

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra české literatury

Bakalářská práce

**FANTASTICKÉ FIKČNÍ SVĚTY
V DÍLECH NEILA GAIMANA**

Fantastic Fictional Worlds in Literary Work of Neil Gaiman

Autor: Michaela Spíruová
Vedoucí: doc. PhDr. Ondřej Hník, Ph.D.

Praha 2014

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury. Prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze je identická s její tištěnou podobou.

V Praze dne

podpis

Poděkování

V první řadě děkuji vedoucímu práce Ondřeji Hníkovi za ochotu, trpělivost a slova povzbuzení. Dále děkuji Jakubu Gumanovi za inspiraci a zapůjčení potřebné literatury. V poslední řadě děkuji i Martině Kühpastové a Danielu Říhovi za pomoc s formální stránkou práce.

Resumé

Bakalářská práce má výkladově-interpretací charakter. Jejím cílem je vyložit a interpretovat tři díla anglo-amerického spisovatele Neila Gaimana, a to díla: Koralina, Nikdykde a Američtí bohové. První část práce je zaměřená na obecnou charakteristiku žánru fantasy, druhá na analýzu výše zmíněných děl se zvláštním zřetelem na archetypy a topos jiného světa.

Klíčová slova: Gaiman, Koralina, Nikdykde, Američtí bohové, fantasy, fantastický fikční svět, archetypy, topos jiného světa

Resumé

The Bachelor's thesis has explanatory and interpretative character. The focus of it is to explain and interpret three peaces of work by Anglo-American writer Neil Gaiman: Coraline, Newerwhere and American Gods. First part is focused on general characteristic of fantasy genre, the second then on analysis of above mentioned peaces with specific concentration on archetypes and other world's topos.

Keywords: Gaiman, Coraline, Neverwhere, American Gods, fantasy, fantastic fictional world, archetypes, other world's topos

Obsah

1. Úvod.....	1
2. Rozdíl mezi pojmy fantasy a fantastika.....	2
3. Fantastika	2
3.1 Vývoj	2
3.2 Nadžánr	3
3.3 Horor	3
3.4 Science fiction	4
4. Fantasy.....	5
4.1 Žánr	5
4.2 Subžánry.....	6
4.3 Vývoj	8
4.4 Zdroje inspirace	10
4.5 Archetypy.....	10
4.6 Topos jiného světa.....	12
5. Neil Gaiman.....	14
6. Koralina.....	16
6.1 Obecná charakteristika.....	16
6.2 Děj.....	16
6.3 Analytická část	18
6.3.1 Pohádka	19
6.3.2 Topos jiného světa.....	22
7. Nikdykde.....	25
7.1 Obecná charakteristika a okolnosti vzniku díla.....	25
7.2 Děj.....	26
7.3 Analytická část	32
7.3.1 Hrdina	32
7.3.2 Cesta.....	34
7.3.3 Společenstvo	36
7.3.4 Intertextové odkazy	38
7.3.5 Topos jiného světa.....	38
8. Američtí bohové	43
8.1 Obecná charakteristika	43
8.2 Děj.....	44
8.3 Analytická část	45
8.3.1 Topos jiného světa.....	47
8.3.2 Fantastické bytosti.....	48
8.3.3 Významná místa.....	54
8.3.4 Hrdina	56
9. Komparace	58
10. Závěr.....	61
Seznam literatury.....	62

1. Úvod

Byť se o žánru fantasy tvrdí, že je to především literatura pro mládež a z převážné většiny ji tvoří brak, není ani jedno z toho úplně pravda. Mnohá díla se vyznačují poměrně složitou kompozicí, myšlenkovou náročností s noetickým přesahem a můžeme zde najít skutečné perly, které svou kvalitou mnohdy předčí díla obecně uznávaná za představitele vysoké literatury.¹ Český knižní trh je bohužel zahlcen celou řadou nekvalitní produkce, která nenabízí nic jiného než kýč v podobě křiklavé obálky s polonahou ozbrojenou krasavicí nepřirozených proporcí a textu plného sexu a potoků krve nebo naopak vzdychání náctileté šolačky nad zakázanou láskou k upírovi, vlkodlakovi či trpaslíkovi. Kvalitní díla zahraničních autorů bývají často znehodnocena špatným překladem a pro laika je mnohdy těžké se v celkové nabídce literatury označené jako fantasy vyznat.

Ráda bych v této práci představila díla jednoho z nejuznávanějších autorů moderní fantasy a prostřednictvím jejich analýzy dokázala výše zmíněné tvrzení. Kvalitní fantasy nezačíná a nekončí s Tolkienem a i dnešní tvorba a příběhy odehrávající se ve světových velkoměstech mohou mít mytologický přesah, nadto díky svým moderním kulisám mohou poukazovat na některé palčivé otázky moderní civilizace.

Nejprve se budu věnovat obecně fantastické literatuře, vymezím rozdíl mezi termíny fantastika a fantasy. Dále stručně představím žánry, které jsou fantasy příbuzné, přičemž se zaměřím především na ty rysy, které je od fantasy odlišují.

Poté svou pozornost zaměřím na fantasy samotnou, především na její vývoj, definici a rozdělení subžánrů. V závěru obecné části popíšu charakteristické vlastnosti, které by každé fantasy dílo mělo splňovat.

V hlavní části práce nejdříve představím Neila Gaimana jakožto autora a následně se pokusím o analýzu třech jeho vybraných děl - Koraliny, Nikdykde a Amerických bohů, a to se zvláštním zřetelem na topos jiného světa a archetypální motivy. V závěru provedu souhrnnou komparaci všech tří zmíněných děl.

¹ Hloušková, Z.: Povídaní o žánru fantasy

2. Rozdíl mezi pojmy fantasy a fantastika

V anglické jazykové oblasti pod sebe pojem fantasy zahrnuje veškerou fantastickou literaturu², tedy literaturu, kde je oproti naší realitě *něco jinak*.³ Tento jev v našem regionu nazýváme fantastika, přičemž je ještě třeba rozlišovat mezi fantastikou jako literárním žánrem a jako estetickou kategorií. V širším smyslu je fantastikou *každý druh literatury, který staví proti empiricky ověřitelnému obrazu čtenářova světa svět jiný (science fiction, fantasy, legenda, horor, pohádka)*,⁴ takto byla fantastika v literatuře přítomna snad odjakživa. V užším smyslu je fantastická literatura nadřazeným žánrem pro fantasy, science fiction a horor (ovšem pouze ten, kde má zlo nadpřirozený původ).

3. Fantastika

3.1 Vývoj

Fantastika se jako žánr vyvinula z fantastických cestopisů, utopické literatury a gotického románu. Vznik moderní fantastické literatury je spojen s vědeckými poznatky, které začaly pronikat i do literatury. Přelomovým dílem fantastiky se stal Frankenstein⁵, ve kterém nalezneme jak prvky science fiction, tak hororu. Na podobu hororu měly nesporný vliv také povídky E. A. Poea. Za opravdového zakladatele žánru je však považován J. Verne, průkopník technologické fantastiky. Na Vernea navazující H. G. Wells zase rozvíjel dnes zvláště pro sci-fi nepostradatelné filosoficko-sociologické dimenze žánru.⁶

Ve 20. století již můžeme dělit fantastiku na všechny tři zmíněné žánry (tedy fantasy, sci-fi a horor), ve světě, zvláště v tom anglo-americkém, má každý z nich bohaté zastoupení. Naopak česká fantastika je především o science fiction, objevuje se i horor, ale o fantasy můžeme hovořit až po roce 1989. Za předchůdce české moderní fantastiky lze považovat J. Arbese, jehož romanetta spojují prvky hororové, detektivní a fantastické, avšak nikdy nedosáhnou fantastického konce. *„Arbes neponechává čtenáře ve svém iluzivním světě plném záhad, nepodá*

² Neff, Olša: Encyklopedie literatury science fiction

³ Adamovič, I.: O pojmu fantasy, s. 48

⁴ Nünnig, A.: Lexikon teorie literatury a kultury, s. 215

⁵ **M. Shelleyová, 1818**

⁶ Mocná, Peterka: Encyklopedie literárních žánrů, s. 623

vysvětlení záhady v rámci fantastické kauzality, ale vždy dojde byt' sebepodivnějším způsobem k přirozené, racionálně objasnitelné příčině všech podivností.“⁷ Zřejmě právě odtud vyvěrá pravidlo, které na dlouhou dobu zabrzdílo vývoj fantastiky u nás, a tím je požadavek na vědecké vysvětlení fantastického prvku, rozvíjí se tak především vědecko-fantastická próza, nejvýraznějším představitelem tohoto žánru byl bez pochyby K. Čapek (dramata R. U. R. a Věc Makropulos, romány Továrna na absolutno a Krakatit) a v 60. letech pak na čapkovskou školu navazující J. Nesvatba.⁸

3.2 Nadžánr

Horor a science-fiction nastíním pouze stručně, jelikož nejsou pro téma mé práce stěžejní a zaměřím se především na to, co je se žánrem fantasy spojuje nebo naopak v čem se liší.

Horor i science fiction odvozují svůj původ od gotického románu, jenž sám má kořeny v anglickém preromantismu, kdy vyšel román Otranský zámek⁹, jeho autor A. Walpole v tomto svém díle povýšil prvky hrůzy, které dosud sloužily jen pro dokreslení základního motivu, na motiv samotný. Zrodil se tak nový žánr, který Walpoleovi pokračovatelé rozštěpili na dva proudy: první kombinoval hrůzu s racionalismem, druhý se snažil navázat na Walpoleův prvotní úmysl, tedy na pokus o obnovení středověkého mystického vyprávění. Z větve mystické odvozujeme dnešní podobu hororu, z racionalistické větve se vyvinula science fiction.¹⁰

3.3 Horor

Jak už bylo nastíněno, do trojice žánrů fantastiky bychom měli správně řadit pouze horor fantastický, tudíž ten, ve kterém zlo má nadpřirozený charakter, naopak horory realistické, kde původcem zla je člověk, by sem spadat neměly.

*Na rozdíl od fantasy nebo sci-fi není horor obvykle definován strukturně, ale spíše z hlediska estetického jako silně emotivní příběh, který vyvolává zejména pocity strachu, děsu a úzkosti*¹¹ (z anglického horror - hrůza). Tento strach

⁷ Čuřín, M.: Ke kořenům žánru fantasy v české literatuře, s. 170

⁸ Neff, O.: Něco je jinak, s. 10

⁹ Mocná, Peterka: Encyklopedie literárních žánrů, s. 220

¹⁰ Neff, O.: Něco je jinak, s. 60

¹¹ Mocná, Peterka: Encyklopedie literárních žánrů, s. 253

způsobuje zlo, které nemusí být nijak logicky vysvětleno, nevíme většinou, odkud přišlo a hrdina proti němu zpravidla nemá šanci nijak bojovat, jeho jediným úkolem je přežít. Ve fantasy příbězích je naopak cílem zlo porazit. Nejčastějšími místy, kde se horor odehrává, bývají ruiny zámku, hřbitov, les, ale může to být i náš vlastní dům. V každém případě musí jít o místa reálného světa, kam čtenář má možnost se dostat, a právě díky tomu získává pocit, že se něco takového může stát i jemu. Typickými postavami pro horor jsou upíři, vlkodlaci, démoni a jim podobní, s těmito postavami se setkáváme i ve fantasy, zde nemusí jít však na rozdíl od hororu o postavy záporné, zvláště v moderní fantasy literatuře bývá zlo těchto postav značně relativizováno. O hlavním hrdinovi hororu většinou nevíme téměř nic, neznáme jeho minulost, nevíme, proč se v této situaci ocitl, vidíme ho pouze tady a teď v konfrontaci s příchozím zlem, kdežto s hrdinou fantasy procházíme jeho příběhem od počátku do konce. Ze slavných průkopníků žánru můžeme zmínit například B. Stokera, jehož *Dracula se stal téměř normou pro užití upířského motivu*¹² či H. P. Lovecrafta, který vytvořil vlastní mýtus *Cthulhu a aspektem kosmické hrůzy svých děl ovlivnil většinu moderních autorů*, Lovecraft byl rovněž jedním z prvních, kdo použil pro tento žánr označení horor.¹³

3.4 Science fiction

Science fiction (zkráceně sci-fi či jen SF) neboli vědeckofantastická literatura zobrazuje *alternativní model světa, zkonstruovaný s využitím vědeckotechnických paradigmat a vzniká jako reakce na rozvoj technické civilizace, přičemž reflektuje jak euforii z jejich netušených perspektiv, tak obavy z možných negativních dopadů tohoto procesu na lidskou osobnost i lidstvo jako celek.*¹⁴

Označení science fiction (z anglického science – věda a fiction – próza) může být zavádějící, protože ne každé dílo tohoto žánru má něco společného s vědou. Všechna díla science fiction spojuje zasazení děje do uměle vytvořených podmínek (něco je jinak)¹⁵, každý autor tento stav navozuje jiným způsobem, z čehož pramení řada subžánrů. Přesto, že jde o fantaskní literaturu, jsou možnosti sci-fi více omezené než možnosti fantasy. *Science fiction se na rozdíl od fantasy vyrovnává s realitou skutečnou nebo možnou, představitelnou jako důsledek vývoje*

¹² Mocná, Peterka: Encyklopedie literárních žánrů, s. 253

¹³ tamtéž, s. 253

¹⁴ tamtéž, s. 621

¹⁵ Neff, O.: Něco je jinak, s. 7-8.

*lidského společenství, fantasy takový předpoklad nepotřebuje. Fantasy se odvrací od vizionářství, prognostiky, nekonstruuje světy založené na naší realitě, ale tvoří světy nové.*¹⁶

Nejčastějším nástrojem navození umělých podmínek sci-fi je zasazení děje do budoucnosti, pro kterou jsou nepostradatelné moderní technologie. Nebo je naopak kulisou příběhu alternativní historie, jakési „co by, kdyby“, v tomto případě bývá děj nezdídko spojen se strojem času. Velmi oblíbené je také meziplanetární cestování, což s sebou samozřejmě nese střet s mimozemskými civilizacemi. Mezi nejslavnější světové autory patří například I. Asimov, A. C. Clarke či R. Bradbury, k českým, krom již zmíněného J. Nesvatby, patří třeba O. Neff nebo M. Petiška.

4. Fantasy

4.1 Žánr

Přestože fantasy v posledních letech zažívá obrovský boom, a to nejen na poli literatury, existuje jen velmi málo odborných publikací, které by se jí věnovaly, a i tyto většinou pojednávají o fantastice jako celku a na svých stránkách se v daleko větší míře věnují již zmíněným sesterským žánrům fantasy – sci-fi a hororu. Se žánrem fantasy se v teoretické rovině setkáme spíše na stránkách časopisů (např. Pevnost, Ikarie, internetový Interkom). Určit fantasy přesné hranice a pevnou definici je velice obtížné, ač těchto definic existuje celá řada, žádná z nich není naprosto přiléhavá a výstižná. Tento žánr se neustále vyvíjí a vznikají tak další a další subžánry subžánrů, je téměř nemožné stanovit takovou definici, která by pojímala všechny typy a zároveň nebyla příliš obecná.

Poměrně zdařilý souhrn všemožných definic nalezneme v Encyklopedii literárních žánrů, definuje fantasy jako populární žánr iracionální fantastiky s tematickými zdroji v mýtu a středověké romanci, který tvoří v rámci literární fantastiky protipól k sci-fi. Zatímco sci-fi staví na racionální spekulaci a technice, fantasy se zaměřuje na pohádkovost a magii. Topos fantasy spočívá ve vstupu do jiné dimenze (imaginární svět, paralelní svět, pseudohistorie), stěžejní je motiv cesty (s propracovanou topografií), dále se objevují motivy mytologické a časté intertextové odkazy.¹⁷

¹⁶ Čuřín, M.: Ke kořenům žánru fantasy v české literatuře, s. 169

¹⁷ Mocná, Peterka: Encyklopedie literárních žánrů, s. 187-188

4.2 Subžánry

Co se týká již zmíněných subžánrů, nalézt nějaké ucelené smysluplné rozřídění je ještě těžší. Encyklopedie literárních žánrů vyděluje jako hlavní *f. epickou, f. hrdinskou a science fantasy, dále zmiňuje f. satirickou, humoristickou a dark fantasy*.¹⁸ Obdobného (o něco obširnějšího) dělení užívají ve Slovníku české literární fantastiky, a to na *high fantasy, heroic fantasy, fantasy zvanou meč a magie, dark fantasy, science fantasy, fantasy historickou a fantasy městskou*¹⁹.

High fantasy se odehrává výhradně v imaginárním světě, kde probíhá velký příběh boje dobra se zlem (např. trilogie *Pán prstenů* J. R. R. Tolkiena). *Heroic fantasy* se vyznačuje putováním hlavního nepřemožitelného hrdiny, který překonává různé překážky (*Conan* R. E. Howarda). *Fantasy* označovaná jako *meč a magie* (sword and sorcery) se odehrává v pseudohistorickém prostředí. (*Píseň ledu a ohně* G. R. R. Martina). Tyto první tři zmíněné typy se řadí k tzv. čisté fantasy, protože nemíchají realitu s fikčním světem (děj se tak odehrává čistě ve světě imaginárním odděleném od našeho) a neobsahují prvky jiných žánrů.

Dark fantasy obsahuje prvky hororu, pracuje s temnými stránkami jinak kladných postav, a můžeme ji částečně nalézt prakticky ve všech fantasy dílech. Specifikum *science fantasy* tkví v existenci vědy i magie vedle sebe, mísí tak prvky klasické s prvky vědeckofantastickými (*Hvězdné války* G. Lucase nebo hybridní žánr steampunk²⁰). *Historická fantasy* vychází z historie, ale upravuje ji a přidává magii. Pro městskou neboli *urban fantasy* je typické propojení klasických konstitutivních prvků fantasy jako jsou magie a nadpřirozené bytosti s moderní civilizací (*Nikdykde* N. Gaimana). V tomto rozdělení chybí *fantasy humoristická* (*Úžasná zeměplocha* T. Pratchetta).

Můžeme se setkat i s rozčleněními, která spojují hrdinskou fantasy a fantasy typu meč a magie dohromady, další zase přidávají kategorie navíc, např. fantasy

¹⁸ Mocná, Peterka: Encyklopedie literárních žánrů, s. 188-189

¹⁹ Adamovič, I.: Slovník české literární fantastiky a science fiction, s. 46

²⁰ **Steampunk** je žánr zaměřený na technologii a páru, (anglicky *steam*), přesněji řečeno popisuje společnost a technologie založené na páře jako hlavním zdroji energie, děj se odehrává v různých alternativních historiích či sci-fi kulisách, podobných prostředí knih J. Vernea nebo H. G. Wellse, jedná se zejména o alternativní viktoriánskou éru nebo o postapokalyptické prostředí
In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. [cit. 2014-03-12]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

pohádkovou (*Coralina* N. Gaimana), fantasy artušovskou (*Mlhy Avalonu* M. Z. Bradleyové) nebo dokonce fantasy křesťanskou.

Z jiného úhlu se na rozdělení fantasy podíval A. Sapkowski, vyčlenil typ „zavřené dveře“ vystavěný na principu dvou paralelních světů propojených portálem, jímž hrdina projde (*Letopisy Narnie* C. S. Lewise); typ „retelling“ čili převyprávění známého mýtu (*Mlhy Avalonu*); typ „jakozemě“ přináší imaginární svět (obdoba high fantasy); typ „alternativní historie“ je založen na tom, co by se stalo, kdyby v dějinách něco bylo jinak; typ „přichází cosi zlého“ se odehrává v přirozeném světě, do kterého prosáknou jisté nadpřirozené, a jak je z názvu patrné – zlé, prvky; typ „zvířátkovský“ je blízký bajce a typ „urban fantasy“, který jsme popsali již výše²¹.

Paradoxně asi nejpraktičtější a nejsrozumitelnější rozlišení nám poskytuje Wikipedie, která operuje s jasným a jednoduchým rozčleněním na *klasickou f.*, *hrdinskou f.*, *humornou f.*, *městskou f.*, *alternativní historii* a *paralelní realitu*.²²

Nicméně takovéto a podobné škatulkování je v praxi téměř nemožné. Uvedené subžánry se v jednotlivých fantasy dílech všemožně prolínají a je těžké stanovit jakékoli hranice, zvláště u žánru, v němž je možné téměř cokoliv. Obtížnost zařazení díla k subžánru můžeme demonstrovat na dnes již notoricky známém příběhu *Harryho Pottera*.

Rozhodně se nejedná o *klasickou fantasy*, probíhá zde sice zásadní boj dobra se zlem, ale svět, který J. K. Rowlingová stvořila, existuje v rámci světa reálného; nejde ani o *hrdinskou fantasy*, přestože se svým způsobem jedná o putování hlavního hrdiny a překonávání překážek; *humornou fantasy* můžeme vyloučit zcela; *městská fantasy* to také není, přestože se odehrává v kulisách reálného světa a reálných měst; rozhodně to není *alternativní historie*; nejde ani o *paralelní svět*, jelikož neexistuje vedle naší reality, pouze skrytě přímo v ní, nejedná se o dva světy, ale pouze o jeden jediný. Takto jsme vyloučili všechny typy, které uvádí Wikipedie, do ostatních systémů nám ale Harry Potter rovněž nezapadá – v některých dílech se sice objevují prvky *dark fantasy*, ale jak už bylo řečeno, tyto se objevují téměř ve všech fantasy dílech; *science fantasy* to také rozhodně není;

²¹ Sapkowski, A.: Subžánry subžánrů, s. 41-46

²² Fantasy. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. [cit. 2014-02-10]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

nejedná se ani o magii a meč, protože příběh se odehrává ve 20. století; k *pohádkové fantasy* bychom mohli zařadit možná tak první dva díly, ale bereme-li ságu jako celek, další díly mají k pohádce hodně daleko; mimo jsou též *fantasy artušovská* a *křesťanská*; ač existují průchozí portály mezi mudlovským a kouzelnickým světem, nejedná se ani o typ „*zavřené dveře*“, protože nejde o přechod do jiného světa, ale pouze o svět ukrytý v našem, navíc tento svět není skryt odjakživa; v žádném případě to není „*retelling*“; typ „*přichází cosi zlého*“ sice můžeme v příběhu registrovat, ale to jen ve chvíli, kdy zlo přebírá vládu v kouzelnickém světě a prosakuje i do světa „mudlovského“, ale o tom hlavní dějová linie není; o „*zvířátkovském*“ typu nemůže být řeč vůbec.

Harry Potter obsahuje prvky několika jmenovaných subžánrů, ale zařadit ho čistě pod jeden jediný nelze. Stejně tak je tomu u mnoha jiných příběhů. Můžeme tedy konstatovat, že ve většině děl se mísí prvky několika typů fantasy a pro některá díla kategorie neexistují vůbec. Vše je zapříčiněno tím, že se jedná o žánr poměrně mladý a velmi dynamický, který se neustále vyvíjí a modifikuje, a jak už bylo řečeno je v něm možné prakticky cokoli, proto je těžké ho jakkoli teoreticky uchopit.

4.3 Vývoj

*Kořeny fantasy sahají až k prapočátkům slovesnosti. Někdy jsou za fantasy považovány již staré eposy a mýty (Epos o Gilgamešovi, Edda aj.), ale jedná se spíše o mytické zdroje než o fantasy samotnou.²³ Počátky fantasy jako žánru nalézáme v amerických časopisech - komiks *Malý Nemo* (W. Mc Kay, časopis New York Herald 1905-1914), povídky z cyklu *Conan* (R. E. Howard, časopis Weird Tales 1932-1936), v roce 1939 založil J. W. Campbell časopis *Unknown* (později *Unknowen Worlds*), ve kterém byly publikovány povídky v podstatě již odpovídající dnešní fantasy.²⁴ Přibližně ve stejnou dobu (1937) na starém kontinentě vychází dílo uznávaného klasika žánru J. R. R. Tolkiena *Hobbit aneb Cesta tam a zase zpátky*, na které později naváže trilogie *Pán prstenů* (1954). Dále vychází *Letopisy Narnie* C. S. Lewise (1950-1956). Tolkien i Lewis vytvořili typ umělé mytologie, která nevznikla na základě konkrétních mýtů, ale na půdorysu obecné struktury mýtů a mytologie vůbec (oba autoři jako filologové byli dokonale obeznámeni zejména*

²³ Mocná, Peterka: Encyklopedie literárních žánrů, s. 188

²⁴ tamtéž, s. 189

s mytologií keltskou a severskou). Vytvořili nový žánr, který sami označili jako *mýtotorbu*,²⁵ a stali se vzorem pro další vývoj klasické fantasy, tak otevřeli dveře novým autorům a vytvořili podmínky pro znovuobjevení autorů starších L. Carolla a jeho *Alenky* nebo L. F. Bauma a *Čaroděje ze země Oz*, v této době vychází znovu i celá série o Conanovi. Pomalu se rozvíjejí i další typy fantasy literatury. V osmdesátých letech začíná vycházet humoristická série *Úžasná zeměplocha* T. Pratchetta a nové přístupy k mýtu v *Lese mytág* od R. Holdstocka. V devadesátých letech žánr zaznamenává rozkvět krom anglosaského prostoru (G. R. R. Martin sága *Píseň ledu a ohně*, N. Gaiman) nově i mimo něj, v Polsku například A. Sapkowski (sága o *Zaklánači*), v Rusku S. Lukjaněnko (cyklus *Hlidka*).

V devadesátých letech fantasy konečně proniká i do českého prostředí, vedle hojných překladů angloamerických autorů vznikají i díla původní, za zmínku stojí například autoři V. Kadlečková nebo J. Kulhánek. Mnozí ze zmíněných autorů (Pratchett, Gaiman, Martin, Lukjaněnko, Sapkowski) tvoří dodnes, z mladších je nezbytné zmínit alespoň britskou spisovatelku J. K. Rowlingovou a jejího *Harryho Pottera* a Američana Ch. Paoloniho s *Odkazem dračích jezdců*.

Ač fantasy literatura existuje ve světě už téměř celé století, známým a masově oblíbeným žánrem se stala teprve během posledních desetiletí, nemalý vliv na tento fenomén mělo převedení dvou vůbec nejpopulárnějších fantasy ság (Harry Potter a Pán prstenů) na filmová plátna. Právě díky filmovému průmyslu se tento mladý a okrajový žánr začal ještě více rozvíjet.

Nyní se tento fenomén neomezuje pouze na oblast literatury a filmu, ale zasahuje do všech kulturních (hudba, výtvarné umění, divadlo) i nekulturních (deskové a počítačové hry) oblastí. Na internetu existují nesčetné komunity a fandomy a s příchodem LARPů²⁶ se stalo běžným potkávat na ulici jedince v roztodivných kostýmech, kolem fantasy se tak vytvořila svébytná subkultura.

²⁵ Zachová, A.: Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře, s. 27

²⁶ **LARP** (z angl. Live Action Role Play) je forma hraní rolí, ve kterém živí lidé fyzicky svými činy představují činy svých postav. Účastníci interagují mezi sebou navzájem a s okolním prostředím, přičemž usilují o splnění cílů ve fiktivním světě reprezentovaném světem skutečným. Pro LARP je typické, že nemá žádné publikum a jeho smyslem je hlavně zábava a zážitek účastníků.

In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. [cit. 2014-03-12]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>

4.4 Zdroje inspirace

Jak již bylo řečeno, fantasy je žánr, který vychází z mýtů a pohádek. Stal se však samostatným odvětvím a od svých zdrojů se zcela oddělil.

Na rozdíl od mytologie nejsou fantasy příběhy svými recipiency považovány za skutečné a nesnaží se nám poskytovat odpovědi na nevyřešené otázky, naopak velmi často dochází k míchání různých tradic a náboženství napříč kulturním spektrem celého světa. Fantasy se tak v mýtech inspiruje nejen kulturním zakotvením, ale mýty se pro ni stávají především zdrojem interních rysů²⁷, tudíž vnitřní cesty hrdiny a jeho iniciace. Od pohádky se zase fantasy odlišuje zejména tím, že nemusí mít dobrý konec, nadto její děj bývá dosti často poměrně drastický a díky prvkům erotiky a násilí pro děti nevhodný. Z pohádek fantasy přebírá především své externí rysy²⁸, tudíž dobrodružství, které hrdina na své cestě prožívá.

4.5 Archetypy

Jak z pohádek, tak z mýtů se do fantasy promítají především archetypy - *prvopočáteční typy, neboli od pradávna existující obrazy*²⁹, a to jak archetypální postavy (např. hrdina s předurčeným osudem, moudrý stařec), tak archetypální situace (osudová bezvýchodnost, zakázaná láska atd.). Archetypy jsou podle C. G. Junga součástí tzv. kolektivního nevědomí, které je pro všechny lidi na světě (bez ohledu na životní zkušenosti nebo prostor a čas jejich existence) identické, tyto se projevují právě v pohádkách a mýtech, kam je lidé nevědomě dosazují. Je právě tolik archetypů, kolik je životních situací, jsou to jakési formy, které si neseme v psyché a až v procesu života je naplňujeme obsahem.³⁰

Nyní se pokusím popsat archetypy vyskytující se ve fantasy, vodítkem mi bude jednak stať I. Kuglerové *Fantasy a narativita*, dále Sapkowského *Hrst úvah o literatuře fantasy*³¹ a pak především má vlastní čtenářská zkušenost.

Z pohádkových archetypů fantasy přejímá především jasnou polarizaci dobra a zla a černobílou typizaci hlavních postav.

²⁷ Kuglerová, I.: *Fantasy a narativita*

²⁸ *tamtéž*

²⁹ Jung, C. G.: *Archetypy a nevědomí*, s. 99

³⁰ *tamtéž*, s. 99

³¹ Sapkowski, A.: *V šedých horách zlato není aneb Hrst úvah o literatuře fantasy*

Nejvýraznějším archetypem ve fantasy přejatým z mýtů je hrdinova cesta, ke které je předurčen a během které musí něco vykonat, pravidelně se během ní střídají úseky nebezpečné s úseky bezpečí a klidu, kde hrdina nabírá síly k pokračování. Z takovéto cesty už většinou nebývá návratu, v tom smyslu, že hrdina se vrací natolik změněn, že už pro něj nikdy nic nemůže být jako dřív nebo naopak zjišťuje, že o to jediné, o co mu během cesty šlo - vrátit se zpátky (mnohdy to bývá i hlavní důvod cesty), už vlastně nestojí. S tím souvisí archetyp proměny (iniciace), kterou by měl hrdina v každé „správné“ fantasy na své cestě projít.

Na cestě hrdinu doprovází společenstvo, které je dalším archetypem, během putování se ukáže, jak je každý jeho člen důležitý, selže-li jeden, selžou všichni. Obvyklé bývá, že jeden z členů společenstva umírá. Typický je i motiv zrady, zrádce si většinou své selhání uvědomí a snaží se zradu odčinit, nezřídka je to právě on, kdo umírá.

Dále se fantasy neobejde bez magických artefaktů, ať už jde o jeden mocný, o který svádí dobro boj se zlem, anebo o rozmanité předměty, které hrdina nachází v průběhu své cesty nebo je získává darem, pravidlem bývá, že na ně vzápětí zapomene a až v pravý čas se ukáže jejich důležitost.

Dalším archetypem spojeným s cestou je nějaký úkol, který hrdina musí splnit, často bývá úzce spojen s výše zmíněným magickým artefaktem, který hrdina musí získat. Nepostradatelný je i archetyp náhody, vždy když už je hrdina v koncích, objeví se někdo nebo něco, co ho na poslední chvíli zachrání.

Z archetypálních postav je samozřejmě nepostradatelný hrdina, který musí vykonat nebezpečné úkoly, během kterých může být i zabit a následně znovuzrozen, tento archetyp představuje cestu lidského vědomí s překážkami, které symbolizují nevyhnutelný proces dospívání a zrání. Archetypem moudrého starce většinou bývá starý mág, který je hrdinovi učitelem a průvodcem (např. Brumbál v Harrym Potterovi). Projevuje se i archetyp stínu neboli temná stránka nevědomí, hrdina tak musí bojovat nejen s vnějšími nepřáteli, ale i sám se sebou (např. střípek Voldemortovy duše v duši Harryho Pottera). Dále bývají přítomny protějšky hrdiny – anima nebo animus, do kterých se hrdina zamiluje a archetyp matky v jednom nebo ve všech svých aspektech – matka milující a pečující a matka temná a nebezpečná (většinou ztělesněná postavou čarodějnice).

Kromě těchto typických postav se žánr fantasy hemží také nejrůznějšími fantastickými tvory, kteří *tvorí integrální složku fantastického světa. Může jít o zcela nová, dosud neznámá stvoření nebo o stvoření intertextová (ze starověké mytologie, ze známých literárních děl), přičemž mohou zachovávat původní rysy, nebo dochází k jejich nové modifikaci.*³²

4.6 Topos jiného světa

Poslední žánrově typickou rekvizitou pro fantasy je „jiný svět“.

Podle teorie fikčních světů rozlišujeme svět aktuální, čili aktualizovaný možný svět, který vnímáme smysly, a svět fikční, tedy možný svět, který *je vytvořen konstrukčním literárním textem nebo znakovým médiem obdobné performativní síly. Světem možným je pak jakýkoli myslitelný svět, na rozdíl od světa nemožného, který obsahuje nebo implikuje logický protiklad*³³ (v možném světě např. nesmí platit A a nonA zároveň). Aktuální svět, jak jej známe, je tedy pouze jedním z nekonečného množství možných světů, od ostatních se liší pouze uskutečněním své možnosti (obdobně jako Aristotelovo rozlišení potenciality, aktualizace a nemožnosti).

*V rámci světa fikčního oddělujeme „normální fikci“ vlastní každému literárnímu dílu, od fantasmatu, fikce heretické, deformující mimetické konvence: kategorie času, prostoru a kauzality. Převažuje-li fantasma nad fikcí, blížíme se k žánrům jako mýtus, pohádka, legenda. Jestliže fantasma převáží zcela, převezme roli fikce, a mluvíme tak o tzv. antifikci, kde již smyšlené parametry ztrácejí platnost – to je případ fantasy.*³⁴ Nazvěme tyto dva fikční světy světem přirozeným, který znázorňuje svět aktuální, a světem fantastickým.

Svět fantastický, příznačný právě pro fantasy, se vyskytuje buďto jako úplně nový imaginární svět (viz typy čistá fantasy), anebo jako svět paralelní (nezaměňovat se subžánrem typu paralelní svět), který v díle koexistuje vedle světa přirozeného. Pokud oba světy existují zároveň, musí mezi nimi fungovat „brána“, která umožňuje hrdinovi přechod, nebo skrze kterou do světa přirozeného proudí nadpřirozené jevy či bytosti.

³² Hloušková, Z.: Povídání o žánru fantasy

³³ Doležel, L.: Heterocosmica: Fikce a možné světy, s. 257

³⁴ Čuřín, M.: Ke kořenům žánru fantasy v české literatuře, s. 169-170

Ve fantasy tedy máme dva možné fikční fantastické světy, imaginární a paralelní, můžeme je nazvat světy „tolkienovské“ a „lewisovské“, rozdíl je v tom, že Tolkien zkonstruoval imaginární svět se vším všudy, zatímco Lewis využívá prostupnosti světa přirozeného s fantastickým.³⁵

Topografie vykonstruovaného světa by měla být promyšlená do nejmenších detailů, bývá zvykem, že knihy obsahují různé nákresy a mapky. Z hlediska členitosti se tyto světy obvykle od našeho nijak výrazně neodlišují, najdeme zde hory, nížiny, lesy, řeky, moře i pouště, většinou uspořádané tak, aby hlavnímu hrdinovi znesnadnily cestu. Příznačné je také propojování fantastických ras s určitým prostředím (elfové většinou žijí v lese, trpaslíci pod zemí).³⁶

V případě paralelních světů by přechod ze světa přirozeného do světa fantaskního měl být provázen změnou v psychice hrdiny - iniciací. Fantasy tento přechod na rozdíl třeba od iniciační literatury, kde má sakrální povahu (př. G. Meyrink, C. Castaneda)³⁷, často významově vyprazdňuje, a tak se stává pouze dějotvorným prvkem.³⁸

Tolkienovy, a rovněž i Lewisovy, příběhy je možné chápat jako iniciační a mysterijní, protože dávají zakusit proniknutí ke smyslu existence, podobně jako zasvěcovací obřady. Nabízejí zasvěcení četbou, neobracejí se však k člověku náboženskému, ale ke čtenáři, jehož duchovní výchova spočívá v knižní vzdělanosti.³⁹ Letopisy Narnie přes pohádkovost příběhu obsahují tradiční iniciační symboliku a iniciační rituály.⁴⁰ Tolkien zase zkonstruoval svět s vlastním jazykem, národopisem, historií, zeměpisem, přírodovědou, umístil ho mezi nebe a podsvětí se smrtelnými i nesmrtelnými obyvateli, s vlastními mýty. Typická fantasy literatura takové světy také vymýšlí, méně však dbá (na rozdíl od Tolkiena) na to, co takový mýtický svět vlastně znamená. Především je osudový, každá událost je vnitřními souvislostmi propojena s ostatními, nejde o determinismus, ale o fakt, že každá věc existuje pouze se zřetelem k celku, že je propojena smysluplnými vztahy a tyto

³⁵ Zachová, A. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře, s. 27

³⁶ Hloušková, Z.: Povídání o pojmu fantasy

³⁷ Zachová, A.: Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře, s. 25

³⁸ Čuřín, M.: Ke kořenům žánru fantasy v české literatuře, s. 169

³⁹ Zachová, A.: Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře, s. 27

⁴⁰ tamtéž, s. 28

*souvislosti jsou považovány za zázračné a čarovné. Každá událost je součástí paměti světa i paměti příběhů.*⁴¹

Co se týká typů „bran“ do paralelních světů, fantazii se meze nekladou. Často se vyskytují typy hmatatelného průchodu (dveře, zeď, skříň – *Letopisy Narnie*); projít do jiného světa nám můžou pomoci nadpřirozené schopnosti (*Harry Potter*), magický předmět, nadpřirozený jev (např. tornádo - *Čaroděj ze země Oz*) nebo průvodce (*Harry Potter*); přejít je také možné ve snu (*Alenka v říši divů*); někdy stačí o existenci druhého světa prostě vědět (*Harry Potter*); někdy bývá nezbytné zemřít (povídka J. Gumana *Z druhé strany*); do jiného světa se můžeme dostat i skrze svou fantazii (*Nekonečný příběh* M. Endeho); občas žádného přechodu ani není potřeba, protože fantastické bytosti a jevy se vyskytují ve světě přirozeném, jakoby tam patřily (*Američtí bohové* N. Gaimana)), v tomto případě je fantasy blízká magickému realismu. Možnosti průchodu se mohou různě křížit a doplňovat, jen již rozebíraný Harry Potter nám spadá téměř do všech kategorií a s klidem by mohl být přiřazen i do té poslední, z velké části to záleží i na čtenářově vlastní interpretaci. Znovu se tak ukazuje, jak moc je fantasy abstraktní a asociační téma a vyžaduje spíše nevědecké přístupy.

5. Neil Gaiman

Neil Gaiman je v současnosti asi nejuznávanějším angloamerickým autorem v žánru moderní fantasy⁴² (termínu angloamerický užívám záměrně, jelikož Gaiman je narozen v Británii roku 1960, ale od roku 1992 žije v USA). Svou spisovatelskou dráhu začal jako novinář v londýnském deníku *Today*, dále působil jako recenzent-externista v British Fantasy Society. Debutoval povídkou *Featherquest* (1984 v *Imagine*), jeho první knihou byla pozoruhodná směs reklamních sloganů, citátů a fragmentů z různých science-fiction filmů a knih - *Ghastly Beyond Belief* (1985; v češtině nevyšlo).⁴³ Roku 1988, coby poctu Douglasi Adamsovi, vytvořil průvodce jeho vesmírem *Don't Panic: The Official Hitchhiker's Guide to the Galaxy Companion* (v češtině *Nepropadejte panice: Douglas Adams a Stopařův průvodce galaxií* 2003)⁴⁴. Dalším z jeho raných děl je humorný fantasy román *Good Omens*:

⁴¹ Zachová, A.: Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře, s. 27

⁴² Guman, J.: Světy věčných. Analýza komiksového cyklu Sandman Neila Gaimana

⁴³ Šust, M.: Slovník autorů anglo-americké fantastiky, díl 1., s. 215

⁴⁴ Guman, J.: Světy věčných. Analýza komiksového cyklu Sandman Neila Gaimana

The Nice and Accurate Prophecies of Agnes Nutter, Witch (1990; v češtině *Dobrá znamení* 1996), který napsal společně s již etablovaným autorem Terry Pratchettem.⁴⁵

Hned jeho první samostatný román *Neverwhere* (1996; v češtině *Nikdykde* 1998), který vznikl paralelně se scénářem ke stejnojmennému seriálu BBC, se stal bestsellerem.⁴⁶ Cenu za jednu z deseti nejlepších knih pro mládež dvacátého století získal za román *Sturdust* (1998; v češtině *Hvězdný prach* 1999)⁴⁷, v roce 2007 byla kniha zfilmována (režie Matthew Vaughn). Bestsellery se staly i romány *American Gods* (2001; v češtině *Američtí bohové* 2001)⁴⁸ a jeho volné pokračování *Anansi Boys* (2005; v češtině *Anansiho chlapci* 2006). Ve známost vešel i jako tvůrce příběhů pro děti *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish* (1997, v češtině nevyšlo), *The Graveyard Book* (2008; v češtině *Kniha hřbitova* 2008) a *Coraline* (2002; v češtině *Koralina* 2003), pod stejným jménem zfilmovaná roku 2009 (režie Henry Selick), u nás jako *Koralína a svět za tajnými dveřmi*. Z dalších děl ještě stojí za zmínku povídkové sbírky *Smoke and Mirrors* (1998; v češtině *Kouř a zrcadla* 2003) a *Fragile Things* (2006; v češtině *Křehké věci* 2007). Za svou románovou tvorbu se stal několikanásobným držitelem mnoha ocenění, jako jsou *Hugo Award*, *Nebula Award*, *Locus Award* či *Bram Stoker Award* – vše v kategorii „nejlepší román“.⁴⁹

Po celém světě se však nejvíce proslavil jako komiksový scénárista, v tandemu s malířem Davem McKeanem, se kterým začal spolupracovat již v roce 1987 a který ilustroval i některé z jeho románů, vytvořil kritikou uznávané komiksy jako *Violent Cases* (1987; v češtině *Vraždy a housle* 2006)⁵⁰ nebo *Signal to Noise* (1992, v češtině nevyšlo). Jeho nejznámější komiksovou postavou se stal bezesporu Sandman z cyklu *The Sandman*, jenž v USA vycházel v letech 1988-1996 (v češtině 2002 – 2012).⁵¹ Za svou komiksovou práci obdržel celkem devatenáct cen *Eisner Award* a za krátkou povídku ze sandmanovského cyklu *A Midsummer Night's Dream* (v češtině *Sen noci svatojánské*) získal roku 1991 své nejprestižnější ocenění vůbec - *World Fantasy Award* v kategorii povídka, které je o to

⁴⁵ Šust, M.: Slovník autorů anglo-americké fantastiky, díl 1., s. 215

⁴⁶ Nikdykde. O autorovi, s. 301.

⁴⁷ Koralina. O autorovi

⁴⁸ Šust, M.: Slovník autorů anglo-americké fantastiky, díl 1., s. 215

⁴⁹ Guman, J.: Světy věčných. Analýza komiksového cyklu Sandman Neila Gaimana

⁵⁰ Nikdykde. O autorovi, s. 300

⁵¹ Šust, M.: Slovník autorů anglo-americké fantastiky, díl 1., s. 215

význačnější, že cenu, která se do té doby udělovala výhradně za beletrii, získal komiks.

Předností Neila Gaimana je především umění geniálně vyprávět a schopnost vnést do svých děl (na rozdíl od většiny soudobých autorů fantasy) širší intelektuální rozměr, díky čemuž dokáže zaujmout i čtenáře mimo okruh fanoušků tohoto žánru literatury.

Jak už jsem zmínila v úvodu, k analýze jsem si vybrala tři Gaimanova díla, a to Koralinu, Nikdykde a Americké bohy. Nyní pro snazší orientaci vždy stručně popíšu děj, za každým z nich bude následovat analytická část.

6. Koralina

6.1 Obecná charakteristika

Koralina byla poprvé vydána roku 2002 (v češtině vydalo nakladatelství Polaris roku 2003, přeložila Ladislava Vojtková).

Dílu se dostalo velmi pozitivní kritiky a komerčního úspěchu (ceny Hugo, Nebula, Bram Stoker), na čemž má svou zásluhu i D. McKean, který knížku ilustroval. Roku 2009 byla Koralina v podobě 3D animace převedena na filmová plátna pod taktovkou režiséra a scénáristy H. Selicka (autor známé *The Nightmare Before Christmas*), v češtině jako Koralína a svět za tajnými dveřmi.

Řadíme ji k žánru fantasy pro děti a mládež, co do rozsahu ji můžeme označit jako novelu.

Knih je psána er-formou z pohledu její hlavní protagonistky – holčičky Koraliny Jonesové (odtud i název díla), jedná se o pohádkový příběh, který staví především na gradačním ději, do kterého je čtenář bez okolků vtažen od prvních řádků.

6.2 Děj

Koralína se s rodiči přestěhuje do prvního patra starého penzionu, který obývají ještě další nájemníci, v přízemí žijí dvě starší vysloužilé herečky, slečny Spinková a Forciblová s houfem skotských teriérů a v bytě pod střechem bydlí bláznivý stařík pan Bobo, který tvrdí, že cvičí myši cirkus. Koralina je chytrá

holčička, která nesnáší exotická jídla a rozčiluje ji, když si lidé (jako třeba její noví sousedé) pletou její jméno a říkají jí místo Koralina Karolína, sama sebe označuje za průzkumníka, a protože na ni rodiče kvůli práci nemají příliš času, tráví prázdniny sama průzkumem svého nového okolí. Při průzkumu potká černou kočku a navštíví své sousedy, vysloužilé herečky jí vyvěští budoucnost z čajových lístků, kde spatří nebezpečí, a tak Koralině darují talisman v podobě kamínku s dírkou. Pan Bobo zase Koralině vyřídí vzkaz od svých cvičených myšek, ve kterém ji varují, aby neprocházela dveřmi. Koralina při svém průzkumu počítá věci v domě, napočítá čtrnáct dveří, z nichž se jen třináct dá otevřít, čtrnácté velké vyřezávané dveře jsou zamčené. Koralina se ptá své matky, co za nimi je, ta jí vysvětlí, že dveře jsou pozůstatkem z původního domu ještě předtím, než byl rozdělen na více bytů, na důkaz toho je odemkne, za nimi je opravdu jen cihlová zeď, poté dveře již nezamkne.

Koralína dveře zkusí otevřít i následující den, když je sama doma, tentokrát se za nimi objeví dlouhá temná chodba, projde jí a na druhém konci najde úplně stejný byt jako je ten jejich. Dokonce tam najde i své rodiče, kteří už na ni čekají. Všechno je stejné jako doma, jen s tím rozdílem, že rodiče si jí všímají, matka se k ní chová láskyplně a jídlo, které dostane, jí chutná. Když se v tomto druhém světě vydá na průzkum, shledává, že je zde všechno zajímavější a zářivější, od jejich hraček až po sousedy, kteří jí dokonce oslovují správně Koralino. Slečny Spinková a Forciblová hrají nikdy nekončící divadlo před publikem teriérů, kteří se živí jen čokoládou, pan Bobo předvede Koralině úchvatný cirkus cvičených krys a kočka, se kterou se Koralina setkala už v přirozeném světě, zde umí mluvit. Největší rozdíl je však poměrně znepokojující - všichni zde mají, včetně jejich druhých rodičů, místo očí černé lesklé knoflíky.

Ač se Koralině v tomto světě líbí, z její druhé matky, která ji přemlouvá, aby s ní zůstala, jí trochu naskakuje husí kůže. Vráti se zpátky domů, ale druhý den zmizí její rodiče, načež je najde uvězněné v zrcadle, odkud ji prosí o pomoc. Koralině je jasné, že je unesla její druhá matka, a proto se vrátí do druhého světa, aby je zachránila.

Druhá matka jí sebere klíč ode dveří a zavře ji do temné komory, v komoře jsou spolu s ní zavřené další tři děti, které také druhá matka kdysi nalákala do svého světa, ukradla jim duše a mrtvé je nechala v komoře. Stíny dětí prosí Koralinu, aby

našla jejich ukradené duše, a tak je zachránila, zároveň jí poradí, že druhá matka miluje hry.

Když je Koralina propuštěna z komory, navrhne druhé matce, že si spolu zahrají, aby to bylo zajímavější. Podmínky budou takové, že Koralina se pokusí najít duše dětí a své rodiče, a když je najde, druhá matka je všechny propustí na svobodu, pokud však Koralina neuspěje, zůstane dobrovolně ve světě své druhé matky a jako poslušná dcera si nechá přišít místo očí knoflíky. Druhá matka na hru přistoupí.

Pomocníkem se Koralině stává kočka, u které se ukáže, že stejně jako Koralina do tohoto světa nepatří, také jako jediná nemá knoflíkové oči, na rozdíl od Koraliny je zde však nevítaným hostem.

Koralina se dá do hledání a s pomocí talismanu, který dostala v přirozeném světě od svých sousedek, postupně najde všechny tři duše v podobě zářivých kuliček. Nakonec se jí podaří najít i rodiče zakleté do těžítka, ale jelikož si je vědoma toho, že druhá matka, v případě, že Koralina uspěje, nebude hrát fěr, řekne jí, že si myslí, že její rodiče ukryla do tajné chodby – průchodu mezi světy. Tak druhou matku lstí donutí, aby portál otevřela, Koralina rychle popadne těžítka a klíč od chodby a prchá společně s kočkou pryč. Druhá matka ji chce pronásledovat, dveřmi, které za sebou Koralina přibouchne, se jí však podaří protlačit jen ruku.

Koralina se šťastně vrátí domů, její rodiče si na nic nepamatují a jí se ve snu zjeví zachráněné děti, které jí děkují, ale zároveň ji varují, že pro ni to ještě neskončilo. Useknutá ruka druhé matky totiž společně s nimi pronikla do tohoto světa a snaží se ukrást klíč ode dveří. Koralina ruku ošálí a společně s klíčem ji nechá spadnout do staré studny, kterou zakryje, aby se ruka již nikdy nedostala ven.

6.3 Analytická část

Příběh má tedy šťastný konec, přesně tak, jak bychom od knížky pro děti očekávali. Na druhou stranu jde spíše než o pohádku pro děti, o dramatický úprk malé holčičky surreálnými kulisami, která se snaží zachránit jakési mrtvé děti a unesené rodiče, při čemž ji pronásleduje osoba, která jí chce místo očí přišít černé knoflíky a navíc vypadá navlas stejně jako její matka. Při čtení takového hororu vstávají vlasy na hlavě hrůzou.

Nelze si nevšimnout jisté podobnosti mezi Koralinou a Alenkou v říši divů či Letopisy Narnie (jimiž se Gaiman bezpochyby i inspiroval), ve výsledku je však jeho novela daleko temnější, neobyčejnější a mnohem hrozivější než tyto knihy; je to ve skutečnosti dílo, které se mnoho dospělých bojí číst. Gaiman sám prohlásil na stránkách Harper-Collins Web: „Byl to příběh, zjistil jsem, že když ho lidé začali číst, děti ho vnímaly jako dobrodružství, ale dospělí z něj měli noční můry. Je to nejpodivnější kniha jakou jsem kdy napsal, psal jsem ji nejdéle ze všech (pozn. „*Začal jsem to pro Holly, dokončil jsem to pro Maddy*“ stojí ve věnování pro jeho dcery, trvalo mu to tedy zhruba deset let) a jsem na ni také ze všech nejvíce hrdý.“⁵²

Samotný dům, který je v knize popisován, je totožný s tím, kde Gaiman žil kolem roku 1965, sám uvádí, že jeho matka si přála dvouposchodový dům, ale nemohli si ho dovolit, tak skončili ve služebnické části staré vily s deseti akry pozemků. „V domě byl jeden super pokoj, do kterého jsme nesměli, za jedněmi dveřmi, co odtamtud vedly, byla zeď, protože za ní žila další rodina.“⁵³

Ke jménu Coraline: „Larry Niven napsal esej, která je součástí Bretnorovy knihy o psaní sci-fi. V této oceňuje překlapy jakožto způsob vytváření jmen pro postavy nebo jiné rasy, to se mi stalo jen jednou jedinkrát. Začalo to překlepem, když jsem psal jméno Caroline. Že je to to pravé jméno, jsem si pak uvědomil, když jsem četl memoáry Casanovy, kde psal o setkání v Benátkách s mladou dámou jménem Coraline. Jméno Coraline není jen o anagramu jména Caroline, je to o korálu, který je stejně tak krásný jako tvrdý a ukrytý.“⁵⁴

Tolik k okolnostem vzniku díla, nyní se pokusím příběh zanalyzovat dle schématu předchozí teoretické části o fantasy.

6.3.1 Pohádka

Přestože se v příběhu vyskytují hororové prvky, můžeme ho s klidem zařadit k subžánru pohádková fantasy.

Vliv pohádky je v díle naprosto dominantní, je zde jasná polarita dobra a zla. Motiv cesty je víceméně zredukován na cestu chodbou do druhého světa. Hlavní

⁵² Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 351

⁵³ tamtéž, s. 353

⁵⁴ tamtéž, s. 354

hrdinka kolem sebe nesoustřeďuje žádné společenstvo, naopak jde sama, a to doslova na zkušenou a za poznáním světa, jak je pro pohádky příznačné.

Dle Proppovy morfologie pohádky můžeme pojmenovat i všech sedm typů jednajících postav. Hrdinou (v našem případě hrdinkou) je Koralina, jejími odesílateli se stávají rodiče v zrcadle, kteří společně s mrtvými dětmi hrají i roli pasivní oběti. Pomocníkem a průvodcem je černá kočka, která v nezměněné podobě pronikne společně s Koralinou do druhého světa. Druhá matka je Koralinovým protivníkem, chceme-li škůdcem. A konečně sousedky z reálného světa se díky svému sklonu k mystičnu stávají dárce, a tak Koralina pomocí jejich talismanu, u kterého se ukáže, že ve druhém světě má kouzelnou moc, zvítězí nad škůdcem. Vrací se domů a zde zjišťuje, že zlo se infiltrovalo do jejího světa, načež ho musí ještě jednou definitivně porazit.

V díle se objevuje motiv smrti, tolik diskutované a těžko uchopitelné téma v dětské literatuře. Autor se s ním vyrovnává poměrně zdařile a nadto podává vysvětlení uspokojivé i pro dospělého čtenáře – mrtvé děti, se kterými se Koralina setkává ve snu, jí říkají, že pro ně to skončilo. *„Toto je náš rozcestník. Odtud se vydáme do země, jež nejsou na mapách, a co přijde pak, nikdo z živých nemůže říct...“*⁵⁵

Příběh můžeme rozhodně interpretovat jako iniciační. Z holčičky, která vyžaduje společnost rodičů a cítí se jimi ignorovaná (především matkou), se stává samostatně jednající bytost. Gaiman v rozhovoru pro National Public Radio sám vysvětluje: *„Coraline je holčička okolo devíti let, která se naučí mnohé o odvaze. Není to přímo o dospívání, ale je to rozhodně o tom, jak udělat první kroky vstříc nezávislosti.“*⁵⁶

Nejvýraznějším archetypem příběhu je bezpochyby matka, a to v obou svých aspektech, matka pečující i matka temná. Jistě není náhoda, že hlavní boj dobra se zlem zde získává podobu právě konfrontace matky s dcerou. Koralina tak bojuje jednak proti zlé (předpokládejme) čarodějnici, ale svým způsobem i proti své vlastní matce, na kterou v reálném světě žárlí a která jí nevěnuje dostatek pozornosti. Nadto je Koralina výrazně fixovaná na svého otce, což se projevuje

⁵⁵ Gaiman, N: Koralina, s. 138

⁵⁶ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 354

nejen ve světě reálném, ale i ve světě druhém. Freud by k tomu jistě měl co říci, kdybychom to celé interpretovali v jeho duchu, mohli bychom to pojmout i jako vyrovnávání se malé dívky se stínem matky a tzv. Električným komplexem.

Archetyp průvodce jsme již zmínili, je jím velký, černý a bezejmenný kocour, který se poflakuje okolo penzionu, kde Koralina žije. Může cestovat mezi oběma světy. V přirozeném světě je to na první pohled obyčejný kocour, ale ve světě druhém získává schopnost mluvit lidskou řečí a prokazuje neobvyklé znalosti o jiné matce i jiném světě.

Magickým artefaktem, o který Koralina bojuje, jsou duše dětí v podobě zářivých kuliček, náhodným artefaktem, na kterém stojí úspěch tohoto boje, je již zmíněný talisman.

Z fantastických bytostí můžeme jmenovat v první řadě jinou matku, kým tato bytost doopravdy je, se z příběhu nedozvíme (*„Kdo ona? – „Ta, co tvrdí, že je tvoje druhá matka“ – „A co je doopravdy?“ - Kočka neodpověděla.“*⁵⁷), můžeme tedy jen usuzovat na čarodějnici, která na sebe bere podobu Koralininy matky. Dále zde máme mluvícího černého kocoura, který však nepředstavuje rekvizitu čarodějnice, jak bývá v pohádkách obvyklé, ale plní zde úlohu hrdinova průvodce a rádce. Abychom nezůstali jen u již zmíněných postav, uveďme krysy, což jsou obyvatelé jiného světa a služebníci jiné matky, její oči a uši. Také ony umějí přecházet mezi světy a straší Koralinu ve snech ještě předtím, než sama jiný svět navštíví. Jsou popisovány jako malé černé tvary s červenýma očima a ostrými žlutými zuby, které se vyhýbají světlu a zpívají hrozivou písničku: *„Jsme malí, ale početní, početní jsme a jsme malí, dříve než ty jsme tu byli a budem tu až padneš.“* V přirozeném světě podivín pan Bobo cvičí myši, v jiném světě jsou to právě tyto krysy. *Malá myška je celkem milé zvířátko, jinak je tomu však s krysami. Řekne-li někdo o někom, že je krysa, není to jméno mazlivé. Krysy jsou zvířata odporná a obávaná jak rozumově, tak magicky. Snad je to jejich lysý ocas, který budí odpor, nečistá potrava, ponurá místa, kde žijí. Jsou to člověkem vnímaná zvířata s přízvukem příšernosti.*⁵⁸

Ze známých pohádkových motivů se zde objevuje motiv studny (např. zlá macecha shodí nevlastní dceru do studny), zde je v ní uvězněna ruka zlé matky a studna je tak nahlížena jako místo, odkud už není úniku. Je to vlastně celkem

⁵⁷ Gaiman, N.: Koralina, s. 74

⁵⁸ Vondráček, V., Holub, F.: Fantastické a magické z hlediska psychiatrie, s. 226

nesmyslné, teoreticky by stačilo, aby studnu opět kdokoliv odkryl a ruka by se dostala zase ven. Obdobný syžet s uvězněním zla ve studně se vyskytuje i v kultovním filmu Kruh.

Další z motivů příběhu můžeme nazvat jako „poprvé smíš svobodně odejít, vrátíš-li se však dobrovolně nazpět, už pro tebe není cesty ven“.

6.3.2 Topos jiného světa

Fantastický fikční svět Koraliny je paralelní s přirozeným fikčním světem (v čemž, jak později zjistíme, tkví specifikum Gaimanovy tvorby). Tyto dva světy spojuje pevný průchod v podobě chodby za zdánlivě nikam nevedoucími dveřmi, tyto dokáže otevřít jen Koralina, musí při tom však být sama. Procházet mezi světy (pravděpodobně bez použití chodby) dovede i kočka (vysvětluje, že kočky mají své vlastní cesty *„Existují způsoby, jak se dostat do takových míst, o kterých ani Ona nemá tušení.“*⁵⁹). Průchod do jiné dimenze je provázen archetypem prvopočáteční temnoty (něco starého, temného a děsivého) *„Věděla, že kdyby v chodbě spadla, už možná nikdy nevstane. Věděla, že ať už je ta chodba cokoliv, rozhodně je to mnohem starší než druhá matka. Bylo to hluboké a pomalé a vědělo to, že ona je uvnitř...“*⁶⁰

Samotný fantastický fikční svět je omezený na dům a přilehlé okolí, je totiž vytvořen ve vědomí jiné matky, proto jsou jeho hranice rozostřené a dojdeme-li na jeho konec, objevíme se zase na začátku (Gaiman tedy pracuje, na rozdíl třeba od Pratchetta, jehož svět představuje placku na hřbetu želvy, s koncepcí světa kulatého). *„Tam, odkud Koralina pocházela, stačilo projít skupinkou stromů a před vámi byla jen louka a starý tenisový kurt. Tady se lesík táhl mnohem dál, a čím hlouběji jste šli, tím byly stromy jednodušší a míň stromům podobné. Velice brzy vypadaly spíš jen jako přibližná představa stromu: šedohnědý kmen dole a nad tím zelenavá houba čehosi, co snad mělo být listoví...šla dál a dál. A pak začala ta mlha. Nebyla mokrá jako normální mlha nebo opar. Nebyla studená a nebyla teplá. Koralině připadalo, že vchází do ničeho...Svět, jímž procházela, byla bledá nicota, jako nepopsaný list papíru nebo obrovský prázdný bílý pokoj. Neměl teplotu, neměl vůni, neměl strukturu a neměl chuť.“* Tuto skutečnost Koralině vysvětluje otec: *„Nic*

⁵⁹ Gaiman, N.: Koralina, s. 75

⁶⁰ tamtéž, s. 131

*jiného než tohle není. Víc neudělala: dům, zahradu a lidi v domě. Udělala to a čekala.*⁶¹ poté i kočka „*Špatné místo, pokud tomu chceš říkat místo, což já rozhodně nechci...Je to vnějšek, ta strana, kterou byla líná vytvořit...*“ „*Něco tady je. Získalo to zřetelnější obrysy: byl to tmavý dům, který se před nimi vynořil z beztvaré běli. Ale to je... – Ten dům, ze kterého jsi právě vyšla. – Třeba jsem se v mlze nějak zamotala- - Kočka naklonila hlavu na stranu: Ty možná, já určitě ne. – Ale jak můžeš od něčeho odejít, a přece k tomu přijít? – Jednoduše. Představ si, jak někdo jde kolem světa. Odněkud vyjdeš a skončíš zpátky u toho. – Pěkně malý svět. – Pro ni je velký dost, pavučina musí být jen tak velká, aby se do ní chytila moucha.*“⁶²

V rámci tohoto fantastické fikčního světa nám tedy jde o topografii jednoho domu. Členěn je jak vertikálně (sklep, obytná část, půda), tak horizontálně (dům, zahrada). Vezmeme-li v potaz, že svět je vědomím druhé matky, dům a zahrada představují tu část vědomí, kterou pevně ovládá, čím dále se vzdalujeme od tohoto středu, tím periferněji nás jiná matka vnímá. Z hlediska vertikálního členění, můžeme svět rozlišit na půdu – nadvědomí, obytnou část – vědomí a sklep – podvědomí (nevědomí). Ve sklepe, tedy v nevědomí jiné matky, se pohybuje jiný otec, který byl jako ostatní obyvatelé jiného světa stvořen jinou matkou a jeho úkolem bylo zadržet Koralinu, jeho sympatie k mladé chytré dívce mu však brání v efektivním plnění této úlohy. „*Utíkej, dítě. Uteč odsud. Ona chce, abych ti ublížil, abych tě tu zadržel nadosmrti, abys nemohla dokončit vaši hru a ona vyhrála. Strašně mě nutí, abych Ti ublížil.*“⁶³ Podle psychologů o procesech, které se v nevědomí odehrávají, skutečně nevíme a vědomě je lze jen velmi těžko ovlivnit.

V závěru ruka jiné matky projde portálem a nadpřirozené prvky tak prosáknou do přirozeného světa, dochází tedy k smíšení obou dvou světů.

Pokud fantastický svět (kopie domu) existuje pouze ve vědomí jiné matky, musíme se ptát, z jakého světa potom pochází ona jiná matka. Předpokládejme tedy v tomto fikčním světě existenci dalších explicitně nezmíněných fantastických světů. Záměrně říkám v plurálu světů a ne světa, tím totiž odkazuji na situaci, kdy se Koralina ve svém snu setkává s mrtvými dětmi a jedno z nich popisuje jako bytost s křídélky („*Byla to velmi bledá dívka oblečená v něčem, co vypadalo jako pavoučí*

⁶¹ Gaiman, N.: Koralina, s. 71

⁶² Gaiman, N.: Koralina, s. 72-75

⁶³ tamtéž, s. 109

*sít. Ve světlých vlasech se jí třpytila stříbrná čelenka. Koralina by mohla přísahat, že dívka má na zádech křídla – ne ptačí, motýlí křídla posypaná stříbrným prachem. Dívčin talíř byl plný krásných květin.*⁶⁴, máme zde tedy další fantastickou bytost, která nemůže pocházet z přirozeného světa a musela tedy být, na rozdíl od ostatních dětí a Koraliny, unesena jinou matkou odjinud. Nejpravděpodobnější zdá se být tedy možnost, že ona „čarodějnice“ existuje v jednom z fantastických světů a ve svém vědomí vytváří jakýsi mikrosvět, který lze portálem propojit s jinými dimenzemi a skrze nějž k sobě děti láká. Zároveň zde však existuje moc, která přesahuje i moc jiné matky, a to ona prastará věc v chodbě, která se nachází mimo všechny dimenze.

Dosud jsme pracovali s fantaskním světem jako reálně existující entitou vedle světa přirozeného, nutno však podotknout, že celý příběh je velmi snový, tudíž se nám nabízí i alternativa, že jde pouze o sen. Ve prospěch této interpretace vypovídá především sen s dětmi a dále skutečnost, že po onom dobrodružství Koralina usíná v křesle, kde ji také najdou rodiče, kteří si na nic nepamatují. *„Koralino? Miláčku, co tě to napadlo, usnout zrovna tady v křesle. Tohle je přece pokoj jen na svátky. Hledali jsme tě po celém domě.*⁶⁵

Jako další možná interpretace se nabízí, že fantaskní svět je vytvořen jen v bujně dětské fantazii Koraliny, která se tak nevědomě vyrovnává s již zmíněným problémem osamění a nevšímavosti okolí. Když Koralina poprvé odemkne dveře se svou matkou a za nimi vidí zed', upozorňuje matku, že dveře znovu nezamkla, matka logicky argumentuje, že nemusí, když nikam nevedou. *„Nezamkla jsi, připomněla jí Koralina. – maminka pokrčila rameny: Proč bych měla zamykat? Nikam nevedou. – Koralina mlčela.*“ Právě zde se ukazuje, jak se myšlení dítěte

od myšlení dospělého zásadně odlišuje a jak poměrně bezvýznamná událost může nastartovat dětskou fantazii.

Nadto je celý příběh protknut úvahami o zvláštностech lidské existence, a to především linie s mrtvými dětmi. *„Kdo jste? - Jména, jména, jména. Jména jsou to první, co se ztratí, když odejde dech a srdce přestane být. / Jsi děvče? Nebo chlapec? – Chvilí bylo ticho. Jako dítěti mi dávali šatičky a nechávali mi dlouhé kudrnaté vlásy. Řekl ten stín váhavě. Ale když se tak ptáš, zdá se mi, že jednoho*

⁶⁴ Gaiman, N.: Koralina, s. 137

⁶⁵ tamtéž, s. 133

dne mi šatičky sundali, navlékli mi kalhoty a ostříhali mě nakrátko. Takovými věcmi se nezabýváme.“ a rozhovory s kočkou: „Kočky nemají jména. To jen vy lidé máte jména. Protože nevíte, kdo jste. My víme, kdo jsme, tak nepotřebujeme jména.“⁶⁶

Tudíž zde nalézáme i jistý filosofický přesah.

Přes to všechno (hororové prvky, filosofické přesahy) knížka zůstává dětsky přímočará a pro děti tudíž srozumitelná.

S odkazem na fenomenologickou analýzu „co čtenář, to jiná interpretace“ podotýkám, že toto je jen nepatrný zlomek možných interpretací a na závěr si neodpustím zmínit epigraf v Koralině od Gaimanova oblíbeného G. K. Chestertona, který zní: „*Pohádky jsou více než pravdivé: ne tím, že nám tvrdí, že existují draci, ale proto, že říkají, že draky je možné porazit.*“

7. Nikdykde

7.1 Obecná charakteristika a okolnosti vzniku díla

Román Nikdykde byl poprvé vydán roku 1996 (v češtině v nakladatelství Polaris roku 1998, přeložila Ladislava Vojtková) a vznikal souběžně s tvorbou stejnojmenného televizního seriálu BBC.

Gaiman původně neměl v úmyslu napsat Nikdykde jako román, ale průběh vzniku seriálu ho neuspokojoval. Při tvorbě svých komiksů byl zvyklý mít nad vším kontrolu, a jak brzy zjistil, zde tomu bylo jinak, v rozhovoru pro SFX magazín dokonce uvedl, že se „cítí být spíše tichým hláskem v pozadí“. Seriál se tedy stával něčím jiným, než si Gaiman původně představoval, a tak jediné možné východisko z této situace viděl v co nejrychlejším napsání románu. Nikdykde se tak stalo prvním Gaimanovým sólo románem, který byl nakonec daleko úspěšnější než seriál BBC a ti, kteří román četli, často vůbec netuší, že nějaký seriál BBC existuje a pokud ano, tak jsou zcela přesvědčeni, že seriál čerpá z románu a ne naopak. Nezbyvá nám než děkovat podmínkám smlouvy mezi Gaimanem a BBC, poněvadž pokud by Nikdykde vznikalo jako americký seriál, osud tohoto románu by byl pravděpodobně dosti odlišný a nejspíš bychom nikdy neměli to potěšení si ho přečíst. Tento způsob, jakým Gaiman napsal svůj první román, by byl bizarní pro

⁶⁶ Gaiman, N.: Koralina, s. 41

jakéhokoli autora, obzvláště pak pro autora, který se stal jedním z nejčtenějších, nejlépe placených a nejrespektovanějších autorů fantasy na světě.⁶⁷

To, že je román vlastně adaptací televizního scénáře, je patrné i v jeho nevšední episodické struktuře, vypravěč se chvílemi doslova zastavuje, aby přeskočil k jiné postavě nebo nakreslil obraz postavy nové, evokuje nám to střídání scén ve filmu. Převažuje zde vypravěč nadosobní, ale místy se objevuje i reflektor, tzv. oko kamery. Na Gaimanův autorský styl měla bezpochyby vliv i jeho zkušenost s tvorbou komiksů.

7.2 Děj

Děj románu *Nikdykde* je daleko složitější a spleťtější než děj výše rozebírané *Koraliny* a každá z postav zde má svůj vlastní mini příběh, proto jsem se rozhodla děj popsat mírně roztržštěně právě skrze tyto mini příběhy jednotlivých aktérů.

Richard Mayhew – hlavní hrdina

Richard žije v Londýně, má malý byt, nezajímavou práci a zhýčkanou snoubenku Jessicu, která s ním je jenom proto, že u něj vidí jistý potenciál – ne v tom, čím by mohl být, ale v tom, v co by ho dokázala zmanipulovat.

Jednoho večera jdou Richard s Jessicou na důležitou večeři, cestou narazí na zakrvácenou dívku ležící na chodníku, Jessica je rozhodnutá ji ignorovat a Richardovi vyhrožuje zrušením zasnoubení, pokud ji tam nenechá ležet. Richard ji však neposlechne, a jelikož zraněná dívka ho žádá, aby ji nebral do nemocnice, odnese ji k sobě domů.

Dívka se hojí zázračně rychle, představuje se jako Dvířka a tvrdí, že není z Londýna, ale z jakéhosi Podlondýna, který popisuje jako město plné magie a monster. Říká, že ji někdo chce zabít a ona neví proč. Richard jí samozřejmě nevěří ani slovo a s přihlédnutím k jejímu zevnějšku (několik vrstev oblečení, každý kousek z jiné historické epochy) začíná mírně litovat, že se dívky na ulici vůbec ujal.

Po chvíli u dveří zvoní jistí pánové Croup a Vandemar, kteří Dvířku hledají, Richard ji zapře, protože pánové se mu ani trochu nezamlouvají a dokonce mu

⁶⁷ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman*, s. 309

vyhrožují smrtí. Dvířka ale z jeho bytu mezitím doopravdy zmizí, pánové odejdou a Richard uvažuje, že se mu snad jen zdála. Sotva za pány zavře dveře, Dvířka se nejen znovu objeví jakoby nic, ale nadto ještě posílá dopis po holubovi a povídá si s krysou, Richard je tak nucen alespoň části jejího příběhu uvěřit. Rozhodne se Dvířce pomoci, protože jediné, co chce, je usmířit se s Jessicou a vrátit svůj život do starých kolejí, Dvířka mu slibuje, že pokud jí sežene jistou osobu, odejde a už se nevrátí.

Podle Dvířčiných instrukcí Richard navštíví jednu temnou londýnskou uličku, kde se setkává s markýzem de Carabsem. Markýz je ochoten Dvířce za protislužbu pomoci a vezme Richarda na podivný sestup do stoky pod městem, jen aby se za chvíli mohli octnout na žebříku vysoko nad střechami Londýna. Na jedné ze střech navštíví podivínského muže, který si říká Bailey a očividně není vůbec rád, že markýze vidí, jenžto ten přišel, aby mu Bailey splatil starý dluh. Po tomto zvláštním výletě Dvířka odchází s markýzem a Richard si hluboce oddechne přísahajíc, že už nikdy nebude Jessice odporovat.

Brzy však zjišťuje, že nemůže být hůř. Nyní konečně pochopil, proč se s ním Dvířka loučila slovy „*Podívej, je mi to líto, stačí?*“⁶⁸ – Richarda nejednou nikdo z jeho přátel včetně zaměstnavatele nepoznává a zdá se, že kolemjdoucí ho dokonce ani nevidí. Když se vrátí domů, realitní makléři představují jeho byt potenciálním kupcům a nahého Richarda ve vaně absolutně nevnímají. Richardovi je jasné, že to má co dočinění s Dvířkou a podivným markýzem a rozhodne se je vyhledat, doufaje, že znají řešení jeho problému.

Venku přijde na to, že jediný, kdo je schopen ho vidět, je jakýsi bezdomovec, jenž ho žádá o drobné a který mu následně pomůže dostat se do Podlondýna. V Podlondýně však nic není tak, jak byl Richard zvyklý z Nadlondýna, je mu jasné, že sám zde dlouho nepřežije. Nakonec se ho ujmou tzv. krysomluvčí (lidé uctívající krysy) a jedna z nich, dívka jménem Anastázie, která je původně také z Nadlondýna jako Richard, ho doprovodí na pohyblivý trh, kde by se měla Dvířka nacházet. Richard se cestou s Anastázií sblíží, ale při přechodu přes Night's bridge Anastázií pohltí temnota, jediné, co po ní Richardovi zbyde, je korálek z náhrdelníku.

⁶⁸ Gaiman, N.: *Nikdykde*, s. 50

Na pohyblivém trhu skutečně najde Dvířku a markýze, kteří zde dělají konkurz na osobního strážce pro Dvířku, konkurz vyhraje slovnatá Hunter, již Richard poznal už při přechodu přes most. Dvířka je rozčarovaná z Richardovy přítomnosti a na nátlak markýze se ho rozhodne zanechat napospas osudu, vzápětí se však pod tíhou svědomí pro Richarda vrací a slibuje, že mu pomůže vyřešit jeho problém, jen co vyřeší ten vlastní. Dvířka potřebuje zjistit, kdo vyvraždil její rodinu a kdo ji pronásleduje, pro odpověď se vydávají za andělem Islingtonem, o kterém se její otec zmínil ještě před svou smrtí.

Během putování Richard poznává, že Podlondýn je opravdu plný míst a bytostí, o kterých se mu ani nesnilo. Pohybují se londýnskými stokami, jezdí podzemkou plnou nebezpečných nástrah a procházejí skrze obrazy. Celou cestu je pronásledují dva nájemní vrazi pan Croup a pan Vandemar.

Anděl Islington jim dá za úkol získat jistý klíč, který ukrývají mniši v jednom opatství a který jim prý pomůže zjistit, kdo vyvraždil Dvířčinu rodinu. Od skupiny se odděluje markýz, který jde za svým vlastním úkolem, a tak se k mnichům dostávají jen Richard, Dvířka a Hunter.

Hunter projde zkouškou boje a Dvířka zkouškou důvtipu. Na Richarda tak zbývá nejtěžší ze tří úkolů, něco jako boží soud, nikomu se dosud nepodařilo ho splnit, ani přežít. Zkouška se odehrává v zamčené místnosti, kam Richard musí vstoupit sám. Celou hodinu je zde jeho mysl obětí klamů a hrátek. Ocitá se zpět v Nadlondýně

a zjišťuje, že je jen pomateným bezdomovcem válejícím se na nástupišti, všichni kolemjdoucí ho štitivě překračují a přelud kamaráda mu vysvětluje, že tu takhle blázní už několik dní, přičemž vykřikuje něco o nějakém Podlondýně a že nejspíš přišel o rozum. Richard mu uvěří a rozhodne se skočit pod přijíždějící vlak a ukončit tak své trápení a ponížení. V poslední chvíli si strčí ruku do kapsy a nahmatá korálek z Anastáziina náhrdelníku. Neskočí a zkoušku tím splní.

S klíčem se vydávají nazpět k Islingtonovi. Hunter je cestou zradí, vymění Dvířku s Croupem a Vandemarem za kopí, kterým chce zabít londýnskou Bestii, aby ji mohla přidat ke svým loveckým trofejím. Dvířka je odvléčena a Richard se tak sám s Hunter ocitá v labyrintu, v místě, kde londýnská bestie přebývá. Hunter v boji s bestii umírá a posledním dechem radí Richardovi, jak Bestii zabít, tomu se to nakonec podaří.

Posléze dorazí k Islingtonovi, zde kupodivu narazí i na Dvířku, protože ve skutečnosti to byl právě Islington, kdo nechal vyvraždit Dvířčinu rodinu a jeho hlavním záměrem bylo, aby mu Dvířka donesla klíč, pomocí kterého se chce dostat ze svého nebem nakázaného vězení a pomstít se. Andělovy plány jsou nakonec překaženy a Richardovi je umožněno použít klíč k návratu do Nadlondýna. Podsvětí však Richarda změnilo natolik, že není schopen vést svůj původní život, již to není ten samý člověk, co předtím. V zoufalství tedy začne do zdi jednoho domu škrábat pomocí nože dveře, aby se dostal domů do Podlondýna, načež mu tyto imaginární dveře otevírá markýz de Carabas a vítá ho zpátky. Co se děje poté, již není součástí vyprávění, příběh má tedy svým způsobem otevřený konec.

Lady Dvířka

Dvířka je dcera lorda Portica šlechtična rodu Arkádů, kteří jsou Otevírači - mají schopnost nejen otevírat jakékoli zamčené dveře, ale dokážou otevřít vše, co může být zavřené, včetně průchodů do jiných dimenzí.

Jednoho dne se Dvířka vrátí domů a zjišťuje, že všichni členové její rodiny jsou zavražděni, sama jen stěží stačí utéct. Na útěku je pronásledována dvojicí nelidských zabijáků, panem Croupem a panem Vandemarem. Ve chvíli, kdy je zraněna a zahrána do kouta, podaří se jí otevřít dveře do jiné reality a octne se

na chodníku světa, který zná jako Nadlondýn, zde ji objeví člověk Richard Mayhew. S Richardovou pomocí rekrutuje markýze de Carabase, záhadnou postavu obchodující s laskavostmi (o kterém ví, že dluží její rodině službu), aby jí pomohl vypátrat, proč byla její rodina vyvražděna.

Dostává se do otcovy studovny, kde najde jeho holografický deník, ve kterém ji nabádá, ať vyhledá anděla Islingtona, že mu může důvěřovat. Aby se dostala k Islingtonovi dřív, než ji vrahové dostihnou, najme si osobní strážkyni Hunter.

Když získá na přání anděla magický klíč, nechá si raději tajně vyrobit jeho kopii, aby zamezila jeho případnému odcizení. Po zradě Hunter ji Croup s Vandemarem dovlečou k Islingtonovi, načež vychází najevo, že za vším stojí právě on a že nechal pozměnit záznam z otcova deníku, kde ve skutečnosti stálo „nevěř Islingtonovi“. To vše z toho důvodu, aby Dvířku nalákal k sobě a zmanipuloval ji, protože jedině Otevírač s klíčem dokáže odemknout jeho vězení.

Otec Dvířky, lord Portico, to odmítl udělat a krutě za to zaplatil. K Islingtonovi přicházejí i Richard a markýz, kteří jsou zajati a mučeni, a tak Dvíře nezbyvá než andělovi otevřít.

Bere repliku klíče a s pomocí moci Otevírače otevírá portál do nejvzdálenější a nejstrašlivější dimenze, které je s to dosáhnout. Anděl i pánové Croup a Vandemar jsou vtaženi vírem portálu (nikoli však Dvířka, Richard a markýz, jelikož jsou přikováni ke stěně) a Dvířka za nimi opět zavírá.

Po vítězství nad Islingtonem chce jít Dvířka ve šlépějích svého otce a pokusit se sjednotit kmeny Podlondýna. Přeje si, aby Richard zůstal a s tímto posláním jí pomohl, protože nyní je v Podlondýně váženým hrdinou, který zabil Bestii. Je jisté, že k Richardovi chová i určité city. Richard však odchází do Nadlondýna a co následuje po jeho návratu, se lze jen domýšlet.

Markýz de Carabas

Záhadná postava londýnského podsvětí, obchodník s laskavostmi a s předměty jedinečné hodnoty. Přestože je spíše nedůvěryhodnou postavou, své dluhy splácí. Spočítá si, že se mu vyplatí lady Dvířce pomoci. Těsně předtím, než se k ní připojí, navštíví starého Baileyho na střechách a nechá u něj svůj život uložený v krabíčce.

Když se na cestě oddělí od zbytku skupiny, je to proto, že se vydává za Croupem a Vandemarem. Podplatí je, aby mu zodpověděli tři otázky, z rozhovoru získává indicie ohledně toho, kdo si je najal k vraždám Otevíračů. I přes svou vychytralost jim však nedokáže uniknout, je zabit a jeho tělo je pohozeno do stoky. Zde ho najde podzemní lid a prodá ho na tržišti panu Beilymu, který ho pomocí krabíčky opět navrátí k životu. Markýz se ihned vydává za Dvířkou, ale je pozdě, jelikož tou dobou už je zrazena Hunter a odvečena k Islingtonovi. Tak se markýz stává jen svědkem finále bez možnosti zasáhnout. Je to právě on, kdo Richarda poprvé bere do Podlondýna a je to znovu on, kdo ho vpustí zpět.

Hunter

Slavná válečnice a lovkyně, je najata na ochranu lady Dvířky proti Croupovi a Vandemarovi, ale již od začátku tak činí jen na oko, protože je podplacena

Islingtonem. Jejím hlavním úkolem je dostat Dvířku i s klíčem v pořádku k andělovi.

Hunter zabila už mnoho nestvůr pod světovými velkoměsty a nyní chce ulovit nejstrašlivější kořist ze všech – velkou londýnskou Bestii. Jediná zbraň, která dokáže Bestii zabít, je kouzelné kopí, právě toto kopí získává výměnou za zradu Dvířky. V boji s bestií však umírá a kopí předává Richardovi společně s instrukcemi, jak Bestii zabít.

Pan Croup a pan Vandemar

Zákeřní a brutální zabijáci. Jsou najati andělem Islingtonem, aby vyvraždili rodinu lorda Portica a přivedli mu lady Dvířku.

Pan Croup je malý lišák s vášní pro cenné starožitnosti, které požírá, očividně jen pro čisté potěšení z jejich zničení. Právě jeho markýz de Carabas uplatí, a to starobylým čínským porcelánem. Pan Vandemar je větší a hrubší muž se zvláštní zálibou v mučení a požívání lidského masa. Na konci příběhu je postihne stejný osud jako anděla Islingtona, jsou vtaženi do vzdálené dimenze.

Islington

Kdysi dávno měl Islington pečovat o Atlantidu, ale namísto toho ji zničil a pak předstíral, že to celé byla jen strašná nehoda. Jako trest ho Bůh uvěznil v jedné síni v Londýně na tisíc let se slibem, že jednoho dne ho po řádném pokání přijme zpět do nebe.

Islington je však netrpělivý a pomstychtivý. Dveře do nebe lze otevřít speciálním klíčem, ale pouze pokud jím otočí Otevírač. Když se pokouší přesvědčit Lorda Portica, aby mu pomohl klíč získat a odemknout, Portico odmítá nejspíše proto, že tuší Islingtonův záměr vyhlásit nebi válku. Islington tedy zařídí zavraždění Portica a jeho rodiny s výjimkou dcery Dvířky, kterou zmanipuluje, aby mu poskytla službu, již mu její otec odepřel.

Ve finále Dvířka anděla přelstí, místo opravdového klíče použije repliku a otevře průchod do nejvzdálenějšího a nejnevlídnějšího světa. Nedočkavý anděl se v domnění, že jde o nebe, vrhá do portálu a až pozdě si uvědomuje, že to je jiné místo, než očekával. Je tak odtržen od nebe navěky.

7.3 Analytická část

V Nikdykde se odráží mnoho vlivů, obzvláště pak vliv klasické pohádky o obyčejném člověku, který se zachová jako hrdina a prokáže tak, že je hoden princezny, která se do něj posléze zamiluje. Tento klasický motiv je doplněn moderními kulisami – městským prostředím a životem londýnského úředníka, což z románu dělá naprostý prototyp urban-fantasy.

Dalším charakteristickým znakem je suchý humor v podání hlavního hrdiny, jak ho známe z britského zábavního průmyslu napříč různými médii, od pětidílné trilogie Douglase Adamse Stopařův průvodce až po ikonický seriál BBC Doctor Who.⁶⁹

7.3.1 Hrdina

Je to právě postava Richarda Mayhewa, která z románu udělala bestseller. Tento hlavní protagonista sám sebe definuje skrze nudnou práci a chladnou snoubenku a považuje se de facto za zoufalce, nešetří sebeironií ani v těch nejprekérnějších situacích, které glosuje ve svém duševním deníku. A přesto všechno je to typický archetyp hrdiny, tak jak ho známe z mýtů – obyčejný člověk, který má daleko větší význam, než si kdy dokázal uvědomit. Možná nemá prestižní povolání, ani nedisponuje tučným kontem, ale ví, co je to soucit a jeho hodnoty ještě nebyly zdeformovány moderní civilizací, dokáže se těmto pokrouceným měřítkům vzepřít, což vyžaduje jistý druh odvahy. Richard jako jeden z mála obyvatel velkoměsta nedokáže přehlížet lidské neštěstí, a tak je schopen všimnout si věcí, které ostatní jen přecházejí. Mohlo by se zdát, že všechno začalo ve chvíli, kdy pomohl zraněné Dvířce, ale opak je pravdou, k tomuto úkolu byl předurčen už dávno. Ještě předtím, než se odstěhoval za práci do Londýna, potkal starou ženu bez domova, která poodhalila jeho osud - „Ukaž ruku,“ *přikázala mu*, „budu ti věštit budoucnost.“ *Poslechl.* „Čeká tě dlouhá cesta...“ *začala.* „Londýn,“ *souhlasil Richard.* „Nejen Londýn...“ *Odmlčela se.* „Ne ten Londýn, co znám.“ *Rozpršelo se.* „To mě mrzí,“ *řekla stařena.* „Začíná to dveřma.“ „Dveřmi?“ *Přikývla. Déšť zhoustnul.* „Na tvém místě bych si dávala pozor na dveře.“... *Stará žena už klopýtala ulicí pryč a mokla. Richard cítil, že pro ni musí něco udělat: ale peníze jí*

⁶⁹ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 310

dát nemohl. Spěchal za ní. „Tady máte!“ Zápolil s deštníkem ve snaze najít knoflík, kterým se otevíral. Pak se ozvalo cvak a deštník rozkvetl do veliké mapy podzemky. Stařena si deštník vzala. Kývala hlavou. „Máš dobré srdce. Někdy to stačí, aby ses v pořádku dostal, kam jdeš.“ Pak zakroutila hlavou. „Ale většinou ne.“⁷⁰ Svým rozhodnutím nenechat ležet zakrvácenou dívku pochybného vzezření na ulici, přestože ví, že ho to bude něco stát, tento osud jen zpečetí.

„Jessico?“ „Co je?“ „Podívej se.“ Ukázal na chodník. Ta osoba ležela obličejem k zemi. Byla celá zabalená do objemných šatů. Jessica ho uchopila za paži a táhla ho k sobě. „Když o ně projevíš zájem, Richarde, nedají ti pokoj. Všichni mají nějaký domov, věř mi. I ona bude v pořádku, až se z toho vospí. Věř mi.“... Richard klečel na chodníku. „Richarde? Co to děláš?“ „Ona není opilá. Je zraněná.“ Pohlédl na své prsty. „Krvácí.“ Jessica na něj hleděla nervózní a zmatená. „Přijdeme pozdě.“ „Je zraněná.“ Jessica se ohlédla na děvče na chodníku. Důležité věci: Richard pořád nechápe, co je důležité. „Richarde, přijdeme pozdě.“ „Je zraněná,“ řekl jen. V obličejí měl výraz, jaký Jessica u něho ještě nikdy neviděla.... „Až budeš volat na pohotovost,“ připomínala Jessica, „neudávej své jméno. Mohli by po tobě chtít nějaké prohlášení nebo tak něco. A já si nehodlám zničit tenhle večer kvůli...Richarde? Co to děláš?“ Richard zvedl dívku do náručí... „Richarde Olivere Mayhewe,“ pronesla chladně Jessica. „Okamžitě položíš tu osobu a půjdeš sem. Jinak je konec s naším zasnoubením. Varuju tě.“ Richard cítil, jak se mu po košili rozlévá lepkavá teplá krev. Někdy člověk nic nenadělá. Odešel pryč. Jessica stála na chodníku, dívala se, jak ničí její velký večer, v očích jí pálily slzy... Snažila se vymyslet nějaký rozumný důvod, proč s ní není její snoubenec. Přistihla se, že zoufale uvažuje, zda má nebo nemá jednoduše říct, že Richard je mrtvý. „Přišlo to tak náhle,“ zašeptala smutně.⁷¹

Dávají se tak do pohybu nečekané události, které Richard již není schopen zvrátit, ten večer má i svůj první sen o zápolení s Bestií, který ho pak provází až do jejich skutečného střetu.

Příběh je rozhodně iniciační, stáváme se svědky toho, jak se Richard z ušlápnutého úředníčka stane člověkem nezávislým na mínění ostatních lidí a opravdovým hrdinou.

⁷⁰ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 8-9

⁷¹ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 25-27

Richard, ten Nadlondýňan, se vynořil z mlhy a kráčel po boku opata. Richard vypadal... Hunter si ho pečlivě prohlížela a snažila se zjistit, co se změnilo. Centrum jeho rovnováhy se posunulo níž, blíž do středu. Ne... bylo to něco víc. Vypadal... Vypadal, jako by dospěl.⁷²

7.3.2 Cesta

Hrdina se vydává na cestu, protože nemá jinou možnost a jeho jedinou motivací je vrátit vše do zajetých kolejí. Začátek této cesty je spojen s motivem sestupu

do podsvětí. Richard je pro lidi na zemi neviditelný, svým způsobem tedy mrtvý, a tak se vydává do Podlondýna, aby získal svůj život zpátky, je trochu jako Orfeus, který jde prosit za svou milou Eurydiké.

Jeho cestu podsvětím můžeme rozfázovat i podle Danteho Božské komedie. Předpeklem jsou zde bezdomovci a žebráci, kteří nežijí ani tady, ani tam. Tito nešťastníci na svět nepatří, protože jsou jeho „normálními“ obyvateli přehlíženi, většina lidí raději dělá, že žebráky nevidí a snaží se je vytěsnit, a ti se tak propadají škvírami světa až do Podlondýna, pravými Podlondýňani však také nejsou, žijí na pomezí.

Samotný Podlondýn je peklem, obzvláště pak pro Richarda. *Připomínalo mu to peklo. Nebo spíš to, jak si peklo představoval, když byl malý.⁷³* Je to místo plné magie a najdeme zde různá monstra, upíry i nelidské vrahy, obyčejné věci jako třeba most nebo mezera mezi nástupištěm a vlakem zde ožívají a člověku jsou smrtelně nebezpečné. Podlondýnská společnost, která se dělí na různá panství a vzájemně si nepřátelské subkultury, se řídí svými vlastními pravidly. I Podlondýn, jako peklo D. Alighieriho, má několik úrovní, chceme-li kruhů, na nejhluběji položeném místě je uvězněn zrádcovský anděl Islington.

Doslova a do písmene očištěm je pro Richarda zkouška, kterou musí složit u mnichů. *„Když byl náš řád založen, dostali jsme ten klíč do úschovy. Je to jedna z nejsvětějších a nejmocnějších relikvií. Musíme ho odevzdat, ale jen tomu, kdo projde úspěšně zkouškou a prokáže, že je toho hoden.“ ... „A teď,“ řekl opat, „úsměv!“ zabzučelo to a blýskl fotografický blesk. ... „Tohle je naše zeď těch, kdož neuspěli,“ povzdechl si opat, „aby žádný z nich nebyl zapomenut.“ ... Richard*

⁷² Gaiman, N.: Nikdykde, s. 202

⁷³ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 61

*hleděl na tváře na stěně. Několik polaroidových snímků, dvacet či třicet jiných fotografií, nějaké sépiové tisky a daguerrotypie a potom kresby tužkou, akvarely a miniatury. Pokrývaly celou stěnu.*⁷⁴

V této fázi Richard ztrácí vše, čemu dosud věřil, přichází o rozum a jen díky citu, který se mu vybaví, když sevře v dlaní korálek z Anastáziina náhrdelníku - díky soucitu, který s ní měl a který nemůže být iluzí, získává klíč ke svému ráji. Richard se tedy dostává do ráje skrze lásku, podobně jako tomu je v Božské komedii.

Nadto je nyní hrdinou, což ještě oficiálně stvrzuje zabitím mýtického netvora z labyrintu, dostane se mu tak uznání od všech, kteří ho předtím jen litovali nebo jím dokonce opovrhovali. V závěru své cesty však zjišťuje, že ráj je někde jinde, než si myslel. Kontakt s podsvětím ho změnil natolik, že s původním Richardem Mayhewem má společné už jen jméno a i kdyby tisíckrát chtěl, už nic nebude jako dřív, vrátit se je zkrátka nemožné, proto odchází tam, kam skutečně patří.

Richard potěžkal nůž. Pak udělal výpad na zed' vedle dveří, v nichž žena spala. Švihl nožem třikrát – jednou horizontálně, dvakrát vertikálně. „Co to děláte?“ ptala se žena opatrně. „Dveře,“ vysvětlil.... Richard hleděl na obrys dveří, který vyškrábal do zdi. Schoval nůž do kapsy a začal do stěny bušit pěstmi. ... Pak se ohlédl na dveře, které vyryl do zdi. Ve stěně byl otvor ve tvaru dveří, přesně takový, jak ho nakreslil. V otvoru stál muž s rukama teatrálně složenýma na prsou. Stál, až si byl jistý, že ho Richard vidí. Pak velkolepě zívł, přikrýváje si ústa tmavou dlaní. Markýz de Carabas vytáhl obočí. „Tak co?“ řekl netrpělivě. „Jdeš?“ Richard na zlomek vteřiny zaváhal. Pak přikývl, protože nedůvěřoval vlastnímu hlasu,

*a zvedl se. Společně prošli otvorem ve zdi, zpátky do temnoty. Nezůstalo za nimi nic, dokonce ani ten obrys dveří.*⁷⁵ (poslední slova příběhu)

Tento hlavní hrdina si tak prochází většinou typických situací – kontakt s jiným světem, zánik v jeho původním světě, zkouška přesvědčení, boj s nestvůrou, nemožnost návratu do přirozeného světa.

⁷⁴ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 188-189

⁷⁵ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 292-293

Richard na své cestě vystřídá několik průvodců, prvním a zároveň posledním z nich je markýz de Carabas, který plní svým způsobem i roli rádce, ač jsou jeho rady spíše štiplavé sarkasmy, částečně zasvěcuje Richarda do tajů a (ne)pravidel podsvětí. Roli průvodce plní i bezdomovec, který ho do Podlondýna vezme podruhé. Nejdůležitějším průvodcem pro Richarda je však Anastázie, která za tuto roli zaplatí životem, ale je to právě ona, kdo Richardovi jako první alespoň trochu objasňuje, jak se člověk může propadnout do Podlondýna.

„Ty jsi krysa, že?“ *Zachichotala se. „Takovou kliku nemám. Škoda. Ne, já jsem krysomluvčí. My s krysami mluvíme.“* ... „Znám zkratku. Můžeme to vzít přes Nadlondýn.“ „Včera... bylo to, jako bych už neexistoval, pro nikoho tady nahoře.“ „Protože neexistuješ,“ vysvětlila mu Anastázie.... „Chci zpět svůj život.“ ... „Něco není v pořádku?“ otázala se dívka. „Jenom všechno,“ řekl Richard. „Žila jsi vždycky tam dole?“ „Ne. Narodila jsem se tady,“ zaváhala. „Ale o mně mluvit nechceš.“ Richard si překvapeně uvědomil, že chce. Anastázie mu vypráví svůj smutný příběh, jak jako malá skončila na ulici a málem zemřela. „Když jsem přišla k sobě, byla jsem v Podlondýně. Krysy mě našly.“ „Snažila ses někdy vrátit sem?“ *Zakroutila hlavou. „To nejde. Je buď to, nebo to. Nemůžeš mít obojí.“*⁷⁶

Dalším, kdo mu dělá průvodce částí cesty, je upírka Lamie, která však za tuto službu vysává z Richarda teplo a život.

7.3.3 Společenstvo

Archetyp společenstva se v příběhu netypicky nevytváří kolem hlavního hrdiny, ale kolem lady Dvířky. Richard dokonce ani není jeho plnohodnotným členem, ale naopak trpěnou přítěží, jeho důležitost se ukáže až při plnění zkoušky, stejně tak jako nepostradatelnost bojových schopností Hunter a důvtipu lady Dvířky. Po absolvování zkoušky se Richardovo postavení ve společenstvu změní, již není jen slepě následujícím článkem, ale místy dokonce přebírá iniciativu a společenstvo vede.

Ve společenstvu se vyskytuje i motiv zrady, a to v podání Hunter, která osobu, jež by měla chránit, prodá za kopí a slávu. Na sklonku svého života se snaží vše odčinit, když Richardovi radí, jak zabít Bestii. „*Udělal jsem něco velice špatného, Richarde Mayhewe,*“ šeptala smutně. „*Udělal jsem něco špatného.*“

⁷⁶ Gaiman, N.: *Nikdykde*, s. 74-77

Protože jsem chtěla být ten, kdo zabije Bestii. Protože jsem potřebovala kopí. “... „Udělal jsem špatnou věc... a teď to napravuju.“⁷⁷ Zradu by čtenář očekával spíše od počátečního vůdce celé skupiny, markýze de Carabase, který pro společenstvo ale naopak podá oběť nejvyšší.

Richardovou animou je samozřejmě lady Dvířka, i když je jejich vztah v příběhu nevyjasněný, můžeme se jen dohadovat, že ze vzájemné potřeby a soucitu se postupem času zrodila úcta a láska. *„Byl jsi opravdu dobrý přítel, Richarde. Nějak se mi začalo líbit, že tě mám. Prosím tě, nechod.“ Natáhl k ní zraněnou levou ruku a neobratně ji pohládl po ruce. „Víš, také se mi začalo líbit, že tě mám. Ale nepatřím do tohoto světa. V mém Londýně... no, největší nebezpečí, na které musíš dávat pozor, je spěchající taxík. Také tě mám rád. Mám tě moc rád. Ale chci jít domů.“ Hleděla na něho svýma zvláštníma očima. „Tak to už se nikdy neuvidíme.“ „Nejspíš ne.“⁷⁸*

Hlavním posláním společenstva bylo zjistit, kdo vyvraždil rodinu Otevíračů, což si jeho členové mylně spojovali se získáním klíče. Právě tento klíč je magickým artefaktem, který chce zlo ztělesňované Islingtonem uchvátit. Neméně důležitým artefaktem se pak ukáže být korálek z Anastáziina náhrdelníku, tento předmět sice neoplývá žádnou nadpřirozenou silou, ale v osudu hlavního hrdiny hraje zásadní roli. Dalšími významnými artefakty příběhu jsou kopí určené k zabití Bestie a krabička, do které markýz de Carabas skrývá svůj život.

Z fantastických bytostí, které jsme dosud neuvedli, stojí rozhodně za zmínku tzv. Sametky, ženy podobné upírům, z nichž jedna (zmiňovaná průvodkyně Lamie) téměř připraví Richarda o život, na poslední chvíli je zachráněn markýzem, který zrovna (motiv náhody). Dále pak Serpentina a sedm sester, u kterých společenstvo nabírá síly na pokračování v cestě (úsek bezpečí), Dvířka Richardovi vysvětluje, že Serpentina v Podlondýně funguje jako strašák na malé děti (obdoba naší polednice), nicméně k nim je velmi pohostinná, jelikož ji a Huntera pojí společná minulost. Gaiman se nechal slyšet, že uvažuje o volném pokračování Nikdykde, jehož název by měl být právě Sedm sester.⁷⁹

⁷⁷ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 249

⁷⁸ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 275-276

⁷⁹ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 319

7.3.4 Intertextové odkazy

V díle se objevuje i nespočet intertextových odkazů. Nejvýraznějším je pravděpodobně Bestie v labyrintu, tedy obdoba krétského Mínotaura, zdejší labyrint však neplní funkci ochrany před Bestií, naopak je jejím doplňkem a oba tak stráží přístup k bestii daleko větší – andělu Islingtonovi. Samotné jméno Islington je odvozeno od jména jedné z londýnských městských částí, ve které se mimo jiné nachází i jedna z nejstarších dochovaných a dodnes fungujících věznic na světě⁸⁰. S Islingtonem se pojí i další z intertextů, bájná Atlantida. *Ze všech legendárních míst je Atlantida zemí, která během staletí nejvíce jitřila představivost filosofů, vědců i všelijakých záhadologů. A víru v legendu samozřejmě stále více utvrzovalo přesvědčení, že takový zmizelý kontinent doopravdy existoval...*⁸¹ - a právě na takovémto a podobných principech, je vystavěn celý Gaimanův fantastický fikční svět, kterému se budeme věnovat v následující kapitole.

7.3.5 Topos jiného světa

Fantastický svět Nikdykde je paralelní dimenzí ke světu přirozenému, neleží však vedle něj a dokonce neleží ani tak úplně pod ním, jak by se z názvů Nadlondýn a Podlondýn dalo usuzovat. Tyto dva světy se navzájem překrývají. Leží vedle sebe, pod sebou i přes sebe a jsou neodmyslitelně spjaté myriádou cest, ale žádný konkrétní hmatatelný průchod, kterým by se dalo projít z jedné dimenze do druhé, zde nenajdeme.

Branou do Podlondýna, který tamější obyvatelé nazývají Rubem, jsou tzv. trhliny a škvíry světa – vše, co běžný člověk vnímá jen okrajově (bezdomovci), vše, co mělo v historii nějaký význam (zrušené stanice metra, žlutá londýnská mlha), bytosti a místa, která mohla, ale také nemusela nikdy existovat (mýtická Bestie, Atlantida, postavené, ale neotevřené zastávky metra) a věci, jejichž názvy mají svůj původní význam sémanticky vyprázdněný (názvy zastávek metra, výzva „pozor na mezeru“ tamtéž), to všechno ožívá právě v Podlondýně.

Kdo se s tímto světem dostane do kontaktu (až na výjimky), pro Nadlondýn nadále přestane existovat, jelikož je odsunut na periferii vnímání.

⁸⁰ Vězeňská služba ČR. *Věznice Pentonville* [online]. 2012 [cit. 2014-03-20]. Dostupné z: <http://www.vscr.cz/generalni-reditelstvi-19/informacni-servis/aktuality-220/veznice-pentonville>

⁸¹ Eco, U.: *Dějiny legendárních zemí a míst*, s. 182

V rámci tohoto světa nám jde o topografii jednoho města, která je velmi detailně propracovaná. Místa, na kterých se hrdinové pohybují, opravdu existují i v aktuálním světě, čtenáři tak velice usnadní orientaci při čtení znalostí Londýna a především stanic metra (mapka londýnské podzemky je součástí knihy).

Vtip je v tom, že názvy míst opravdu zahrnují to, co označují. Ve stanici Angel je uvězněn anděl. Ve stanici Earl's Court sídlí hrabě, v jehož vagónu se nachází opravdu celý dvůr (*Earl's Court, Hraběcí dvůr, pomyslel si Richard. Samozřejmě. A pak začal uvažovat, jestli v Barons Courtu je nějaký baron, jestli v ostatních Dvorech jsou havrani, chodci či bály, jak jejich názvy naznačují.*⁸²) Ochránci klíče – černí mniši se zase nalézají ve stanici Blackfriars (friars – mniši). V mezeře mezi vlakem a nástupištěm opravdu „něco“ je: „Pozor na mezery,“ varovala ho Hunter naléhavě. „Postav se dál. Ke zdi.“ „Cože?“ A pak se to vyřinulo přes okraj nástupiště. Bylo to průhledné snové, jako duch, mělo to barvu kouře a vyplavalo to jako hedvábí pod vodou. Pohybovalo se to neuvěřitelně rychle a zároveň jakoby zpomaleně a pevně se to obalilo kolem Richardových kotníků... „Pozor na mezeru,“ vyzpěvoval hlas z magnetofonu. „Nestůjte u dveří! Pozor na mezeru!“⁸³ (pozn. v londýnské underground opravdu hlásí z reproduktorů „Mind the gap!“ a všude jsou plakáty s obrázkem a nápisem „mind the gap between the platform and the carriage“ – pozor na mezeru mezi nástupištěm a vagonem)

Místa tak doslova znamenají svůj název a toponomastika je zde postavená na hlavu, jelikož například zastávka Blackfriars své jméno nemá proto, že by tam byli mniši, ale naopak mniši jsou tam právě proto, že se zastávka jmenuje Blackfriars. Místa tak utvářejí postavy a jsou jim svým způsobem nadřazená.

Takto obživlá místa nabývají i svého mýtického významu - přechod přes most (K)Night's Bridge je přechodem, kde si temnota doopravdy vybírá své mýtné.

„Budeme muset projít opravdu ošklivými místy.“ Hlas se jí skutečně chvěl strachem. Richard potlačil nutkání vzít ji kolem ramen. „A kudy půjdeme.“ „Night's Bridge.“ „Knightsbridge.“ Opakoval Richard a začal se tichounce smát. (night = noc, knight = rytíř, autor využívá souznělosti těchto slov v angličtině) „Strašně se bojím,“ pokračovala. „Ještě nikdy jsem přes ten most nešla.“ Mohl to klidně být některý z mostů přes Temži, pomyslel si Richard: velký, kamenný most klenoucí se přes průrvu, do noci. Ale nad ním nebyla žádná obloha a pod ním žádná

⁸² Gaiman, N.: Nikdykde, s. 125

⁸³ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 117-119

voda. Vypínal se do temnoty. „I tamti se báli. Proto přecházeli všichni společně.“ „Jestli jdete přes most, půjdu s vámi.“ (Hunter) „Je tu opravdu čeho se bát?“ „Jen noci na mostě.“ „Té, co se v ní přepadá?“ „Té, co přichází, když končí dny.“ Anastázie vyhledala Richardovu ruku. Chytil ji pevně. A pak vykročili na most a Richard začal chápat, co je to temnota: temnota jako něco kompaktního

a skutečného. Cítil, jak mu sahá na kůži, zkoumá, pohybuje se, probádává: klouzala po jeho mysli. Vklouzla mu do plic, do očí, do úst. S každým krokem světlo svíčky sláblo...Tma naprostá a všudypřítomná. Zvuky. Zašustění, zašelestění... Zvuky byly nepřátelštější a hladovější... V temnotě kolem nich cosi proklouzlo. „Co to je?“ vyjekla Anastázie. Ruka se jí v jeho dlani třásla. „Tiše,“ řekla žena. „Ať si tě nevšímne.“ „Co se děje?“ šeptal Richard. „Temnota,“ odpověděla žena velice tiše. „Všechny noční můry, které se objevují, když zapadne slunce, už od dob, kdy jsme se krčili v houfech v jeskyni. Kvůli bezpečí a kvůli teplu. Teď přišel čas bát se tmy.“ ...A tehdy začaly halucinace...

Něco prsklo a objevila se zář tak jasná, až to bolelo. „Vypadá to, že jsme úspěšně přešli,“ řekla žena. Richard si všiml, že mu srdce bije až v krku, že nemůže mluvit. Přinutil se zhluboka dýchat, uklidnit se. „Předpokládám,“ řekl zajíkově, „že nám žádné skutečné nebezpečí nehrozilo. Bylo to jako strašidelná dráha na pouti. Trochu hluku ve tmě. Zbytek udělá vaše fantazie. Nebylo tam nic, čeho by se měl člověk bát, nemám pravdu?“ Žena na něho hleděla téměř s lítostí. A Richard si uvědomil, že ho nikdo nedrží za ruku. „Anastázie?“ Z temnoty na vrcholu mostu přilétl jemný zvuk, jako zašustění nebo vzdech. Po mostě se k nim kutálela hrstka korálků. Richard jeden zvedl. Byl z náhrdelníku krysí dívky.... „Kde je?“ „Pryč,“ řekla žena. „Vzala si ji tma.“ ... „Most si vybírá své mostné. Bud' vděčný, že si nevzal tebe.“ Richard stál ještě několik úderů srdce ve tmě, pak schoval korálek do kapsy.⁸⁴

Mýty se zde mísí s historií, například v podobě ozvěn pověstné londýnské žluté mlhy. „Co je to?“ „Londýnská mlha,“ řekla Hunter. „Ale ty přece zmizely už před lety. Zákon o čistotě ovzduší a tak?“ Vzpomněl si na knížky o Sherlocku Holmesovi, jež v dětství četl. „Jak se jim to říkávalo?“ „Hrachovky,“ připomněla mu Dvířka. „Londýnská specialita, v Nadlondýně už je nepamatují snad čtyřicet let. Nejmíň. Nám tady dole se občas nějaký jejich přízrak objeví. Hmm, ne,

⁸⁴ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 87-91

přízrak ne, spíš ozvěna. “... „Trocha mlhy nikoho nezabije,“ uklidňoval sám sebe. Dvířka se na něho podívala velkýma elfíma očima. „V roce 1952 jedna zabila čtyři tisíce lidí, jak tenkrát spočítali. “ „Odsud z Podlondýna?“ „Vašich lidí,“ ozvala se Hunter. (pozn. tzv. Velký smog) ... „Nerozumím tomu. Proč vy tu máte mlhy, když my nahoře je nemáme?“ ... „V Londýně jsou takové jako bublinky starých časů, kde se věci a místa nemění, jako bublinky v jantaru,“ vysvětlovala. „V Londýně je spousta času a ten se musí někam dát – nespotřebuje se všechno najednou.“⁸⁵

Vedle toho zde existují i motivy klasické fantasy – předtechnická feudální společnost rozdělená na panství, mikrosvěty, jež obývají různé kmeny a subkultury, topos pohyblivého tržiště jako místa příměří. A k tomu všemu zde fungují ještě Otevírači dalších a dalších dimenzí.

Autor v příběhu naznačuje, že takovéto skryté světy se neomezují jen na Londýn, dozvídáme se tak z historek Hunter o tom, jaká všechna monstra už přemohla a zabila – velkého slepého bílého krále aligátorů pod New Yorkem, medvěda, který obcházel pod Berlínem, černého tygra pod Kalkatou...

Opět nám zde Gaiman nabízí možnost, že žádný takový svět neexistuje a že je jen výplodem fantazie hlavního hrdiny. To vše pokud bychom se na příběh podívali obráceně - Richard Mayhew je skutečně pomateným bláznem, který pobíhá ve stanicích podzemky a vykřikuje cosi o Podlondýně.

„Sedíš ve špičce ve stanici Dominikáni,“ povídal ten druhý Richard, „a mluvíš sám se sebou. Víš, co se říká o lidech, kteří si tak povídají. Jenže ty ses teď zrovna dostal o kousíček blíž k normalnosti.“ „Jsem ty, Richarde. Jsem poslední zbytek tvého zdravého rozumu... Soustřed' se! Rozhlédni se kolem, snaž se vidět lidi, pokus se vidět pravdu...jsi blíž k realitě, než jsi byl celý týden.“ ... Odmítavě vrtěl hlavou, ale přece jen se rozhlédl po nástupišti. Něco se kmitlo na kraji jeho vidění. Pokusil se to zachytit, ale bylo to pryč. „Dívej se,“ šeptal jeho dvojník hlasem, který tak dobře znal. Stál na prázdném, spoře osvětleném nástupišti, v místě opuštěném jako mauzoleum. A pak... Hluk a světlo ho zasáhly jako úder blesku. Stál ve stanici uprostřed dopravní špičky. Okolo něho spěchali a tlačili se lidé, všude bylo plno ruchu a světla, strkajícího se lidstva. Ve stanici čekal vlak. Richard viděl svůj odraz ve skle okna. Vypadal – vypadal jako blázen. Na bradě měl týdenní strniště. Kolem

⁸⁵ Gaiman, N.: Nikdykde, s. 184

*úst a ve vousech měl přischlé zbytky jídla, na jednom oku tmavou modřinu a na straně nosu seděl vřed, podebraný červený karbunkl. Byl špinavý, zalepený špínou, která mu ucpávala póry a lemovala nestříhané nehty. Oči měl zarudlé a kalné, vlasy matné a rozčuchané. Bláznivý bezdomovec, stojící na nástupišti podzemky...*⁸⁶

Kromě toho, že nám Gaiman poskytuje strhující příběh, zde pokládá základy toho, na čem staví i ve svých pozdějších románech a co můžeme i v dílech jiných autorů urban fantasy s klidem nazvat jako „gaimanovské“. Je to domyšlení jakéhosi světa za světem. Tento styl se stal Gaimanovi vlastním a udělal jím tak trvalý dojem, že kritici a fanouškové spíše diskutují o tom, koho ovlivnil, než kým byl ovlivněn on sám.⁸⁷

Syžet podobný Nikdykde zahrnující odlišné kolonie (například zmiňovaných bezdomovců), kteří ve skutečnosti jsou členy neviditelné společnosti žijící skrytě v zákoutích a skulinách nebo v podzemních světech městských center, a na jehož principu stavějí i další různé moderní odnože fantasy, sci-fi a hororu obsahující všemožné skryté rasy (a rasové konflikty) čarodějů, upírů, vlkodlaků atd., však můžeme nalézt již u T. H. Whita (1946), který ve svém díle *Mistress Masham's Repose* představuje tajnou komunitu liliputánů přežívajících poté, co je Gulliver přivezl do Anglie; či v paralelních životech figurín v *Evening Primrose*, povídce od J. Colliera (1941), kterou R. Serling přepracoval na pamětihodnou epizodu *Twilight Zone*; nebo u naprosté klasiky žánru *The Borrowers* (Pidilidi) od M. Nortonové (1952).⁸⁸

Na závěr opět uvedu epigraf knihy a opět od G. K. Chestertona: *„St. John's Wood! Jaktěživ jsem tam nebyl. Nemám tu odvahu. Báł bych se, že tam vstoupím do husté jedlové noci, báł bych se, že zakopnu o pohár plný krve a uslyším orlí křídla.“*

⁸⁶ Gaiman, N.: *Nikdykde*, s. 195

⁸⁷ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman*, s. 310

⁸⁸ tamtéž, s. 310

8. Američtí bohové

8.1 Obecná charakteristika

Román s názvem Američtí bohové byl vydán roku 2001 (v češtině též 2001, opět Polaris a opět Ladislava Vojtková). Jedno z dalších Gaimanových děl (Anansi boys, 2005) bývá označováno jako pokračování Amerických bohů, ale o pokračování v pravém smyslu nejde, jelikož oba romány se odehrávají pouze ve stejném universu. Ve fikčním světě Amerických bohů se odehrává i několikero Gaimanových povídek (např. Vládce glenu nebo Upomínky a poklady ze sbírky Křehké věci, Fragile Things 2006).⁸⁹

V loňském roce se na internetu objevily informace, že televizní kanál HBO chce román uvést jako seriál.⁹⁰

Přestože, a jak jsme již zmínili, Američtí bohové nejsou prvním Gaimanovým románem, sám Gaiman je za svou románovou prvotinu považuje: „*Good Omens* byl výsledek spolupráce s dlouholetým přítelem Terry Pratchettem, *Hvězdný prach* byl zase napsán jako ilustrovaný příběh (téměř ve stylu pulp magazínů), který byl navíc rozdělen do čtyř vydání a *Nikdykde bylo* novelizací televizních scénářů a jako takové tedy také není opravdovým románem.“⁹¹

K napsání Amerických bohů byl Gaiman inspirován příhodou, která se mu udála na Islandu. Říkal si, že by bylo dobré, kdyby se pokusil zůstat vzhůru až do setmění, opomněl však fakt, že v této části roku slunce na Islandu nezapadá. Takže po třiceti šesti hodinách bdění začal objevovat Reykjavík. Zašel si do turistické kanceláře, kde se díval na mapky zobrazující vikinské výpady do Newfoundlandu a zpět a napadlo ho: „Zajímalo by mě, jestli nechali své bohy doma?“ První návrh románu napsal plnicím perem na několika pětisetstránkových kůži svázaných skicácích, které koupil ve výprodeji.⁹²

⁸⁹Wagner, H., Golden, Ch., Bissete, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 334

⁹⁰Filmserver. *Gaiman a Američtí bohové ovládnou HBO na šest sezón* [online]. 2013 [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <http://filmserver.cz/clanek/5684/gaiman-a-americti-bohove-ovladnou-hbo-na-sest-sezon/>

⁹¹Wagner, H., Golden, Ch., Bissete, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 330

⁹²tamtéž, s. 330

Hlavní linie příběhu je vyprávěna z pohledu hrdiny, který sám sobě říká Stín, tato je proložena paralelními a retrospektivními mini příběhy dalších postav. Stín tráví většinu příběhu na cestě po různých místech Spojených států, román tedy můžeme nazvat „road-novelou“ – „*Amerika je jedna velká road-novela*,“ říká Gaiman. „*Musíte si prostě sednout do auta a jet do těch míst.*“⁹³

Američtí bohové jsou knihou bohatou jak na postavy, tak na události a děj je opravdu velmi spletitý, i malé epizody zde hrají důležitou roli nebo dokreslují atmosféru a myšlenku díla, proto opravdu jen velice stručně naznačím kontury, jimiž se linie Stínova příběhu ubírá.

8.2 Děj

S hlavním hrdinou Stínem se poprvé setkáváme ve vězení, kde si odpykává svůj tříletý trest a těší se domů na svou ženu Lauru, mají ho pustit už za pár dní. Za ty tři roky se téměř nezměnil, krom toho, že se naučil pár triků s mincemi a oblíbil si Hérodotovy Dějiny. Nakonec je však propuštěn o něco dříve, protože jeho žena se zabila v autě, ve kterém jela se Stínovým nejlepším přítelem. Stín tak přichází nejen o dva své nejbližší lidi, ale nemá se najednou ani kam vrátit.

V letadle cestou na pohřeb se seznámí se záhadným mužem, který si říká pan Středa a který mu nabízí práci osobního strážce. Stín tuto nabídku nejdříve odmítne, když se však dozvídá, jakým způsobem došlo k oné autonehodě, při které oba jeho nejbližší zemřeli (Laura za jízdy poskytovala jeho nejlepšímu příteli orální sex), chce se oprostít od minulosti a tuto práci přijme.

Časem se ukáže, že pan Středa je ve skutečnosti nejvyšší bůh severského pantheonu Ódin a že Amerika je plná dalších všemožných bohů, kteří sem přicestovali společně se svými vyznavači. Pan Středa se snaží sjednotit všechny tyto staré bohy a jim podobné bytosti a vést je do rozhodující bitvy proti bohům novým. Tito noví bohové jsou produkty moderní civilizace (bohové počítačových technologií, bohové dálnic, bohové kreditních karet apod.) Tak se Stín vydává na podivnou cestu Spojenými státy, na níž se setkává jak s bohy novými, tak starými (Černobog, Easter, Kálí, Anubis...) a plní Středovy úkoly. Z útržků informací Stín postřehne, že je předurčen k tomu, aby v rozhodující bitvě sehrál klíčovou úlohu,

⁹³Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 331

neví jaká úloha to je, ale kvůli svému nadměrně vyvinutému smyslu pro povinnost se ji rozhodne přijmout.

Pan Středa je nakonec zavražděn svým úhlavním nepřítelem a vůdcem „opozice“ panem Světem. Stín je tím, kdo má převzít stráž nad jeho mrtvým tělem – musí být připoután na strom a viset zde po devět dní a devět nocí bez vody a jídla (stejný proces kdysi dávno totiž absolvoval i sám Ódin a tento postup je třeba k jeho uctění). Stín si během cesty Středu oblíbil natolik, že se tohoto nelehkého úkolu zhostí. Projde tak nejen nelidským utrpením a halucinacemi, ale i vlastní smrtí a následným zmrtvýchvstáním. Nyní je připraven převzít po panu Středovi roli vůdce starých bohů. Zároveň zjišťuje, že je ve skutečnosti Středův (Ódinův) syn, kterého zplodil s lidskou ženou.

Ve finále se ukazuje, že vše je úplně jinak. Staří bohové nemají důvod nenávidět nové a naopak, neboť jsou všichni na stejné lodi. Nastane doba, kdy jak jedni, tak druzí budou lidmi zapomenuti a zaniknou. Celé to byla jen podvodná hra pana Středy a Lokiho (také severský bůh). Loki se vydával za pana Světa a snažil se sjednotit a zmanipulovat nové bohy, přiměl je jménem pokroku vyvražďovat bohy staré. Středa zase na „druhém břehu“ sjednocoval a přesvědčoval bohy staré, aby se novým bohům vzepřeli. Stvořili tak umělý konflikt, pro dokonalou iluzi se Středa dokonce nechal Lokim zabít, právě tímto činem přesvědčili všechny staré bohy, kteří o válce pochybovali, že otevřená bitva je nevyhnutelná. V momentě začátku bitvy Loki všechny její oběti zasvěcuje Ódinovi, aby tak oba získali energii pro jejich další existenci na úkor všech ostatních bohů. Stína bylo zapotřebí jen ke zmíněné strážci, protože pokud by pan Středa nebyl takovýmto způsobem uctěn, nemohl by znovu povstat. Stín si ale všechno zmíněné nakonec uvědomí a podaří se mu jatka těsně po jejich propuknutí zastavit.

8.3 Analytická část

Američtí bohové se odehrávají v kulisách soudobých Spojených států amerických, jde tudíž o urban fantasy a dle autorových slov jsou založení na čtyřiceti letech souhrnného výzkumu.⁹⁴

Gaiman pracuje se Spojenými státy jako s místem střetu imigrantů, z nichž každý si s sebou do nové země přinesl něco ze své kultury. Všechny takto

⁹⁴ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 331

importované kulturní entity zde byly smíchány a modifikovány, sociologie tento jev nazývá tavící kotlík.

Vedle svých zvyků si přistěhovalci přivezli i bohy, postavy bohů jsou zde tedy jakési zhmotněné představy přistěhovalců. Lidé v nové zemi však brzy na své staré bohy zapoměli, a ti tak zůstali napospas dravé dynamicky se rozvíjející zemi. Stejným způsobem, jakým Amerika konzumuje a zpracovává různé kultury, zpracovává a mění i bohy. Zrovna tak jako imigranti, museli se i bohové přizpůsobit a asimilovat, mnohdy se tak od svých originálů značně odlišují. Zároveň jsou všichni tito bohové přímo závislí na počtu svých vyznavačů, čím profánnější a materialističtější život lidé vedou, tím více bohové ztrácejí na síle. Každá kultura přirozeně existuje jen do té doby, dokud má své nositele, to samé se týká i bohů.

Dílo s takovouto myšlenkou mohl napsat pouze někdo, kdo je ve své zemi stále cizincem, někdo, kdo je součástí Ameriky, ale není Američanem (Gaiman dospíval v Anglii, ale usadil se v Státech). A zároveň někdo s výjimečnými pozorovacími schopnostmi. Gaiman nad touto zemí vyjadřuje hluboký úžas a s láskou člověka, který si ji zvolil za svůj domov, poukazuje i na její drsnost a chyby.⁹⁵

Ve svém díle nám předkládá něco jako moderní mýtus, mýtus země, která pohlcuje a přetváří. Předestírá nám osudy zapomenutých kultur a bohů. Přerod člověka z bytosti náboženské v bytost bezmezně důvěřující moderní technice.

V protikladu ke starým bohům je tak postaven nový panteon, který je produktem moderní americké civilizace. Jsou to bohové kreditních karet, bohové televize, bohové fast foodů, bohové rakoviny. *Jsou to entity, kterým lidé obětují v první řadě čas. Spoustu času. A proto jsou na rozdíl od zapomenutých starých bohů tak mocní.*⁹⁶

Ani staří, ani noví bohové však nemůžou v této zemi přežít dlouho, jelikož *Amerika je bůh sám o sobě. Země sama. Nejsou potřeba žádní další bohové. Tento Bůh je v knize ztvárněn jako muž s bizoní hlavou.*⁹⁷ S touto personifikací božské Ameriky se hrdina Stín setkává ve svých snech a navštěvuje s ním rozlehlé síně

⁹⁵ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 331

⁹⁶ Klíčnick, R.: Američtí bohové – Postmodernismus jása

⁹⁷ tamtéž

definitivně zapomenutých bohů, takových, jejichž jména dnes již nikomu nic neříkají.

Hlavním dějotvorným prvkem knihy je prolínání světa božského a světa lidského, *příběh je plný aluzí, skrze které Gaiman čtenářům připomíná, že to je doopravdy jejich svět - bohové čtou stejné knihy, sledují stejné seriály a pijí stejné pivo jako obyčejní lidé. Je jen na nás, budeme-li knihu číst jako mytologický román nebo reflexi moderní Ameriky. Čtenář je neustále nucen přemýšlet, na každé stránce najde téma k zamyšlení, někdy je to řečnická otázka, někdy slovní hříčka. Vybere si každý. Tak, jak to v postmodernismu má být.*⁹⁸

8.3.1 Topos jiného světa

*„Je spousta hezkých míst. V tom to je. Poslouchej - bohové umřou, když se na ně zapomene. Lidé taky. Ale zem je tady pořád. Dobrá místa i špatná místa. Země nikam neodchází.“*⁹⁹

Právě „místa“ hrají v tomto románu zásadní roli. Jak už bylo řečeno, tato kniha je road-novelou a tudíž, motiv cesty je zde velice výrazný. Hrdina celý příběh de facto nedělá nic jiného, než že cestuje Spojenými státy, jde nám tedy o topografii jedné země. Místa, která navštěvuje, jsou reálnými místy, která ve Státech skutečně můžeme nalézt, sám autor v předmluvě uvádí: *„Tato kniha je fikce, ne průvodce. Ačkoliv zeměpis USA v tomto příběhu je do jisté míry reálný – mnohá z míst můžete navštívit, po mnohých stezkách se můžete projít, silnice najdete na mapách...“*¹⁰⁰

Podstatnou složkou této cesty jsou zmiňované silnice – unikátní to americký fenomén, a místa, která je lemují. Tato místa, ať už jde o obří cínovou kouli, dům na skále plný veteše nebo geometricky vypočítaný střed Spojených států, jsou navržena za jediným účelem – dát člověku iluzi, že uvidí něco jedinečného a donutit ho tak zaplatit za jejich návštěvu.¹⁰¹

Tato místa Gaiman rozděluje na sakrální a profánní, sakrální jsou ta, která jsou opravdu hojně navštěvovaná turisty, jsou to místa, kterým lidé věří jejich výjimečnost a přes veškerý svůj materialismus pocítují jejich energii. *„V USA lidé dosud cítí to nutkání, aspoň někteří, cítí, že je něco volá z transcendentna, a odpovídají*

⁹⁸ Klíčnick, R.: Američtí bohové – Postmodernismus jásá

⁹⁹ Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 383

¹⁰⁰ Gaiman, Neil: Američtí bohové, předmluva

¹⁰¹ Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 331

na to volání tím, že postaví z pivních lahví model místa, které nikdy nenavštívili, nebo vybudují obrovskou věž pro netopyry v kraji, kde netopyři nikdy nežili. Atrakce u silnice: lidi něco táhne na místa, kde by si v jiných částech světa uvědomili tu část sebe samých, jež je skutečně transcendentní, a koupí si tam párek v rohlíku a procházejí se a cítí se spokojené v rovině, kterou vlastně ani nedovedou popsat, a jsou naprosto nespokojení v rovině pod ní.“¹⁰² Právě na takovýchto „posvátných“ místech jsou američtí bohové nejsilnější.

Profánní místa jsou naopak ta, kde se veškerá energie ztrácí a kde i bohové pociťují úzkost, v příběhu je nejhorším z takových míst absolutní střed země - místo, které lidé geometricky vypočítali a označili. V domnění, že půjde o turistickou senzaci, zde nechali postavit obrovské parkoviště a hotely. Žádné davy turistů se však nehrnuly, místo tak bylo záhy opuštěno a vše postupně zchátralo. „...lidé během času rozpoznali místa, která mají moc. Někdy to byl přírodní útvar, někdy jenom místo, které bylo nějak zvláštní. Věděli, že se tam něco důležitého děje, že je to jakési ohnisko, kanál, okno imanence. Na takových místech pak budovali chrámy a katedrály nebo stavěli kamenné kruhy...“¹⁰³ Gaiman tedy ve svém fikčním světě operuje s místy, která mají přirozenou energii, dále poukazuje na to, že taková místa se nedají stvořit uměle.

8.3.2 Fantastické bytosti

*Není ani třeba zdůrazňovat, že všichni lidé, žijící, mrtví či jiní v tomto příběhu, jsou vymyšlení nebo se o nich pojednává ve fiktivním kontextu. Jen bohové jsou skuteční.*¹⁰⁴

V tomto díle nalezneme nejen zástupy bohů ze severské, germánské, slovanské, africké, indické, egyptské či orientální mytologie, ale také různé pohádkové bytosti a skřítky, kterým lidé v historii přisuzovali nějaký význam a věřili v jejich existenci. Ne vždy je však přímo řečeno, o jakého boha či bytost se jedná, čtenář si tak z náznaků a uvedených artefaktů musí utvořit vlastní představu, milovník mytologie si zde přijde na své. Alespoň základní orientace v mytologii je pro čtení příběhu nezbytná, a to především pro pochopení toho, proč americké verze

¹⁰² Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 95-96

¹⁰³ Gaiman, Neil: Američtí bohové, s. 95

¹⁰⁴ Gaiman, Neil: Američtí bohové, předmluva

původních bohů jednají tak, jak jednají. Při charakteristice pro příběh nejdůležitějších postav proto vždy uvedu jakési mytologické okénko.

Nejvýraznější z bohů příběhu je bezpochyby Ódin.

Ódin byl hlavním bohem severského pantheonu, říkalo se mu také otec veškerenstva nebo pán šibenic a byl především bohem smrti a války. Na starém kontinentě kolem sebe shromažďoval bojovníky na poslední velký souboj dobra a zla – Ragnarök. Užívá mnoha dalších jmen, jedním z nich je Wodan, ze kterého bylo odvozeno anglické slovo Wednesday¹⁰⁵ – odtud pan Středa. Největším Ódinovým počinem bylo získání moudrosti run, o tom vypráví slavné verše islandské poetické Eddy:

*Soudím, že jsem visel na větrem ošlehaném stromě,
visel jsem tam plných devět nocí.
Oštěpem jsem byl zraněn a obětován
Ódinovi, sám sobě.
Na stromě, o němž možná nikdo neví,
jaký pod ním kořen leží.*

*Nikdo mě nepotěšil bochníkem ani rohem,
jen tak dolů jsem se díval.
Spatřil jsem runy, s výkřikem je vzal
a hned jsem se jim věnoval.
Pak jsem začal prospívat a moudrosti nabývat,
rostl jsem a dobře se měl.
Každé slovo mě vedlo k dalšímu slovu,
každý skutek k dalšímu skutku.¹⁰⁶*

Ódin byl jedním z prvních bohů, který se dostal na americkou půdu během vikinských nájezdů. Časem stráveným v této zemi však zredukoval svou podstatu na pouhého podvodníka užívajícího své moci k oklamání lidí a svádění žen, takto podvedl a svedl i Stínovu matku. V postskriptu příběhu Stín cestuje na Island, kde

¹⁰⁵ Campbell, J.: Mýty západu, s. 452

¹⁰⁶ Campbell, J.: Mýty západu, s. 457

se setkává s původním Ódinem, který situaci velmi přiléhavě vysvětluje: „*Ano, on (myšleno pan Středa) byl já. Ale já nejsem on.*“¹⁰⁷ S panem Středou se setkáváme v momentě, kdy se svým komplicem pracuje na jednom z největších podvodů v dějinách. Cílem je vyprovokovat válku bohů, ze které by oba mohli profitovat. Středa tak v pokrouceném smyslu dostojí svému původnímu poslání a shromažďuje kolem sebe bohy k nadcházejícímu Ragnaröku, dokonce se nechá zavraždit, aby posílil věrohodnost svého příběhu o nutnosti této války.

Společníkem mu není nikdo jiný než Loki.

Loki je Istivým bohem rovněž severského panteonu, s Ódinem uzavřel pokrevní bratrství, při Ragnaröku však stál proti němu. Stejně tak tomu je i v Americe, Loki pod jménem pan Svět naoko stojí v čele nových bohů proti Ódinovi, aby je každý z jedné strany mohl co nejlépe štvát proti těm druhým. V Americe si Loki říká Low Key Leysmith (Loki Lhář) a Stín se s ním setkal už při svém pobytu ve vězení, sdíleli spolu jeho celu a Loki ho tak již dopředu připravoval na jeho budoucí roli.

Z dalších bohů za zmínku rozhodně stojí Černobog, bůh slovanské mytologie, který se o svůj trůn střídá se svým bratrem Bělobogem. Společně tvoří protipóly, principy dobra a zla, světla a tmy a východu a západu. Bělobog na trůn nastupuje v momentě zimního slunovratu, Černobog naopak v momentě letního. V příběhu se setkáváme nejdříve s Černobogem, který se ještě nedávno živil jako řezník na jatkách, kde usmrcoval zvířata palicí, s nástupem moderní techniky však o tuto milovanou práci přišel. Souhlasí, že se zúčastní nadcházející války, pokud bude smět palicí usmrtit Stína. Stín mu tedy slíbí, že až bude po všem, pro svou ránu palicí si přijde. Svému slovu i dostojí, v závěru příběhu přichází za Černobogem, ale je překvapen jeho proměnou, už to není muž černoooký a čerňavý věčně zachmuřený, ale muž smějící se modroooký a zlatovlasý. Je to on a zároveň to není on, Stín je zmatený o to víc, když se Černobog (ve skutečnosti již Bělobog) svého nároku na ránu palicí vzdává.

Černobog (Bělobog) žije v domě se třemi sestrami, všechny se jmenují Zorja, jsou si velmi podobné a nikdy nejsou vzhůru ve stejnou dobu. Říkají si Zorja Polunočnaja, Zorja Jutrenjaja a Zorja Večernjaja. Představují trojjediné ztělesnění

¹⁰⁷ Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 435

bohyně Zorji – půlnoční hvězdu ranní hvězdu a večerní hvězdu, všechny archetypální podoby ženy - pannu, matku a babiznu.

Další ze zajímavých osudů potkal původně anglosaskou bohyni Eostre (Ostaru), jež byla personifikací jara, bohyní plodnosti a znovuzrození. Jako jedna z mála v Americe nestrádá, protože její svátek je velkolepě oslavován každý rok, z jejího jména je totiž odvozeno slovo Easter (Velikonoce). Války se tudíž zúčastnit nechce, Středa ji však trefně upozorňuje, že lidé sice oslavují její jméno, ale nikdo už neví, co to jméno vlastně znamená, na důkaz toho tvrzení se ptá na význam slova Easter jedné servírky.

„Jen mě napadlo, že byste nám mohla pomoci vyřešit takový drobný spor. Má přítelkyně a já se nemůžeme shodnout na tom, co znamená slovo Easter. Nevíte to náhodou?“

Dívka se na něj podívala, jako by mu z úst vykukovala ropucha. Pak prohlásila: „O těchhle křesťanských blábolech já nic nevím. Jsem pohanka.“

Žena za pultem se ozvala: „Myslím, že to je nějak v latině nebo takové řeči ,Kristus povstal,‘ nebo tak něco.“

„Opravdu?“ divil se Středa.

„Jo, určitě,“ ujistila ho žena. „Easter – east. Jako když slunce vychází na východě, víte?“

„Syn, který povstal. Samozřejmě – nejlogičtější závěr.“

...

„Tak co? Vyrážíme do ulic, Easter, má milá, a zkusíme to znovu? Zjistíme, kolik kolemjdoucích ví, že jejich velikonoční svátky odvozují své jméno z ,eostre‘, tedy ,úsvitu‘? Okamžik – už to mám. Zeptáme se stovky lidí. Za každého, kdo bude znát pravdu, mi můžeš useknout jeden prst na ruce, a až mi dojdou, i na noze. Za každých dvacet, kteří to nebudou vědět, mi věnuješ jednu noc lásky. A řekl bych, že máš slušné šance – koneckonců jsme v San Francisku. V těchto strmých ulicích jsou spousty pohanů a bezvěrců a wiccanů.“

Mlčela.

„Mohli bychom to zkusit,“ pokračoval Středa. „Ale já bych skončil s deseti prsty na ruce, s deseti prsty na nohou a pěti nocemi ve tvé posteli. Tak mi netvrď, že tě uctívají a dodržují tvůj svátek. Vyslovují tvoje jméno, ale nic jim to neříká. Absolutně nic.“

*V očích se jí leskly slzy. „Já to vím,“ řekla tiše. „Nejsem hloupá.“
„Ne. To nejsi.“¹⁰⁸*

Vedle bohů starého kontinentu zde najdeme i bohy exotické, nejvíc prostoru je věnováno Anansimu, západoafrickému bohu příběhů, který na sebe bere podobu pavouka. Otroci přivlečení do Spojených států ho začali nazývat Aunt Nancy, pod stejným jménem vystupuje i v knize, říká si pan Nancy a Stín v něm najde dobrého přítele a rádce.

V Egyptě (město v Arkansasu) Stín stráví nějakou dobu u pánů, jež si říkají Ibis a Jacquel. Tito dva provozují rodinnou firmu, která nabízí pohřební služby. Pan Jacquel na sebe bere podobu (podle Stína) černého psa (ve skutečnosti jde o šakala) a při péči o mrtvá těla jim odebírá orgány, jejichž části pojídá. Ač to není v knize explicitně vyjádřeno, podle indicií nejde o nikoho jiného než o Anupa (řecky Anubis), staroegyptského boha mrtvých a boha pohřebišť a mumifikace. Jméno Jacquel je foneticky velmi podobné slovu šakal (anglicky jackal) a jeho význam je „he who supplants“, tedy „ten, který nahrazuje“¹⁰⁹. Pan Ibis je zase posedlý knihami a zapisováním, ve spojení s jeho jménem tedy můžeme usuzovat na egyptského boha moudrosti a písma – Thovta, který byl vždy zobrazován jako muž s hlavou ibise.¹¹⁰ Nadto pánové Ibis a Jacquel vlastní podivnou kočku obdařenou zvláštními schopnostmi, s největší pravděpodobností jde o zoomorfní převtělení další egyptské bohyně - Bastet.

Ze známějších bohů se v příběhu vyskytuje ještě hinduistická bohyně Kálí, čtyřruká bohyně smrti a zániku.

Vedle bohů je příběh prodchnut mnoha dalšími bájnými bytostmi. Stín se setkává například s lupruchánem, irským skřítkem, který ho učí vyčarovat mince ze vzduchu. Lupruchán představuje groteskní a smutnou postavičku, její původní podstata byla ve Státech zredukována na bohatého mužika v zeleném. Lupruchán opravdu neví, co s penězi, přehnaně holduje alkoholu a pravděpodobně je i závislý na opiátech, dokonce si říká Mák Sweeney. Při jedné pitce se Stínem a Středou daruje Stínovi zlatou minci v domnění, že jde o umělé lupruchánské zlato, ale

¹⁰⁸ Neil, G.: Američtí bohové, s. 234-235

¹⁰⁹ Think baby names. *Jacquel* [online]. [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <http://www.thinkbabynames.com/meaning/0/Jacquel>

¹¹⁰ Egyptologie. *Kultura v Egyptě* [online]. 2010 [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <http://www.egyptologie.cz/kultura/>

ve skutečnosti mu omylem dal svou pravou kouzelnou minci, která je klíčem k pokladu na konci duhy. Lupruchán se tak ocitá bez jakýchkoli prostředků a v záchvatu abstinčních příznaků znovu vyhledá Stína a prosí ho, aby mu minci vrátil, ten ji však dávno nemá. Lupruchán tak v zoufalství spáchá sebevraždu.

Nejdelší čas na jednom místě stráví Stín v městečku Lakeside, které je raritou mezi svými sousedy – vykazuje nulovou nezaměstnanost a nulovou kriminalitu. Stín se pod pseudonymem Mike Ainsel s obyvateli města velmi sblíží, především s roztomilým staříkem jménem Hinzelmann. Městečko však skrývá temné tajemství, každý rok zde zmizí jedno dítě. Stojí za tím právě Hinzelmann, který je ve skutečnosti germánským koboltem (druh skřeta) a každý rok jedno dítě zabije a sám sobě obětuje, na oplátku město ochraňuje.

Nadpřirozenou bytostí se stává i Stínova mrtvá žena Laura. Stín totiž na pohřbu vhodí do jejího hrobu kouzelnou minci od lupruchána, která způsobí, že Laura ožije. Není však stoprocentně živá, její tělesná schránka se i nadále rozkládá. Vyhledá Stína a slibuje mu, že ho bude ochraňovat, následně mu opravdu několikrát zachrání život.

Z dalších můžeme zmínit ifrita – džina ohně pocházejícího z orientu, který se v New Yorku žíví jako taxikář nebo Bilqis (arabské jméno pro královnu ze Sáby), která je ve skutečnosti sukkubou a svých obětí se zmocňuje jako prostitutka.

V knize je dokonce i zmínka o Ježíšovi: *„Jo, tak Ježíš je tady hodně populární. Ale potkal jsem chlápka, který říkal, že ho viděl stopovat u silnice v Afghánistánu a nikdo mu nezastavil. Chápete? Všechno závisí na tom, kde jste.“*¹¹¹

V amerických bozích se nám tedy mísí božstva celého světa, a to na půdě jedné jediné země. Víra v ně už dávno pominula a oni se museli přizpůsobit, každý z nich se toho zhostil s elegancí sobě vlastní a osud každého z nich by vystačil na samostatnou povídku.

Mimo hlavní linii příběhu, která je rozdělena do čtyř částí (Stíny; Já, Ainsel; Okamžik bouře; Epilog: Co nám mrtví tají), je kniha proložena kapitolami nazvanými „Příchod do Ameriky“, které ve fikčním světě sepisuje pan Ibis. V těchto kapitolách líčí, jak a kdy se který bůh do Ameriky dostal. Ódin přišel s Vikingy r. 813, cornwallský rarach r. 1721 s anglickými trestanci; Elgeba, Mawu,

¹¹¹ Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 160

Anansi a další afričtí bohové přišli s otroky r. 1778; jako první však přišel 14 000 let př. n. l. dávno zapomenutý Nunyunnini, a to s kočovnými severních planin. Gaiman se v těchto částech dostává téměř k literatuře faktu a odkazuje na teorii, že první lidé přišli do Ameriky z Asie přes pevninský most v místě nynějšího Beringova průlivu.

8.3.3 Významná místa

Dům na skále, místo, kde Stín poprvé nahlédne pravou podstatu svých společníků, je to jedno z míst, kde mají bohové největší moc. *„Reklamy na Dům na skále byly na tomhle konci Ameriky na každém kroku: záhadné a záludné reklamy po celém Illinois a Minnesotě a Wisconsinu, pravděpodobně až kamsi do Iowy. Reklamy, které upozorňovaly na existenci Domu na skále. Stín je viděl a uvažoval o nich. Že by ten dům nebezpečně balancoval na špičce té skály? Co na té skále bylo tak zajímavého? Nebo na tom domě? Chvilí se tím tenkrát bavit, ale pak na to zapomněl, neměl ve zvyku navštěvovat atrakce u silnic. – „Je to atrakce pro turisty. Jedna z nejlepších. Což znamená, že je to místo moci.“* Jedná se o reálně existující House on the Rock, který Gaiman v tomto svém románu naprosto věrně popisuje.

O Středu, místě doslova antiposvátném, zde padla již zmínka. Jde o nepříjemné místo nejen pro bohy staré, ale i pro bohy nové, není totiž pokryto telefonním signálem, není zde internetové připojení a nejbližší fast food je míle vzdálený. Na této neutrální půdě, kde bohové pozbývají své moci, se staří setkávají s novými, aby od nich převzali mrtvé Středovo tělo.

Velmi mocným místem je naopak strom světa rostoucí na farmě ve Virginii, na který je Stín uvázan, aby nad mrtvým Středou držel vigilií (noční hlídku). S největší pravděpodobností jde o kopii Yggdrasilu – posvátného stromu severské mytologie, na kterém Ódin obětoval sám sebe.

Dalším z mocných míst je Skalní město, turistická atrakce v Georgii. *„NAVŠTIVTE SKALNÍ MĚSTO. OSMÝ DIV SVĚTA. ZE SKALNÍHO MĚSTA DOHLÉDNETE DO SEDMI STÁTŮ.“*¹¹² Zde měla proběhnout závěrečná bitva mezi starými a novými bohy.

Zvláštním místem je místo nazývané tzv. „za scénou“. Fantastický fikční svět Amerických bohů je dá se říct totožný se světem přirozeným, fantastické jevy a

¹¹² Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 260, 269, 104-106, 336

bytosti totiž existují v jeho rámci, jsou jeho součástí, jakoby sem prosákly ze světa jiného. Není tedy třeba žádné brány, člověk se musí jen dívat kolem sebe a vědět. Místo „za scénou“ se od této koncepce odlišuje, je to místo, kde jsou transcendentální kategorie narušeny, čas zde plyne jiným tempem a i prostor je zde jakoby ohnutý. Je to místo, kde bohové nabývají svých pravých podob (všech naráz). A lidé nejsou schopni na tomto místě setrvat delší čas, jelikož pobyt zde nemá dobrý vliv na jejich zdravotní stav.

- „Kde to jsme?“ „Za scénou.“ „Prosím?“ „Ber to, jako že jsme za scénou. Jako v divadle třeba. Prostě jsem nás vytáhl z obecnstva a teď jdeme někde zákulisím. Je to zkratka.“ ... „To ne. Podívejte se. Je čtrnáctého února.“ „Hodně štěstí ke svatému Valentýnovi.“ „Takže jsme vyrazili kolikátého? Dvacátého, jednadvacátého ledna. Nedíval jsem se do kalendáře, ale bylo to ve třetím týdnu v lednu. Jeli jsme tři dny, se vším všudy. Jak je tedy možné, že je čtrnáctého února?“ „Protože jsme skoro měsíc šli pěšky. V Pustinách. Za scénou.“ „To byla sakra zkratka,“ poznamenal Stín.

...

Pak zhasla světla a Stín uviděl bohy. Pomalu se otočil. Při tom pohybu se mu před očima odvíjel kaleidoskop obrazů sebe samého, zmrazené okamžiky, každý zachycený ve zlomku vteřiny, každý ten kratičký okamžik trvajícím nekonečně dlouho. Ty obrazy nedávaly žádný smysl: bylo to jako vidět svět složenýma očima vážky, ale kdy každá faseta ukazuje něco zcela jiného. A on v té chvíli nedokázal spojit ty věci, jež viděl, nebo myslel, že vidí, do celku, který by měl nějaký smysl. Díval se na pana Nancyho, starého černého muže s knírem, v kostkovaném saku a citrónově žlutých rukavicích, jak jede na kolotočovém lvu, který se houpal nahoru a zase dolů. A zároveň na stejném místě viděl pavouka posázeného drahokamy – byl vysoký jako kůň, místo očí měl smaragdové kameny a upíral je na Stína – a současně se díval na úžasně vysokého muže s temně hnědou pletí a třemi páry paží. Na hlavě měl ozdobu z pštrosích per, obličej měl pomalovaný červenými pruhy, seděl na podrážděném zlatém lvu a dvěma ze svých šesti rukou se pevně držel hřívky. A k tomu viděl otrhaného černošského chlapce, jehož levá noha byla celá opuchlá a obalená muchničkami, a konečné, vzadu za těmito obrazy, viděl Stín hnědého pavoučka, ukrývajícího se pod uschlým okrovým listem....

„Většina té bitvy se odehraje na místě, kam ty nemůžeš jít a kterého se nemůžeš dotknout.“ „V srdcích a myslích lidí,“ dodal Černobog. „Aha,“ pochopil Stín. „Za scénou.“

Vedle takto hmatatelných realit se hrdina pohybuje ještě v rovině snové, zde se setkává s různými bytostmi a proniká k podstatě skutečnosti. Panu Středovi nejsou tyto jeho výlety ve spánku vůbec po chuti a snaží se ho od nich odradit pohrůzkou, že se tak ukazuje svým nepřátelům. Je si totiž vědom toho, že pokud by Stín doopravdy nahlédl pravé podstaty věcí, jeho pečlivě připravený podfuk by nevyšel. K tomu nakonec doopravdy dojde a nadto se tak stane jakýmsi vedlejším účinkem Středova plánu, jelikož naplno se Stín do snové reality dostane až na prahu smrti, a to v době, kdy za Středu drží stráž. Středa jakožto Ódin si měl tento fakt uvědomit, protože kdysi sám ještě na starém kontinentě podstoupil stejný transcendentní zážitek, během kterého nahlédl moudrost a získal runy. Amerika ho však přetransformovala tak, že se z Ódina-mýtické bytosti stal pouhý podvodník.

Místy není zcela jasné, jde-li o realitu či právě o sen, opět se nám tak nabízí možnost, že celý příběh se odehrává pouze ve fantazii hlavního protagonisty, že tento fantastický příběh je sen.

8.3.4 Hrdina

Stín celý svůj raný život strávil jen s matkou, která mu na otázky ohledně otce vždy odpovídala, že je mrtvý a že žádnou jeho fotku nemá. Kvůli matčině práci se často stěhovali a Stín tak nikde nezakořenil, neměl žádný domov. Po matčině smrti měl jedině dva blízké lidi, svou ženu Lauru a nejlepšího přítele Robbieho, ve chvíli, kdy se dozvídá o jejich smrti, se mu celý svět zhroutl jako domeček z karet, rázem nemá pro co žít, tento pocit je ještě umocněn, když se dozvídá o okolnostech jejich smrti. Nyní mu už na nikom a ničem nezáleží, v tomto rozpoložení se nechává najmout od pana Středy jako osobní strážce. Nevydává se tedy na cestu, aby něco získal nebo za něco bojoval, vydává se na cestu, protože už nemá co ztratit.

Jeho iniciace začíná ve chvíli, kdy si se Středou třikrát připijí medovinou a stvrzuje tak svůj závazek vůči němu. Poté se vydávají na cestu, Stín se neptá a jen vykonává úkoly, které mu Středa zadává. Středa se mu tak stává průvodcem i rádcem ve světě, o kterém dosud neměl ani tušení. Postupem času zjišťuje, že jeho role v celém příběhu je daleko větší a důležitější, než by sám čekal. K tomuto osudu byl předurčen již dávno, neboť *v obětování syna je moc*¹¹³. To, že je jeho otcem

¹¹³ Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 394

právě Středa, se Stín dozvídá až po jeho i své vlastní smrti na stromě. Zároveň mu dochází, že na tuto roli ho připravovali (Loki ve vězení) ještě dlouho předtím, než Středu vůbec potkal.

Stín je tak většinu příběhu pouhou figurkou na šachovnici, sice si myslí, že o své cestě rozhoduje sám, ale jiní to již dávno udělali za něj.

Pokud bychom si vzali k ruce mapu Spojených států a zanesli do ní všechna místa, která hrdina příběhu během své cesty navštívil, a poté bychom mezi nimi vedli chronologickou spojnicí, dostaneme tvar podobný spirále, vedoucí do středu (nyní mám na mysli pravý mystický střed, střed jakožto symbol, jakým je například střed mandaly, nikoli střed lidmi uměle vypočítaný). „*On chodí tudy. Cestujeme ve spirále. Nejkratší cesta je někdy nejdelší*“¹¹⁴. Tato spirála je paralelou Stínovy iniciační cesty, která je dovršena během jeho stráže na stromě. Skrze sny, halucinace a vlastní smrt se tak dopátrá skutečnosti, projde podsvětím a vrátí se mezi živé. Konečně si uvědomí, kým ve skutečnosti je (Středův-Ódinův syn) a prohlédne i Středovu ošklivou hru. Nyní se může sám za sebe rozhodnout, kým bude a kým naopak nechce být. Rozhodne se pro dobro a pro mír.

V Gaimanově novele *Monarch of Glen (Pán glenu)* je přímo řečeno, že Stín je vlastně Balder¹¹⁵ - bůh severské mytologie a Ódinův syn, bůh světla a čistoty, který byl uctíván jako bůh dobra a míru. Byl všemi, včetně bohů, milován a obdivován pro svou krásu, jediný, kdo ho nenáviděl a kdo zavinil jeho smrt, byl Loki.

Jak už jsme zmínili, nejvýraznějším motivem v knize je cesta, ostatní archetypy více či méně ustupují do pozadí. Žádné konkrétní společenstvo zde nevzniká, jde spíš o putování osamělého hrdiny, který je doprovázen osobou, která je jeho průvodcem, rádcem i zrádcem. Celou cestu ho zpovzdálí sleduje jeho živá-mrtvá žena Laura, i přes nevěru ji Stín stále miluje a snaží se jí navrátit život získáním hromového ptáka, o kterém se dozvídá ve snu, ale po svém prozření se této myšlenky vzdává, protože, co je mrtvé, mělo by mrtvé i zůstat.

Z magických artefaktů můžeme jmenovat zlatou lupruchánskou minci - klíč k pokladu na konci duhy, kterou Stínovi omylem daroval Mák Sweeney a díky které

¹¹⁴Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 100

¹¹⁵Wagner, H., Golden, Ch., Bissette, S. R.: Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman, s. 334

se z Laury stala nemrtvá. Dále zde máme minci stříbrnou, kterou stvořila Zorja Polunočnaja, když nad ránem odstranila měsíc z oblohy, tuto minci také dostal Stín darem. Nejdůležitějším artefaktem je však kopí, kterým byl kdysi probodnut a obětován Ódin a jehož replika byla stvořena ze stromu světa, na němž Stín držel stráž, právě tímto kopím Loki zasvětil krveprolití Ódinovi.

Román Američtí bohové neobsahuje žádné sjednocující motto, ale každá kapitola je uvedena svým vlastním epigrafem. Objevují se lidová rčení, texty starých písní či citáty od méně či více známých autorů. Uvedu jeden celé knize nejpriléhavější, jeho autorem je T. B. Aldrich (Brány bez stráží, 1882):

*„Dokořán a bez stráží jsou naše brány
a přepestrý dav jimi hrne se k nám.
Tu muži z volžských a tatarských stepí,
tam bez rysů postavy z Chuang-che.
Malajec, Skyth, Teuton, Kelt a Sláv
před bídou prchají, jež starý svět kruší.
Ten v srdci neznámé bohy a mýty si nese,
ta tygra zas vášeň, co drápy rozpíná.
Jazyky podivné dnes v ulicích zní,
přízvuk zla ucho zachytí,
ty hlasy kdys Babylon znal.¹¹⁶*

9. Komparace

V závěrečné souhrnné komparaci budu vycházet pouze ze skutečností, které byly zmíněny v jednotlivých analýzách, nebudu proto uvádět příklady z textu, jelikož bych jen kopírovala, co bylo uvedeno již výše.

Máme zde jednu fantasy pohádku a dvě urban fantasy od stejného autora. Všechny tři spojuje existence tzv. „other worlds“ (jiných světů).

Jiný svět Koraliny je jedním domem (dům a zahrada za tajnými dveřmi), stejný dům stojí i v přirozeném fikčním světě (dům, ve kterém Koralina bydlí) a

¹¹⁶ Gaiman, N.: Američtí bohové, s. 105

pravděpodobně podobný najdeme i v světě aktuálním, jelikož právě tento inspiroval Gaimana při tvorbě díla (dům, kde Gaiman nějaký čas vyrůstal). Jiný svět Nikdykde je jedním městem (Podlondýn), které se nějakým způsobem překrývá s městem v přirozeném fikčním světě (Nadlondýn), vzorem pro toto město je v aktuálním světě existující Londýn. Jiný svět Amerických bohů je jednou zemí, jde o Spojené státy americké - fantastický a přirozený svět nám zde splývají. Je tedy zřejmé, že autor se při konstruování těchto světů inspiroval místy z aktuálního světa, a to místy, která velmi dobře znal a na kterých delší čas pobýval (dům, kde jako dítě bydlel; město, v němž dospíval a zemi, v níž nyní žije).

K přechodu do jiného světa v Koralině je zapotřebí portálu (chodba za tajnými dveřmi), jiný svět je tedy od přirozeného kompletně oddělen, jde o svět paralelní. Jiný svět Nikdykde je s přirozeným světem spjat daleko těsněji, leží pod ním a zároveň přes něj, styčnými místy jsou zde podzemní části města (zastávky metra, stoky), přesto nestačí tato místa navštívit, aby se člověk do jiného světa dostal, k tomu je zapotřebí propadnout se trhlinou přirozeného světa nebo přijít s někým z jiného světa do užšího kontaktu (lidmi nevnímání bezdomovci, Richardův kontakt s Dvírkou a markýzem). Jiný svět Amerických bohů je totožný se světem přirozeným, žádného přechodu tudíž není třeba, bohové existují v rovnakém světě jako lidé, stačí o jejich existenci jen vědět. S nadsázkou by se dalo říci, že čím větší Gaimanův jiný svět je, tím snáze se do něj lze dostat.

Všechny tři světy mají velmi detailně propracovanou topografii, každá část v nich má svůj symbolický význam. V Koralině je to vertikální a horizontální členění domu (členění vědomí druhé matky), v Nikdykde je to především trasa londýnského metra (zastávky, které opravdu znamenají svůj název) a v Amerických bozích mapa silnic Spojených států a atrakce, které podél těchto silnic stojí. Nikdykde a Americké bohy dále spojuje reálná existence zmiňovaných míst v aktuálním světě.

Všechny tři příběhy jsou iniciační a najdeme v nich téměř všechny důležité archetypy a motivy, které by měla fantasy literatura obsahovat (viz jednotlivé analýzy). Koralina jakožto pohádková fantasy se inspiroje především v pohádce, zbývající dvě díla pak v mýtu. Hrdinové se od sebe výrazně odlišují, Koralina je chytrá a zvědavá holčička, Richard je glosující zoufalec a Stín je tichý a silný muž obestřený tajemstvím. Všichni tři hrdinové se vydávají na cestu, první dva, aby

získali zpět, to co ztratili (Koralina rodiče, Richard svůj život) a třetí proto, že už nemá co ztratit (smrt manželky a nejlepšího přítele), jejich rozhodnutí tuto cestu nastoupit jsou dobrovolná. Každý z nich má své poslání, Koralina svůj úkol splní a napraví všechny nedostatky (zachrání své rodiče i mrtvé děti a zneškodní zlo, které proniklo do jejího světa), Richard též uspěje, ale s úkolem se změní i jeho cíle (nakonec se rozhodne zůstat v Podlondýně), Stín do poslední chvíle neví, co je pravou podstatou jeho poslání, přijde na to až v samém závěru své cesty a nezklame (uchrání staré a i nové bohy před krveprolitím). Všichni tři si projdou určitou proměnou a posunují se na vyšší stupeň duchovního vývoje (z Koraliny se stane samostatně jednajícím holčička nezávislá na přítomnosti rodičů; z ušlápnutého úředníčka Richarda se stane hrdina, který si váží sám sebe; Stín zjistí, co je v životě opravdu důležité). V dílech se stupňuje i způsob iniciačního přechodu – Koralina pouze prochází portálem, Richard ve svém světě symbolicky umírá a sestupuje do podsvětí, Stín zemře doopravdy a následně je vzkříšen.

V Koralině i v Nikdykde se objevuje motiv živoucí temnoty, tedy temnoty iracionální, pradávnejší a mocné (něco starého v tajné chodbě; noc na mostě, která pohltí Anastázii). Rozdílný význam v těchto dvou dílech mají krysy (v Koralině jsou to zlí služebníci druhé matky; v Nikdykde jsou to naopak dobří a uctívání tvorové).

Nikdykde a Americké bohy spojuje nečekané odhalení týkající se identity hlavního škůdce, v obou případech jde o někoho, o kom si hrdinové mysleli, že je jejich přítel a že proti zlu bojují spolu (anděl Islington, pan Středa).

Ve všech dílech nám autor nabízí nepřeborné množství možných interpretací, dokonce si zahrává s myšlenkou, že hrdinové své příběhy pouze „sní a fantazírují“.

Všechna díla vykazují určitý druh filosofického či sociálního přesahu. Koralina se věnuje vztahům mezi rodiči a dětmi (ignorance ze strany rodičů, konflikt s matkou) a otázkám lidské existence (rozhovory s mrtvými dětmi a kočkou). Nikdykde poukazuje na nevšimavost k lidskému neštěstí a na anomii světových velkoměst (bezdomovectví). V Amerických bozích se autor zabývá fenoménem moderní Ameriky a její popkulturou (přetváření a pohlcování kultur a fanatické vyznávání vymožeností moderní civilizace).

10. Závěr

Gaiman, přestože píše moderní urban fantasy, dodržuje to, co by klasická fantasy měla obsahovat, nebere si jen externí rysy z pohádek, ale i interní rysy z mýtu, jeho hrdinové procházejí iniciací. Zároveň věnuje obrovskou péči konstrukci svých fikčních světů, jeho topografie je mistrně propracovaná. Můžeme s klidem tvrdit, že jeho díla se stala klasikou žánru, můžeme ho nazvat Tolkienem moderní fantasy literatury a jeho díla mýtotvorbou. Vedle strhujícího příběhu nám předkládá nepřeborné množství intertextových odkazů, aluzí, filosofických otázek a zamyšlení, která lze interpretovat různými způsoby. Každý čtenář si v Gaimanovi najde to své, jeho díla lze označit za postmoderní. Specifikum Gaimanových děl tkví v konstruování jakýchsi světů za světem, světů, do kterých se může dostat i obyčejný člověk.

Seznam literatury

primární literatura

GAIMAN, Neil. *Američtí bohové*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris, 2001. ISBN 80-85911-98-1

GAIMAN, Neil. *Koralína*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris, 2003. ISBN 80-7332-019-3

GAIMAN, Neil. *Nikdykde*. Frenštát p. Radhoštěm: Polaris, 1998. ISBN 80-85911-39-6.

sekundární literatura

knihy:

ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. ISBN: 80-85364-57-3

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

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

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2

DANTE, Alighieri. *Božská komedie: Peklo*. Praha: Oden, 1989.

DUMÉZIL, Georges. *Mýty a bohové Indoevropánů*. Praha: Oikoymenh, 1997. ISBN 80-86005-25-9

ECO, Umberto. *Dějiny legendárních zemí a míst*. Praha: Argo, 2013. ISBN 978-80-257-0908-5

HODROVÁ, Daniela. *Citlivé město (eseje z mytopoetiky)*. Praha: Akropolis, 2006. ISBN 80-86903-30-3.

HODROVÁ, Daniela. *Místa s tajemstvím?: kapitoly z literární topologie*. Praha: Koniasch latin press, 1994. ISBN 80-85917-03-3

JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997. ISBN 80-858-8011-3

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

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

NEFF, Ondřej, OLŠA, Jaroslav jr.: *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF a H&H, 1995. ISBN: 80-85390-33-7

NEFF, Ondřej. *Něco je jinak: komentáře k české literární fantastice*. Praha: Albatros, 1981.

NÜNNING, Angasar. *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006. ISBN: 80-7294-170-4

ŠUST, Martin. *Slovník autorů anglo-americké fantastiky*, 1. díl. Plzeň: Laser-books, 2003. ISBN 80-7193-144-6

VONDRÁČEK, Vladimír, HOLUB, František. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. Praha: Columbus, 2003. ISBN 80-7249-139-3

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

periodika:

ADAMOVIČ, Ivan. Léčba krajiny fantasy aneb Clutův pokus o novou teorii žánru. *Ikarie*. 1999, roč. 10, č. 7

ADAMOVIČ, Ivan. O pojmu fantasy. *Ikarie*. 1990, roč. 1, č. 2

SAPKOWSKI, Andrzej. Hrdina naší doby. *Ikarie*. 2001, roč. 12, č. 9

SAPKOWSKI, Andrzej. Subžánry subžánrů. *Ikarie*. 2001, roč. 12, č. 12

ZACHOVÁ, Alena. Topos „jiných dimenzí“ ve fantasy literatuře. *Tvar*. 1997, roč. 8, č. 18

elektronické zdroje:

ČUŘÍN, Michal. Ke kořenům žánru fantasy v české literatuře in Mezi deklamovankou a románem (proměny žánrů v české a slovenské literatuře) [online]. 2006. [cit. 2014-03-13]. Dostupné z: <http://www.ucl.cas.cz/slk/data/2005/sbornik/Curin.pdf>

GUMAN, Jakub. Světy věčných. Analýza komiksového cyklu Sandman Neila Gaimana. *Interkom* [online]. 2001, č. 6 a 7 [cit. 2014-04-01]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/pdf/ik201106cl.pdf>

HLOUŠKOVÁ, Zuzana. Povídání o žánru fantasy. *Knihovnicko-informační zpravodaj U Nás* [online]. 2012, roč. 22. č. 1 [cit. 2014-04-01]. Dostupné z: <http://www.svkhk.cz/Pro-knihovny/Zpravodaj-U-nas/Clanek.aspx?id=20120117>

KLÍČNÍK, Richard. Američtí bohové – Postmodernismus jásá. *Interkom* [online]. 2002, č. 1 [cit. 2014-03-28]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/2002/20020161.htm>

KUGLEROVÁ, Ivana. Fantasy a narativita. *Interkom* [online]. 1999, č. 9 [cit. 2014-04-02]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1999/19990972.htm>

SAPKOWSKI, Andrzej. V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy [online], [cit. 2014-04-01] Dostupné z: http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp

Filmserver. *Gaiman a Američtí bohové ovládnou HBO na šest sezón* [online]. 2013 [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <http://filmserver.cz/clanek/5684/gaiman-a-americti-bohove-ovladnou-hbo-na-sest-sezon/>

Egyptologie. *Kultura v Egyptě* [online]. 2010 [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <http://www.egyptologie.cz/kultura/>

Think baby names. *Jacquel* [online]. [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <http://www.thinkbabynames.com/meaning/0/Jacquel>

Vězeňská služba ČR. *Věznice Pentonville* [online]. 2012 [cit. 2014-04-07]. Dostupné z: <http://www.vscr.cz/generalni-reditelstvi-19/informacni-servis/aktuality-220/veznice-pentonville>

<http://www.wikipedia.org>

- Fantasy. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. [cit. 2014-02-10]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Steampunk>
- LARP. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. [cit. 2014-03-12]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Larp>
- Steampunk. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. [cit. 2014-03-20]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Steampunk>