

Konstrukce a interpretace příběhu

Aneta Beránková

Bakalářská práce
2009



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Aneta BERÁNKOVÁ**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Audiovize**

Téma práce: **1. Teoretická práce:
Konstrukce a interpretace příběhu**
**2. Praktická práce:
Hraný film do 20 minut**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část práce:

Rozsah práce: minimálně 15 – 20 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-ROM. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část práce:

Výstupní dílo předložte na 3 ks DVD a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné formuláře pro OSA, NFA a Licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah práce: viz **Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: viz **Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

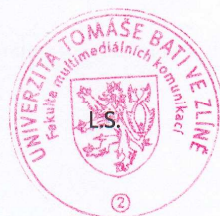
Seznam odborné literatury:

Propp, V. J.: **Morfologie pohádky**. Praha. Ústav pro českou literaturu ČSAV, 1970.
Campbell, J.: **Tisíc tváří hrdiny**. Praha. Portál, 2000 Čapek, K.: **Spisy XIII: Marsyas, Jak se co dělá**. Praha. Československý spisovatel, 1984 Jung, C. G.: **Archetypy a nevědomí**. Brno. Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997 Field, S.: **Jak napsat dobrý scénář**. Praha. Rybka Publishers, 2007

Vedoucí teoretické části: **doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **Mgr. Tomáš Binter**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **27. listopadu 2008**
Termín odevzdání bakalářské práce: **11. května 2009**

Ve Zlíně dne 12. března 2009


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Abstrakt česky

Podle teorie ruského lingvisty a folkloristy Vladimíra Proppa existuje 31 základních stavebních prvků, označovaných jako funkce, z nichž je vystavěn děj každé kouzelné pohádky. Tato teorie se stala světově známou, protože schéma, které Propp popsal, platí podle mínění odborníků pro většinu příběhů vůbec. Tato práce si klade za cíl Proppovu teorii nejprve stručně popsat a poté otestovat na audiovizuálních dílech. Následuje tedy rozbor filmů *Život je krásný* (r. Roberto Benigni) a *Persona* (r. Ingmar Bergman) z hlediska jejich výstavby dle Vladimíra Proppa. V poslední části této práce cituji názory odborníků a formuluji vlastní závěry plynoucí ze shodnosti výstavby příběhů.

Klíčová slova: pohádka, drama, struktura příběhu, Vladimír Propp, Morfologie pohádky

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

According to Russian linguist and folklorist Vladimir Propp there are thirty-one basic parts denominated as functions which are used in each fairy tale to build up its plot. This theory has become renowned worldwide as the schema described by Propp has been found valid for the most of stories. The aim of this work is to explain his theory briefly and apply it to some pieces of audiovisual art. Therefore the analysis from Propp's standpoint of the plot construction of two films: *Life is beautiful* (directed by Roberto Benigni) and *Persona* (directed by Ingmar Bergman), follows. Next I give the opinions of specialists in the field and finally I develop my own ideas about the coincidence in building up of stories.

Keywords: fairy tale, drama, structure of a story, Vladimir Propp, Morphology Of The Folk Tale

„Příběh vzniká v autorově hlavě, ale ve skutečnosti je tím, co vzniká v divákově srdci.“

z přednášky JUDr. Ondřeje Herce

Poděkování doc. MgA. Janě Janíkové, ArtD. a Mgr. Dagmar Navrátilové
za podporu, pomoc a vedení

OBSAH

ÚVOD.....	7
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 POHÁDKA A DRAMA	10
1.1 DRAMA.....	10
1.2 POHÁDKA	10
2 VLADIMÍR PROPP, MORFOLOGIE POHÁDKY A JEHO DALŠÍ STUDIE	11
3 TEORIE VLADIMÍRA PROPPA	12
3.1 DALŠÍ FAKTA O FUNKCÍCH	13
3.2 MOTIVACE A OKRUHY JEDNÁNÍ POSTAV	14
3.4 TVORBA POHÁDEK.....	15
3.5 VZTAH PROPOVY A POLTIHO TEORIE	16
3.6 PROPOVA TEZE	16
4 ROBERTO BENIGNI – ŽIVOT JE KRÁSNOÝ	17
4.1 SHRNOÚÍ.....	18
5 INGMAR BERGMAN – PERSONA	19
5.1 SHRNOÚÍ.....	20
6 VÝSLEDEK TESTOVÁNÍ A PLATNOST PROPOVY TEORIE	21
7 INTERPRETACE POHÁDKOVÉHO PŘÍBĚHU.....	22
8 DALŠÍ POKUS O VYSVĚTLENÍ.....	23
8.1 BOŽSKÝ PŮVOD HRDINY	23
8.2 SESTUP DO PODSVĚTÍ.....	24
8.3 SOUBOJ S MONSTRY	24
8.4 SPOLEČNÍCI A SPOJENCI HRDINY	25
8.5 PORÁŽKA, SMRT A ZNOVUZROZENÍ.....	26
8.6 HLEDÁNÍ ZÁVĚRU	27
ZÁVĚR	28
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	30
SEZNAM ROZEBÍRANÝCH A CITOVANÝCH FILMŮ	31

ÚVOD

V této práci se budu zabývat problematikou konstrukce a interpretace příběhu. Myslím si totiž, že by autor měl alespoň přibližně vědět, co příběh představuje pro diváka, co pro něj symbolizuje, jaké struny v něm rozechvívá a proč tomu tak je.

Stejně důležitá se mi také jeví otázka výstavby příběhu, jenž s tím úzce souvisí. Za dlouhou dobu existence příběhů se ustálila určitá konvence jejich výstavby. Tato překvapivě pevná pravidla však jen stěží mohou mít příčinu v zásadích vědců či kritiků, na to by je jejich stáří nemohlo tak dalece přesahovat. (Vzpomeňme třeba jen mytologické příběhy starověkých kultur, pohádky, jejichž vznik je datován do středověku, nebo vyprávění předávaná ústní lidovou slovesností. I dnes drtivá většina příběhů vykazuje stejné stavební prvky.) A právě proto, že po tisíciletí vyžadujeme příběhy v určité formě, mnozí badatelé připisují rozhodující vliv na této konvenci lidské psychologii. Proto soudím, že ani konstrukce příběhu by neměla být opomíjena, chce-li tvůrce víc porozumět svým divákům.

Zásadní průlom ve zkoumání příběhů představovala studie Vladimíra Proppa s názvem *Morfologie pohádky*. V ní podal tento ruský badatel přehled základních dějů, z nichž je vytvořena struktura klasické ruské kouzelné (neboli fantastické) pohádky. Význam jeho práce však spočívá především v tom, že pravidla, která prokázal u tohoto typu pohádek, platí pro většinu příběhů vůbec.

Na začátku této práce hodlám nejprve definovat pohádku a drama, kterým se budu při zkoumání nejvíce věnovat. Poté mám v úmyslu představit Proppovu teorii – uvést základní prvky, z nichž se podle Proppa skládá příběh, a také pravidla jejich užití.

Poté bych chtěla Proppovu teorii otestovat. Zajímalo by mě totiž, zda schéma, prokázané u kouzelných pohádek, platí i u výstavby audiovizuálních děl. Myslím si, že již pouhým prověřováním Proppovy teorie mohu rozšířit své znalosti týkající se budování příběhu (a to nehledě na případné podněty k zamyšlení, ke kterým by mohlo toto zkoumání vést.)

Jako testovací materiál bylo podle mého názoru třeba zvolit filmová díla různých žánrů, která musela obsahovat příběh, aby se na nich teorie dala vůbec ověřit. Rovněž se podle mého názoru mělo jednat o dobrý film. Šlo mi totiž o to, aby neobsahoval chyby či nahodilosti ve vyprávění, které by výsledek testování zkreslily. Dále jsem z výběru vyřadila filmy, které jsou adaptacemi literárních či dramatických děl, protože mne zajímají

příběhy určené ke zfilmování (a tedy neovlivněné jiným způsobem cesty k divákovi), a také rekonstrukce událostí, kde byl kladen důraz na historickou přesnost, jíž by výstavba příběhu musela ustoupit - ačkoli i zde můžeme předpokládat výskyt prvků shodných se zkoumaným schématem.

Nakonec jsem si, vzhledem k rozsahu této práce a nutnosti zvolit co nejrůznější díla, vybrala dva zcela odlišné filmy – *Život je krásný* z roku 1997 od režiséra Roberta Benigniho a film *Persona* Ingmara Bergmana, který byl natočen roku 1966.

První ze jmenovaných filmů jsem si zvolila kvůli četným pohádkovým motivům. Pokuším se zjistit, jestli se „pohádkovost“ promítla i do výstavby filmu a popřípadě jakým způsobem. V druhém ze jmenovaných děl je psychologie postav výrazně upřednostněna před dějem a interpretace tohoto klasického díla není jednoduchá. Chtěla bych zjistit, jestli výstavba psychologického dramatu vykazuje stejná pravidla, jako je tomu u pohádek.

Po otestování Proppovy teorie na těchto dvou audiovizuálních dílech, hodlám shrnout výsledky – může dojít k potvrzení této teorie, k jejímu vyvrácení nebo se může prokázat pouze její částečná platnost. Pokud Proppova teorie o struktuře příběhů nebude vyvrácena, pokusím se zdůvodnit, proč jako diváci, čtenáři či posluchači vyžadujeme příběhy právě s takovou stavbou – tedy co nám taková vyprávění, a případně jejich jednotlivé prvky, symbolizují.

Je také možné, že dojdu k závěru, že teorie pohádkové struktury u filmu neplatí či že je pro potřeby filmového vyprávění příliš úzká. V takovém případě bych se pokusila pojmenovat příčinu rozporu a eventuelně pro to najít vysvětlení.

Shrneme-li tedy cíle, které si tato práce klade, jsou to tyto: stručně popsat Proppovu teorii o struktuře pohádky, rozebrat stavbu dvou výše zmíněných filmů z hlediska této teorie a rozhodnout, jestli je pro ně platná či nikoli. A na závěr se pokusit najít vysvětlení shodnosti stavby příběhů nebo výskytu odchylek od Proppova schématu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 POHÁDKA A DRAMA

Dříve, než přistoupíme k představení teorie Vladimíra Proppa, rozborům filmů a vyhodnocování závěrů, je třeba začít od samého začátku – tedy definováním předmětu našeho zájmu a tím je pohádka a drama. Nutnost popsat pohádku jistě nikoho nepřekvapí, ale proč právě drama?

1.1 Drama

Lyrika, epika a drama představují základní druhy umělecké literatury a podle obecně sdíleného názoru, který se odráží i ve výuce budoucích scenáristů, právě výstavba dramatu nejlépe vystihuje způsob budování klasického filmového vyprávění. Původní význam řeckého slova drama znamenal čin nebo také jednání. V *Malém labyrintu literatury* se můžeme dočíst, že středem děje je dramatický konflikt, k jehož nastolení, vyhocení a řešení slouží jednotlivé fáze dramatu. Jedná se o expozici, kolizi, krizi, peripetii a katastrofu. (Někdy se v této souvislosti uvádí také katarze. Pak se pro tyto fáze používá označení šest kamenů dramatu.) V moderním dramatu se lze spíše setkat se stavbou: expozice, zápleтка, rozvoj děje s momenty retardace a se závěrečným rozuzlením. V průběhu vývoje dramatu vznikaly a zanikaly různé žánry, nicméně jako nadčasové se ukazuje dělení na tragédii a komedii.

1.2 Pohádka

Malý labyrint literatury definuje pohádku jako „...prozaický žánr lidové slovesnosti, má poutavý děj, v němž dobrý hrdina překonává nástrahy a nebezpečí, aby splnil obtížný a záslužný úkol, a to s pomocí nadpřirozených bytostí či kouzelných prostředků.“¹ Pohádka není místně ani časově zařazena a také „...prostředí i charakteristika postav jsou v pohádce podány co nejúsporněji.“¹ Podle povahy hrdinů a dějů se pohádky dělí na kouzelné, zvířecí, legendární a novelistické. Vladimír Propp se ve své práci zaměřil na pohádky kouzelné – v nich vystupují nadpřirozené postavy a dobro vítězí nad zlem. Viktor Kudělka soudí, že se v nich odrážejí dřívější představy o přírodě a společnosti. Pokud bychom hledali společné znaky pohádky a dramatu, můžeme s jistotou říci pouze to, že v mnoha případech vykazují obdobnou stavbu. Pohádka končí zpravidla kladně, ale u dramatu tomu tak být nemusí. Zásadním rozdílem mezi pohádkou a dramatem je však práce s psychologií postav – klasická pohádka ji maximálně redukuje, kdežto drama často právě na ní buduje svůj konflikt.

2 VLADIMÍR PROPP, MORFOLOGIE POHÁDKY A JEHO DALŠÍ STUDIE

Vladimír Propp byl ruský lingvista a folklorista, jehož nejvýznamnější studie s názvem *Morfologie pohádky*, definovala základní prvky, které utvářejí kouzelnou pohádku.

Na internetu se lze dočíst, že autor *Morfologie pohádky*, Vladimír Propp „...se narodil v St. Petěrburku 29. dubna 1895 (17. dubna podle evropského kalendáře). Vyrůstal v německé rodině. V letech 1913 - 1918 vystudoval ruštinu a němčinu na Univerzitě v St. Petěrburku, po studiích vyučoval tyto obory nejprve na střední a poté na vyšší odborné škole... V roce 1932 začal působit na Leningradské univerzitě (bývalé St. Petěrburské)... A tam jako vedoucí katedry folkloristiky setrval až do své smrti v roce 1970 [22. srpna podle ruského kalendáře; 10. srpna 1970 podle evropského kalendáře].“²

Přestože celý svůj život nepřestal publikovat, Proppovým nejvýznamnějším dílem zůstala *Morfologie pohádky* vydaná na počátku jeho vědecké kariéry v roce 1928. Ačkoli představovala průlom, za železnou oponu se dostala teprve v 50. letech minulého století. Tehdy na ni bouřlivě reagoval Claude Lévi-Strauss, který kritizoval Proppův formalistický přístup za pomnutí různorodého jazyka a charakteru pohádek. Zastánci Proppovy teorie však poukazují na to, že Propp neměl v úmyslu odkrýt smysl pohádek nebo popsat jejich vzájemné odlišnosti, ale nalézt základní stavební prvky, které jsou všem kouzelným pohádkám společné. A tento přínos, pomineme-li jeho širší platnost, zůstal nezpochybněn.

Proppova další kniha, *Historické kořeny magických příběhů* z roku 1946, se zabývala původem pohádek ve starých rituálech. Propp za ni byl kritizován sovětskou vládou pro údajné přílišné ovlivnění západní vědou, a proto jeho další práce, *Ruský hrdinský epos* z roku 1958, obsahuje také některé marxistické interpretace. „Ve své poslední velké studii s názvem *Ruské zemědělské svátky* (1963) se však opět vrací ke svému původnímu přístupu a zabývá se výkladem prvků obsažených v rituálech.“³

Jak již bylo zmíněno, Propp zemřel v srpnu roku 1970 ve věku 75 let.

3 TEORIE VLADIMÍRA PROPPA

Teorie Vladimíra Proppa říká, že klíčovým prvkem pohádkové struktury je to, jakou roli v ní plní jednající osoby – tedy jakou funkci vykonávají z hlediska příběhu. Propp se domnívá, že „... pohádka často připisuje stejné činnosti (funkce) různým postavám. To nám umožňuje zkoumat pohádku podle funkcí jednajících osob... Způsob realizace funkcí se může měnit... Ale funkce sama je veličinou konstantní.“⁵ Stojí za povšimnutí, že počet funkcí, které postavy v pohádce vykonávají, je poměrně málo, ale postav naopak značně mnoho. „Tím se,“ podle Proppa, „vysvětluje dvojí vlastnost pohádky: její překvapivá mnohotvárnost, její pestrost a malebnost a na druhé straně její neméně překvapivá jednotvárnost a opakovatelnost její stavby.“⁵

Srovnávacím rozbořením stovky kouzelných pohádek Propp zjistil, že funkcí jednajících postav je 31, přičemž jedna funkce logicky vyplývá z druhé a navzájem se nevyklučují.

Na začátku pohádky bývá někdy vypravěčem kladen důraz na počáteční blahobyt a štěstí, aby se tím zdůraznilo následující neštěstí. Výchozí situace se však mezi funkce nepočítá.

Nyní následuje seznam oněch 31 funkcí:

1. Postava opouští domov. (Rodiče, děti, někdo zemře...)
2. Hrdina dostává zákaz, příkaz, radu, návrh nebo ho někdo o něco poprosí.
3. Zákaz je porušen, příkaz splněn... (Tím do pohádky vstupuje škůdce.)
4. Škůdce nebo oběť vyzvídá. (Může to činit i prostřednictvím jiných osob.)
5. Škůdce nebo oběť dostává informace. (Může to činit i prostřednictvím jiných osob.)
6. Škůdce se snaží oklamat svou oběť. (Chce se zmocnit jí nebo něčeho, co jí patří.)
7. Oběť podlehne úskoku, hrdina souhlasí s přemlouváním nebo mechanicky reaguje na použití kouzelného předmětu. (Platí pravidlo, že zákazy se vždy porušují a úskočné návrhy se vždy přijímají.)
8. Škůdce způsobí škodu nebo hrdina touží něco získat.
9. Nedostatek nebo neštěstí jsou sděleny. (Následkem toho hrdina-hledač odchází problém řešit. Hrdina–postižený je propuštěn nebo vyhnán.)
10. Hrdina-hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní souhlasí.
11. Hrdina obou typů opouští domov. (Do pohádky vstupuje dárce nebo opatřovatel.)
12. Hrdina je podroben zkoušce – tím se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka. (Vyptávání, souboj, žádost o službu, o propuštění, o ušetření...)
13. Hrdina obstojí / neobstojí ve zkoušce.

14. Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek nebo pomocníka. (Hrdinovi je ovšem předmět odebrán, pokud se zachoval špatně.)
15. Hrdina se dostává k předmětu hledání.
16. Hrdina a škůdce spolu zápolí. (Souboj může představovat i například hraní karet.)
17. Hrdina je označen. (Na těle, darovaným předmětem...)
18. Škůdce je poražen.
19. Počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány.
20. Hrdina se vrací. (Pohádka končí nebo následuje další dějový sled.)
21. Hrdina je pronásledován.
22. Hrdina se zachraňuje před pronásledováním.
23. Nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země. (Prostý příchod, nástup do učení, do služby...)
24. Nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky.
25. Hrdinovi je uložen těžký úkol. (To je jeden z nejoblíbenějších prvků pohádky.)
26. Úkol je splněn.
27. Hrdina je poznán. (Podle předmětu, splněného úkolu, pozná ho někdo blízký...)
28. Nepravý hrdina nebo škůdce je odhalen.
29. Hrdina dostává nové vzezření.
30. Nepravý hrdina nebo škůdce je potrestán. (Někdy může být škůdci z druhého cyklu odpuštěno. První škůdce je potrestán jenom v případě, že se ve vyprávění nevyskytuje boj a pronásledování. V opačném případě je zabit v boji nebo zahyne při pronásledování.)
31. Hrdina se žení, nastupuje na trůn nebo jiná forma odměny.

3.1 Další fakta o funkcích

Vladimír Propp také zjistil, že se některé funkce poměrně často vyskytují ve dvojicích. Jedná se kupříkladu o zákaz a jeho porušení nebo boj a vítězství. Také se můžeme setkat se ztrojováním pohádkových prvků a tedy i odpovídajících funkcí.

Poměrně často dochází u pohádek k asimilaci způsobů plnění funkcí, kdy nejrůznější funkce mohou být plněny stejným způsobem. Funkce však může mít i dvojí morfologický význam. Jde například o situace, kdy přistoupení na přemlouvání škůdce je zároveň porušením zákazu, nebo případ, kdy těžký úkol hned na začátku pohádky je impulzem pro odchod

hrdiny z domova. Z tohoto důvodu, tedy kvůli logice děje a objasnění motivace, si také některé funkce mohou vyměnit místa. Lze ale také narazit na porušení celého schématu – toho někdy využívají pohádky humoristické.

3.2 Motivace a okruhy jednání postav

Podle Proppa patří motivace postav v kouzelné pohádce k vůbec nejnestálejším a nejproměnlivějším prvkům. Tvrdí dokonce, že „...motivace vůbec s velkou dávkou pravděpodobnosti mohou být považovány za novotvary.“⁵ Zároveň z Proppovy studie vyplývá, že ne vždy se city či záměry postav odrazí v jejich funkci v pohádce. Postavy totiž mohou plnit svou funkci bezděčně nebo dokonce proti své vůli! „Důležité není to, co chtějí dělat, jakými city jsou vedeny, důležité jsou jejich činy jako takové, zhodnocené a určené z hlediska jejich významu pro hrdinu a průběh děje.“⁵

Ne vždycky však platí, že jednu konkrétní funkci vykonává pouze jedna postava. Může se jich o jednu funkci dělit více a stejně tak může jedna postava plnit více funkcí. Z tohoto důvodu se funkce postav v pohádce sdružují do určitých okruhů:

- 1) okruh jednání škůdce
- 2) okruh jednání dárce
- 3) okruh jednání pomocníka
- 4) okruh jednání princezny (nebo hledané postavy) a jejího otce
- 5) okruh jednání odesílatele
- 6) okruh jednání hrdiny
- 7) okruh jednání nepravého hrdiny

2.3 Dějové sledy

„Hrdina přichází domů a pak, když dobyl dívky, žení se s ní... Ani zdaleka však tak tomu nebývá vždycky. Pohádka nutí hrdinu prožít nová neštěstí... To znamená, že četné pohádky se skládají ze dvou posloupností funkcí,⁵ nebo se mohou dokonce řetězit. Jak rozlišit jednu pohádku s větším počtem dějových sledů a více pohádek volně spojených v jednu? Jedná se o jedinou pohádku, jestliže:

- 1) pohádka má jen jeden dějový sled
- 2) pohádka má dva dějové sledy, jeden končí kladně a druhý záporně
- 3) dochází ke ztrojování celých dějových celků

- 4) v prvním dějovém sledu se objevuje kouzelný prostředek, kterého je použito až ve druhém dějovém sledu
- 5) před konečnou likvidací neštěstí je „pocitěn nový nedostatek, který vyvolává nové hledání, tj. nový dějový sled“⁵
- 6) v zápletce se vyskytuje dvojí škůdcovství
- 7) první dějový sled zahrnuje boj se škůdcem a druhý začíná uloupením kořisti
- 8) hrdinové se loučí u sloupu u cesty (ne vždy se jedná o jednu pohádku, zde velmi záleží na dalším vývoji děje)

„Jestliže pozorně prozkoumáme ty pohádky, které se skládají ze dvou dějových sledů,“ říká Propp, „zjistíme toto: obsahuje-li jeden dějový sled boj a druhý těžký úkol, pak boj je vždycky v prvním dějovém sledu a těžký úkol ve druhém.“⁵ Propp dále soudí, že „... jakýkoliv pohádkový prvek... může jaksí „obrůst“ dějem... Pohádka jako každý živý organismus může produkovat pouze věci sobě podobné. Jestliže se kterákoliv buňka pohádkového organismu stává malou pohádkou v pohádce, je vybudována... podle stejných zákonů.“⁵

3.4 Tvorba pohádek

Dalším pozoruhodným faktem, ke kterému Propp při svém výzkumu dospěl, je způsob, jakým vznikají nové pohádky. „Vládne zde tedy princip plné svobody a vzájemné zaměnitelnosti... Ve skutečnosti vypravěči této svobody málo využívají... Jako by lid neměl k pohádce tvůrčí vztah. Ve skutečnosti tomu tak není. Je možné přesně oddělit ty oblasti, v nichž lidový vypravěč nikdy netvoří, od těch oblastí, kde tvoří víceméně svobodně.

Vypravěč netvoří:

- 1) v obecné posloupnosti funkcí
- 2) nezaměňuje prvky spojené absolutní a relativní závislostí
- 3) volba některých postav z hlediska jejich atributů⁵ (pro let může fungovat kůň, ale ne kupříkladu živá voda)
- 4) respektuje určité vazby mezi výchozí situací a následujícími funkcemi

„Vypravěč tvoří:

- 1) vybírá si některé funkce, jiné vynechává
- 2) volí způsob, jakým se realizuje funkce
- 3) volba nomenklatury a atributů osob⁵ (Strom může ukazovat cestu, dláto může něčemu tajně přihlížet... Podle Proppa je tato svoboda specifickou zvláštností právě

pohádky, ale této volnosti lidé příliš nevyužívají, většinou se drží určitého kánonu, podle kterého je například drak škůdcem nebo Honza typickým hledačem.)

4) volba jazykových prostředků

3.5 Vztah Proppovy a Poltiho teorie

Vladimír Propp však nebyl se svými jednatřiceti funkcemi, z nichž je vybudována struktura pohádky, jediným badatelem, který zkoumal výstavbu příběhu. Zdánlivě podobnou se jeví teorie spisovatele Georgese Poltiho, který na základě studií J. W. Goetha a C. Gozziho stanovil 36 situací vyskytujících se v dramatu. Porovnáme-li tyto dvě studie, objevíme v některých Poltiho situacích naprostou shodu s Proppovými funkcemi (například odvážný čin, prosba či snaha něco získat) a v jiných naopak propastný rozpor. Proppovo schéma kupříkladu vůbec nezaznamenává situace typu „Zločin z lásky“, „Sebeobětování pro ideál“ nebo „Msta za zločin“, protože ty popisují z velké části motivace postav. Ale motivace v Proppově teorii nehrají žádnou roli, teprve skutečná akce jednajících postav ve vztahu k ději se podle Proppa stává stavební jednotkou příběhu. Role, kterou daná osoba sehraje v ději, totiž nemusí být v souladu s jejími záměry. Poltiho teorie je však zaměřená zcela jinak než Proppova - na pojmenování příčiny konfliktu, kterou mnohdy představují právě city postav. Osobně považuji Poltiho závěry za velmi podnětné, protože postihují nadčasová lidská dramata, nicméně z hlediska konstrukce děje zkoumají zcela jiné aspekty než Proppova teorie. Porovnat tyto dva přístupy jako definice základních prvků příběhu by tedy znamenalo dopustit se omylu.

3.6 Proppova teze

Proppova hypotetická definice pohádky a její stavby zní takto: „... fantastická pohádka je vyprávění vybudované na pravidelném střídání uvedených funkcí v různých podobách, přičemž v každé pohádce jisté funkce nejsou přítomny a jiné se opakují.“⁵ Existují ovšem i pohádky vybudované zcela jinak (například některé Andersenovy), ale soudí se, že většina pohádek a příběhů je vytvořena právě takto.

4 ROBERTO BENIGNI – ŽIVOT JE KRÁSNÝ

„Toto je jednoduchý příběh,“ říká se v úvodu tohoto film, „a přece není snadné ho vyprávět. Podobá se pohádce – je v něm bolest, ale také spousta zázraků a štěstí.“¹² Těmito slovy začíná film *Život je krásný*. Kromě tohoto odkazu k pohádce se zde setkáme také s dalšími pohádkovými motivy - princ, princezna, bílý kůň natřený na zeleno, zdánlivá kouzla... Jak jsem již v úvodu naznačila, chtěla bych na tento film aplikovat Proppovu teorii a pokusit se zjistit, jestli se vliv pohádky projevuje i v jeho stavbě. Nejdříve tedy provedu analýzu funkcí, obsažených ve filmu.

- I. postava opouští domov – Guido s Perucciem se stěhují do Arezza
- II. hrdina dostává zákaz, příkaz, radu... – strýc radí Guidovi, aby zašel ráno na radnici
- III. zákaz je porušen, příkaz splněn – Guido zajde na radnici
- IV. škůdce nebo oběť vyzvídá – Guido se vyptává Rodolfovy sekretářky, jaké formality musí splnit, aby si mohl otevřít knihkupectví
- V. škůdce nebo oběť dostává informace – Guido se dozvídá, že žádost o otevření knihkupectví musí podepsat Rodolfo
- VI. škůdce se snaží oklamat svou oběť - Rodolfo odbývá Guida, že za chvíli zavírají, a poté odchází.
- VII. oběť podlehne úskoku, hrdina souhlasí s přemlouváním nebo mechanicky reaguje na použití kouzelného předmětu – Guido se naštvě a rozhodne se si stěžovat, přitom se opře o okenní parapet a omylem shodí květináč odcházejícímu Rodolfovi na hlavu
- VIII. škůdce způsobí škodu nebo hrdina touží něco získat – Guido utíká před rozezleným Rodolfem, na útěku se srazí s Dorou a od té doby usiluje o její náklonnost
- X. hrdina-hledač se rozhodne k protiakci nebo s ní souhlasí – Guido se rozhodne vydávat za školního inspektora, aby se mohl setkat s Dorou, poté ji následuje do divadla a využije podobnosti aut, aby Dora omylem nastoupila k němu do auta a ne k Rodolfovi
- XII. hrdina je podroben zkoušce (připravuje se tím získání kouzelného prostředku nebo pomocníka) – Guido se na procházce s Dorou snaží získat její lásku
- XIII. hrdina obstojí / neobstojí ve zkoušce – Guido svými improvizovanými zázraky udivuje Doru
- XIV. hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek nebo pomocníka – Guido si získá lásku Dory

XV. hrdina se dostává k předmětu hledání – Dora na zasnubách s Rodolfem požádá Guida, aby ji odtud odvedl; ten pro ni přijíždí na bílém koni natřeném nazeleno s nápisem „Achtung, židovský kůň“

XVI. hrdina a škůdce spolu zápolí – zatímco Dora nasedá na koně ke Guidovi, Rodolfo přemýšlí, odkud Guida zná, a ten pospíchá, než to Rodolfovi dojde

XVII. hrdina je označen – Rodolfo vykřikne: „To je on! To je ten blbec s vejcem!“

XVIII. škůdce je poražen – Rodolfo pochopil, že mu Guido přebral Doru

XXI. hrdina je pronásledován – Rodolfo utíká za odjíždějícím Guidem a Dorou

XXII. hrdina se zachraňuje před pronásledováním – Rodolfo je nedožene

XIX. počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány – Guido získal Doru

XX. hrdina se vrací – Guido s Dorou přijíždějí do domu, kde bydlí Guido

XXIX. hrdina se žení a nastupuje na trůn nebo jiná forma odměny – z dalšího děje pochopíme, že se Guido oženil s Dorou, mají pětiletého syna Josua a i přes nepřilíš záviděnlivé postavení Židů za 2. světové války jsou šťastní (důraz na vylíčení štěstí)

VIII. škůdce způsobí škodu nebo hrdina touží něco získat - Guido s Josuem jsou odvedeni do koncentráku; Josue si přeje k narozeninám hračku – tank

XXV. hrdinovi je uložena těžký úkol – Guido se snaží ochránit Josua a předstírat mu, že je to všechno jenom hra, přičemž Josue musí v rámci té hry nasbírat tisíc bodů, aby vyhrál opravdový tank

XXVI. úkol je splněn – Guido zachrání Josua a ten mu to navíc všechno uvěří; Josue „vyhrává“ tank

XXIX. hrdina dostává nové vzezření. – Josue se veze na americkém tanku a na hlavě má helmu jednoho z vojáků

XXXI. hrdina se žení, nastupuje na trůn nebo jiná forma odměny – Josue se setkává s maminkou a jako dospělý oceňuje, co pro něj Guido udělal

4.1 Shrnutí

Z tohoto rozboru je patrné, že struktura filmu *Život je krásný* celkem věrně kopíruje pohádkové schéma. Jde o vyprávění probíhající ve dvou dějových sledech, kdy v prvním sledu se šťastným koncem probíhá boj se škůdcem a získání princezny, kdežto ve druhém, s koncem o něco horším, je nutné splnit těžký úkol. Vladimír Propp se domnívá, že jde o vůbec nejtypičtější pohádkové schéma, od nějž se odvinula všechna ostatní jako varianty.

5 INGMAR BERGMAN – PERSONA

Nyní bych chtěla podrobit podobnému zkoumání jako film *Život je krásný* také film *Persona* Ingmara Bergmana.

I. jeden ze členů rodiny opouští domov – herečka byla odvezena do nemocnice a nekomunikuje (její dítě je hospitalizováno v nemocnici nebo ústavu, kde leží a touží po ní)

II. hrdina dostává příkaz – sestra dostává za úkol starat se o herečku (i když nechce)

III. příkaz je splněn – sestra se o ni stará, odjíždějí společně do letního domu lékařky, která dohlíží na uzdravování herečky

IV. škůdce se snaží vyzvídat – herečka stále mlčí, sestra jí tedy povídá o sobě, získává k herečce důvěru a postupně se jí začíná svěřovat s velmi osobními věcmi

V. škůdce dostává informace o své oběti – herečka se dozví důvěrné informace o sestře

VIII. škůdce působí škodu – herečka píše v dopise lékařce o důvěrnostech sestry a dělá si z ní legraci

IX. neštěstí je sděleno – sestra se z nezalepeného dopisu dozví, co o ní herečka píše lékařce

X. hrdina se rozhodne k protiakci – sestra to herečce řekne a začne se k ní chovat zcela jinak, rozhodne se, že ji přinutí se také otevřít

XII. hrdina je podroben zkoušce (příprava na předání kouzelného prostředku) – za herečkou přijíždí manžel, ale ona s ním nechce mluvit; sestra se za ni vydává

XIII. hrdina reaguje na činy dárce - Sestra se vydává za herečku, manžel herečky považuje sestru za svou ženu a ona říká a dělá věci, které měla říct a udělat herečka

XIV. hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek – od manžela se dozvídá (nebo z jeho chování a slov vydedukuje) informace o herečce a její rodině

XVI. hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje – sestra říká herečce, proč nekomunikuje a jaká je, a herečka to potom vysloví také

XVII. hrdina je označen – ukazuje se, že sestra a herečka jsou stejné (splývají na plátně v jednu osobu)

XVIII. škůdce je poražen – sestra odhalila hereččino tajemství, důvod jejího mlčení a odchodu od rodiny

XIX. počáteční neštěstí je zlikvidováno – hereččino tajemství vyšlo najevo, už ji to netíží, je opět schopná žít a rozhodne se vrátit k rodině (je uzdravena)

XX. hrdina se vrací – sestra i herečka se vracejí domů (nyní je otázkou, zda lze říci, že sestra zůstala hrdinou a herečka škůdcem – obě jsou stejné a obě se proměnily nebo se přinejmenším ukázalo, co v nich doopravdy je)

5.1 Shrnutí

I v případě tohoto psychologického filmu se ukázalo, že odpovídá schématu, které Propp popsal. *Persona* má jeden dějový sled a mě osobně velmi překvapilo, jak přesně a bez násilných interpretací zapadá do schématu. Naopak mi připadá, že pojmenováním škůdce a hrdiny a identifikováním jednotlivých funkcí se pro mne tento film stal „čitelnějším“. Z toho se dá usoudit, že „vnější děj“ koresponduje s „vnitřním dějem“, tedy s psychologickými pochody postav, což by jistě stálo za prozkoumání a pokusím se o to na dalších stránkách.

6 VÝSLEDEK TESTOVÁNÍ A PLATNOST PROPOVY TEORIE

Testování podle mého názoru dopadlo ve prospěch Proppovy teorie. Myslím, že u obou filmů se prokázalo, že jejich struktura velmi přesně odpovídá Proppovu schématu.

Testovacího materiálu ovšem není pro seriózní výzkum dostatečný počet, rozsah této práce by ani neumožňoval provést rozbor adekvátního množství materiálu, aby měl výsledek skutečně prokazatelnou platnost. Při svých závěrech tedy nehodlám vycházet z rozborů těchto dvou děl, které by měly sloužit především k dokumentaci přesnosti této teorie.

Chtěla bych však poukázat na to, že Proppovo schéma se stalo v některých zemích běžnou součástí mediální výuky, z čehož lze usuzovat, že platnost této teorie byla již dříve prokázána. Rovněž internetové zdroje uvádějí, že podle mínění odborníků je Proppova teorie platná pro většinu příběhů a mediálních obsahů vůbec. (Bohužel toto uvádějí bez odkazů ke konkrétním podkladům, což může také znamenat, že se jedná o běžnou zkušenost z praxe.) Pro ověření této domněnky jsem na některých dalších filmech, povídkách, pohádkách, i na vlastních pracích či školních cvičeních svých spolužáků zkoušela provádět rozborů za účelem zjistit, zda také jejich struktura zapadá do Proppova schématu. A faktem je, že se mi doposud nepodařilo najít příběh, který by této teorii odporoval. (Počítám v to samozřejmě i odchylky, které Propp pozoroval a popsal u kouzelných pohádek. A ty byly v této práci také uvedeny.)

Ohledně platnosti Proppovy teorie, je třeba zmínit, že v době, kdy pronikla na Západ, vyvolala v odborných kruzích značný rozruch. Za nejtvrďšího kritika Proppovy studie *Morfologie pohádky* je považován Claude-Lévi Strauss, který protestoval proti Proppovu formalistickému přístupu kvůli opomíjení obsahových prvků pohádky.

„... Propp odhalil – a v tom je jeho zásluha -, že obsah pohádek je permutovatelný; příliš brzo však z toho usoudil, že obsah je libovolný... pohádka skrývá určité abstraktní reprezentace... Srovnáním takových vzorců s jinými atributivními prvky proti veškerému očekávání dostáváme obdobný řetězec jak v logickém plánu pohádky, tak v plánu uměleckém.“⁵

Přesto však nikdo z kritiků, včetně Strausse, nezpochybnil více než Proppovu metodologii – tedy jeho čistě formalistický přístup. Proto soudím, že teorie Vladimíra Proppa nebyla dosud vyvrácena, a z tohoto důvodu ji v dalším textu budu považovat za prokázanou.

7 INTERPRETACE POHÁDKOVÉHO PŘÍBĚHU

Ale vraťme se nyní k tomu, co je skutečným předmětem této práce: ke struktuře příběhu a jeho interpretaci. Jak se zdá, všechna vyprávění totiž vykazují takřka shodnou stavbu, což je přinejmenším pozoruhodné. Vladimír Propp ve své knize *Morfologie pohádky* píše:

„... schéma potvrzuje naši obecnou tezi o naprosté jednotě struktury fantastických pohádek... Je to natolik zvláštní a podivný jev, že se u něho zastavíme... Přece však bychom chtěli položit otázku: jestliže jsou všechny fantastické pohádky jednotné co do své formy, neznámá to, že všechny pocházejí z jednoho zdroje? Morfolog nemá právo na tuto otázku odpovědět... Za sebe však může odpovědět alespoň formou hypotézy: ano, zdá se, že tomu tak skutečně je. Otázka pramenů nesmí však být položena z úzce geografického hlediska. „Společný zdroj“ neznámá, že pohádky přišly např. z Indie... Společný pramen může být i psychologické povahy... Ale i zde musíme být přece jen nadměru opatrní... Jestliže je však [toto řešení] správné, musí v budoucnosti přivodit řadu jiných zobecnění, a tehdy se možná začne postupně rozptylovat ono tajemství, jímž je naše pohádka stále ještě tak neproniknutelně zahalena.“⁵

Co je to pohádka a co představuje? Na tuto otázku pravděpodobně převládá názor, že se jedná o příběhy pro děti – velmi často nerealistické - v nichž se hrdina utká s drakem nebo splní nějaký jiný těžký úkol a za odměnu obvykle získá princeznu a půlku království k tomu. Protože je pohádka určena dětskému posluchači, považuje se za její neodmyslitelnou součást morální postoj, který mají děti převzít jako vzor k následování. Ondřej Herec ve své přednášce k tomuto tématu říká, že se dítě stává hrdinou tím, že dospěje. Pohádka zde funguje jako model zkoušek, které člověka čekají na rozhraní adolescence a dospělosti – zřejmě každý se vydává do světa hledat vlastní štěstí a přitom musí čelit nástrahám. Lze tedy říci, že se za každou pohádkou skrývá vzor, jak se stát dospělým? Skutečnost, že se dnes pohádka spojuje pouze s dětským publikem, tomu jistě nasvědčuje, nicméně ne vždy tomu tak bylo. Při podrobnějším studiu této problematiky zjistíme, že v některých kulturách je i v dnešní době pohádka určena především pro dospělé. Z toho tedy plyne, že pokud by pohádka plnila pouze jakousi pomocnou úlohu v procesu zdolání prahu dospělosti, neměla by již dospělému publiku co nabídnout. Tak tomu však není a očividně bude potřeba tuto teorii přinejmenším rozšířit.

8 DALŠÍ POKUS O VYSVĚTLENÍ

Dalším vysvětlením by mohlo být, že by se v pohádce dala spatřovat touha po naplnění obecně lidského snu o dosažení úspěchu a nalezení ideálního protějšku. V širším významu se to může pokládat za optimální model životní cesty člověka. Podle Jana Sterna, který se v jednom ze svých článků zabývá prvky mytologických příběhů, si lze všimnout určitých společných znaků, které tyto příběhy obsahují: božský původ hrdinů, sestup do podsvětí (tzv. nekyiu), souboj s monstry (zejména s těmi ještěřního typu), nalezení spojenců, porážka, smrt a znovuzrození. Aniž bych se chtěla blíže věnovat problematice vztahu pohádky a mýtu, což je oblast, kterou se ve své kritice zabývá například již dříve zmiňovaný Claude-Lévi Strauss, mytologie je nesporně oblastí svými kořeny velmi blízkou pohádce. Různí badatelé se shodují v tom, že pohádka i mýtus mají původ ve starých náboženských představách, rituálech, sociálních vztazích a z velké části v psychologii lidí a v jejich vztahu ke světu. Někteří, jako například Carl Gustav Jung, přikládají velký význam kolektivnímu nevědomí. Je to právě Jung, kdo popisuje mytologii jako „skupinový sen příznačný pro archetypové touhy v hlubinách lidské duše“⁷. Pokud tomu tak je, jaké touhy se tam tedy nalézají? Pro odpověď se vraťme k některým znakům mýtů, které popisuje Stern.

8.1 Božský původ hrdiny

Božský původ mytického hrdiny podle Sterna neodkazuje k bájným polobohům, ale k „totální sebestřednosti dětství. Každý z nás měl v určité chvíli svého života jistotu: toto nemohou být moji praví rodiče, s těmito lidmi já nesouvisím, můj úkol přesahuje nízkost, do níž jsem byl uvrhnut, tímto utrpením jsem jen zkoušen a připravován na tajemný úkol, který mne čeká.“⁸ Myslím, že od doby dávných mytologií se některé věci změnily a dnes se obejdeme bez hrdinů božského původu – minimálně z toho důvodu, že se stal „božský“ původ poněkud zprofanovaným. Od té doby jsme si zřejmě dosadili sami sebe jako středobod vlastního vesmíru, a proto již nevyžadujeme hrdiny s božskou krví. Stačí nám, abychom vnímali hrdinu jako středobod příběhu – jako jakýsi průzor, kterým se díváme na jeho svět, jenž se pro nás tím pádem stává „pravdivým“ a umožňuje nám to ho s hrdinou sdílet. Tato subjektivita pohledu dnešního hrdiny je pravděpodobně ekvivalentem dřívějšího nepsaného pravidla, že hrdina je zákon sám pro sebe a od sebe. A pravdou je, že i dnešního hrdinu neradi posuzujeme v intencích dobra a zla, protože ztotožněním se s hrdinou a jeho pochopením se stáváme tak trochu jím a hodnotit sami sebe je vždy poněkud ošidné.

Přesto zkušenost být na místě někoho jiného a skrze někoho jiného prožít jeho příběh je podle mne stále tím nejcennějším přínosem příběhu.

8.2 Sestup do podsvětí

S tím souvisí i další prvek společný mytologickým příběhům a myslím, že nejen mytologickým – sestup hrdiny do podsvětí. Stern uvádí, že se jedná o klíčový znak zejména euroamerického diskursu. Ve filmu Hvězdné války poslal mistr Yoda Luka Skywalkerera do temné jeskyně. „Když se Luke zeptal svého mistra, co tam potká, odpověděl mu: „Nic než, co je v tobě samotném.“⁸ Sestup hrdiny do podsvětí tedy, podle Sterna, představuje nutnost integrovat svůj stín – jinak řečeno poznat svoji temnou stránku a vyrovnat se s ní. Otázka by mohla znít, proč je to právě znak evropské či americké kulturní oblasti, copak v příbězích jiných kultur se hrdinové nepotýkají s vlastním nevědomím?

Myslím, že odpověď na tuto otázku je třeba hledat v náboženských systémech, které, ať chceme či ne, mají podstatný vliv na formování charakterů lidí a jejich kultury. U nás, podobně jako ve zbytku Evropy a v Americe, se jedná o vlivy křesťanství a judaismu. Tato náboženství vždy poměrně striktně oddělovala, co je dobré a co zlé, určovala, jak se mají lidé chovat a co nesmějí dělat, aby se dostali do ráje. Lze se tedy domnívat, že lidé zřejmě vytěsňovali svoji temnější stránku, která však nikdy nezmizela, pouze byla odsunuta „z dohledu“ vědomé mysli, aby tak ovšem nabyla mnohem démoničtější podoby a stala se tak nepřitelem číslo jedna každého hrdiny vzešlého z našeho prostředí. V jiných kulturách tomu takto být nemusí. Kupříkladu východní náboženství tradičně věřící v reinkarnaci, tedy koloběh zrození lidské duše trvající do doby, než duše zpracuje sebe sama a odčiní všechny své viny, produkuje jiné způsoby střetů s tímto problémem – tyto konfrontace bývají mnohem přímější a uvědomělejší. Daleko lépe než sestup do podsvětí je vystihuje další ze znaků mytologických příběhů - a sice souboj s monstry.

8.3 Souboj s monstry

Nikoho jistě nepřekvapí, že boj s nestvůrami symbolizuje hrdinův zápas s jeho vnitřními démony. Jejich podoba může být různá, ale právě ona bývá často klíčem k pochopení toho, co vlastně představuje. Bytosti hadího či ještěřívho typu, kterým tak často čelí pohádkoví či mytičtí hrdinové, lze podle Sterna považovat za „nadkulturní symboly nevědomí, lidského stínu, inferiornosti, nespoutané prasíly, kterou člověk zkontroloval tajemným historickým úko-

nem „sebedomestikace“, vytvořením kultury a civilizace, rozšířením řádu a ideje na úkor chaosu, tělesnosti a reptilní praanarchie.“⁸ Myslím, že právě z tohoto výchovného důvodu se dětem vyprávějí pohádky o tom, jak Honza zabil draka, aniž by vůbec kohokoli napadlo uvažovat nad tím, že by popis usekávání dračích hlav mohl na dětech zanechat negativní stopy.

V souvislosti s nepřáteli by bylo dobré zmínit ještě další fenomén, který formuje podobu hrdinova protivníka. Pokaždé, když společnost projde zásadním vývojem, odrazí se tato skutečnost také v její kultuře - tedy i v podobě jejího „kladase“ a „padoucha“. Stručně řečeno se nový názor zformuje do nového typu hrdiny a z toho bývalého se stává jeho nepřítel. Proč tomu tak je? Joseph Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny* zdokumentoval historický vývoj hrdiny od pradávných králů s deseti dračími hlavami, přes polobohy nadané nadlidskou silou, kteří zabíjeli právě takové, drakům podobné, příšery, až po obyčejné smrtelníky vítězí nad dříve populárními bytostmi s mimořádnými schopnostmi. Campbell se domnívá, že každý překonaný řád se pro lidi stává zlým, jelikož již zdegeneroval a je potřeba ho nahradit novým - proto cítí potřebu se tomu starému postavit a ustavit řád nový. Tato kolektivní touha se odráží v novém typu hrdiny. Z tohoto důvodu tedy Campbell píše, že: „Hrdinský skutek je neustálým porušováním struktur, jež v daném okamžiku vykrystalizovaly.“⁷

8.4 Společníci a spojenci hrdiny

Vraťme se ovšem k dalšímu společnému znaku mýtů, kterým je nalezení společníků či spojenců. Ti jsou podle Sterna často „inverzí monster“⁸, tedy projekcí těch pozitivních vnitřních potenciálů hrdiny. V úvodu této kapitoly zazněla otázka, jestli může být příběh odrazem lidské touhy po úspěchu a nalezení ideálního protějšku. Jung, který se ve své práci zabýval kontrasexuálními archetypy anima a animy, tedy mužskou částí duše ženy a ženskou částí psýchy muže, tvrdil, že jde o obrazy ideálního protějšku, který se snažíme najít. Sama tato definice ovšem vyvolává otázku, jestli je něco takového vůbec možné. Řada příběhů, kde je hrdinovým pomocníkem či odměnou ztělesnění jeho animy, se snaží hovořit ve prospěch tohoto tvrzení. Ovšem na druhé straně podle Sterna „... existují mechanismy, jak stvořit ideální nediferencované formy animy i anima, které dokáží probouzet to elementární v nás a kompenzovat bolavou namáhavost skutečné mužovy cesty k ženství či ženiny cesty k mužství v sobě a tím i ve světě. To je také ideální surovina pro exploataci

reklamou a populární kulturou.“⁸ Otázku, zda je možné nalézt ideální protějšek, není sice v možnostech této práce zodpovědět, nicméně se lze shodnout na tom, že mnoho příběhů skutečně zpracovává téma integrace „opačného pólu“ a považuje je za velmi závažné, tudíž bychom ho ani my neměli brát na lehkou váhu.

8.5 Porážka, smrt a znovuzrození

Posledními společnými znaky mytických příběhů jsou porážka, smrt a znovuzrození, které podle Sterna symbolizují konflikt hrdiny s transcendencí. Někdy se může jednat také o trest za vzpuru hlavní postavy, nicméně faktem zůstává, že v dnešní době málokterý hrdina svůj „střet s transcendentem“ – tedy v tomto případě rozumějme se smrtí - přežije. Znovuzrození skutečně zapadá do současného příběhu zhruba tak jako dračí král s deseti hlavami. Jak tedy dnešní autoři nakládají s tímto principem a jak vůbec zapadá do Proppovy teorie?

Na první pohled musí být každému jasné, že Proppovo schéma první dvě skutečnosti, tedy porážku a smrt hrdiny, zcela pomíjí a naproti tomu třetí – znovuzrození – můžeme označit dokonce za několik funkcí současně (přinejmenším při teoretické diskuzi). V klasických pohádkách totiž hrdina nikdy nepodléhá nebo neumírá definitivně, což také vysvětluje, proč Proppovo schéma nepotřebuje smrt nebo dočasnou prohru vůbec registrovat. Ovšem mimo oblast pohádek existuje řada příběhů, jenž mají s dobrým koncem jen velmi málo společného. Může vůbec Proppovo schéma platit pro výstavbu dějů, v nichž hlavní hrdina zemře nebo přinejmenším prohraje svůj boj definitivně? Pokud bychom chtěli celou otázku zjednodušit na problematiku funkcí, pak bychom samozřejmě vystačili s konstatováním, že v takovém případě by příběh skončil například funkcí „hrdina je podroben zkoušce“ nebo „hrdina a škůdce spolu zápasí“. Ale myslím, že existuje vážnější důvod, pro který by tato teorie neměla pozbývat platnosti.

Už jako děti se ve škole učíme, že ačkoli hrdina v tragédii podléhá vlivům mocnějším, než je on sám, morálně vítězí. Zřejmě pro ten pocit nespravedlnosti a neukončenosti hrdinova boje máme pocit, že jakožto svědci jeho příběhu, musíme dovést jeho misi do konce nebo se alespoň postarat o to, aby se nic podobného nemohlo opakovat. Nechat diváka bez pomoci happyendu znamená, kromě větší realističnosti, i větší přesah pro jeho další život. Nelze pak spokojeně zavřít knihu či vypnout film, protože tragický závěr nutí diváka přemýšlet, proč se věci staly právě tak, jak se odehrály, a co se mělo udělat, aby vše dopadlo

dobře. Divák je nucen příběh porovnávat s hypotetickou konstrukcí, jak by „měl“ dopadnout – a tato konstrukce je konstrukcí pohádkovou.

8.6 Hledání závěru

V úvodu této kapitoly byla položena otázka, jestli pohádka odráží touhu člověka po úspěchu a nalezení lásky. K takovému názoru se pravděpodobně přiklání i Karel Čapek, když ve své knize *Marsyas*, píše: „Kdo z nás nemá v hloubi srdce nějaké velké a tajné přání, jehož naplnění není v naší moci?... Svět přání je sám sebou svět pohádkových možností; kdo z nás prožívá přání, prožívá motiv pohádkový, který nepřichází z Indie, nýbrž z hloubi naší přirozenosti.“⁹ Mnoho pohádek jistě představuje uskutečnění lidských přání a tento prvek je velmi pravděpodobně přítomen také u značné části příběhů. Nicméně při zkoumání mytologických motivů jsme se setkali i s takovými, které nám ani zdaleka nenabízejí iluze, které bychom uvítali, ba právě naopak. Chceme-li se nyní pokusit podat závěr platný nejen pro pohádky, ale pro interpretaci příběhů obecně, potřebujeme hledat definici, jejíž platnost není ohraničena jen dospělostí a lidskými požadavky, ale obecnou lidskou zkušeností. Joseph Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny* nabízí tuto tezi:

„... Smyslem všudypřítomného mýtu o cestě hrdiny je skutečnost, že může sloužit jako všeobecně platný vzor pro kohokoli v jakékoli životní situaci... Jednotlivec musí pouze zjistit vlastní postavení ve vztahu k všeobecně platnému lidskému vzorci a potom ho nechat, aby mu pomohl překonat omezující zdi. Kdo jsou jeho obři a kde se nalézají? Jsou to odrazy nevyřešených záhad jeho lidské existence.“⁷

Na začátku této kapitoly jsme v souvislosti s teorií, že pohádka odkazuje na nejrozšířenější lidská přání, formulovali také otázku, zda příběh nepředstavuje model ideální životní cesty člověka. Zkoumáním mytologických motivů jsme však dospěli k závěru, že mnohem naléhavěji než ideální stav zobrazují potýkání se s palčivými otázkami a problémy života – s touhou po vlastní důležitosti, s bojem se svým „stínem“ a nevědomím, s hledáním přátel a lásky a v neposlední řadě ukazují také střet s omezeností vlastních možností. Protože příběh vypráví tolikerými způsoby stále stejné téma individuální životní zkušenosti, která je však zřejmě všeobecně sdílena, soudím, že Campbellova teze o příběhu jako „návodu“, který nám pomáhá zvládat vlastní životní příběh, může být skutečně pravdivá.

ZÁVĚR

Tato práce si kladla za cíl přiblížit teorii Vladimíra Proppa, otestovat ji na dvou filmových dílech a z případné platnosti či neplatnosti této teorie vyvozovat závěry o struktuře příběhu – tedy o jeho konstrukci a také o jeho interpretaci.

V průběhu testování jsem zjistila, že oba zkoumané filmy velmi přesně zapadají do Proppova schématu. V případě filmu *Život je krásný*, který obsahuje řadu pohádkových prvků, se ve stavbě objevuje vůbec nejklassičtější pohádkové schéma založené na dvou po sobě následujících dějových sledech.

Ve druhém z testovaných filmů, v *Personě*, tvoří děj pouze jeden dějový sled. Jak jsem již dříve uvedla, rozbořem v duchu Proppovy teorie se pro mne stalo toto klasické psychologické drama mnohem srozumitelnějším. Ondřej Herec ve své přednášce *Duše z ohně, duše z hlíny* říká, že „... vnější cesta hrdiny je cestou k jeho nitru.“⁶ Na základě tohoto názoru a rozboru *Persony* z hlediska funkcí, soudím, že formalistický přístup nemusí být zdaleka tak mechanický, jak se o něm tvrdí. Může naopak přinést klíč k pochopení, který by se bez určitého odstupu hledal obtížně. Z tohoto důvodu nyní považuji Proppovu teorii za užitečný nástroj pro porozumění náročným psychologickým dílům.

Při pokusu o vysvětlení shodné stavby většiny příběhů se formulovalo několik hypotéz. První z nich říkala, že pohádkový příběh představuje pro děti vzor, jak se správně chovat a stát se dospělými. Tento názor však byl záhy vyvrácen, protože pohádka není adresována pouze dětem (přinejmenším ne ve všech kulturách), a proto bylo třeba najít hypotézu platnou i pro dospělé publikum a samozřejmě také pro příběh obecně.

Dalším názorem, který mohl vystihovat podobu pohádky a příběhu, byl ten, že se v nich jako model ideální životní cesty člověka uskutečňuje touha po úspěchu a lásce jako kompenzace životní reality. I tento přístup měl své zásadní trhliny, ty vyšly najevo v konfrontaci s mytologickými motivy, jejichž psychologické pozadí svědčí o tom, že spíše než lidská chtění příběh zpracovává problémy a nevyřešené otázky, kterými lidé trpí.

Následovala tedy třetí hypotéza vycházející z díla Josepha Campbella, který tvrdí, že příběh představuje univerzálně platný vzor pro kohokoli v jakékoli životní situaci. Já osobně k tomu dodávám, že pomocí příběhů můžeme spoluprožívat osud někoho jiného, což nám jednak nabízí podnětné srovnání s vlastním životem a zároveň jakousi útěchu, že bříme, které neseme, je nám všem společné.

Podle mého názoru stojí za úvahu, že příběhy mají velmi přesně danou podobu, přičemž počet jejich kompozičních prvků je značně omezen – a to námi samými! Pouze více či méně nový obsah vytváříme vkládáním vlastních prvků do ustálené formy.

Samozřejmě vedle klasického způsobu vyprávění existují i jiné struktury. Narativní postupy se vyvíjejí společně se svými tvůrci a ani fiktivní časoprostor filmového příběhu nebyl vždy takový, jaký ho známe dnes. Jeho současná podoba sice zůstává víceméně nezměněná od 20. let minulého století a je stále velmi blízká Proppovu schématu, nicméně vedle klasické stavby příběhu se objevují i jiné přístupy jako fragmentální vyprávění nebo oddramatizovaná modernistická narace či filmy postavené na modelu expozice a ty Proppovu schématu zdaleka nemusejí odpovídat. Jaký je tedy závěr? Opravdu lze mluvit o všeobecně platném, nadčasovém vzoru, podle kterého vytváříme příběhy a zároveň je v této podobě vyžadujeme? Nemluví vývoj současného filmu ve prospěch odchylek a budoucího odklonu od dosud platného schématu? Veselovskij si zřejmě ve druhém dílu své *Poetiky* kladl podobnou otázku:

„... Lze i v této oblasti položit otázku typických schémat? ... schémat, která by si předávala řada generací jako hotové formule, schopné ožít v nové atmosféře a vyvolat novotvary? ... Současná epická literatura se svou složitou syžetovostí a fotografickým reprodukováním skutečnosti zřejmě likviduje samu možnost takové otázky; až se však pro budoucí generace octne ve stejně vzdálené perspektivě, jako je pro nás dávná minulost od prehistorie do středověku, až syntéza času, toho velkého zjednodušovatele, se převalí přes složitost jevů a změny je v pouhé body ztrácející se v hlubinách, pak jejich obrysy splynou s těmi, které se před námi otevírají nyní, když se ohlédneme na vzdálenou poetickou tvorbu – a jevy schematismu a opakovatelnosti ovládnou celou rozlohu slovesnosti.“⁵

Jean Renoir kdysi prohlásil, že režisér celý život natáčí jeden jediný film, který neustále přepracovává. Co když lidstvo jako celek společně tvoří jeden jediný příběh, který stále obměňuje, ale v zásadě zůstává stejný? Konec konců „Pravda je jedna,“ čteme ve védách, „a mudrci ji nazývají mnohými jmény.“⁷

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KUDĚLKA, Viktor. Malý labyrint literatury. Praha: Albatros. 1983.
- [2] Wikipedie: Vladimír Propp [online]. [cit.2009-02-21]. Dostupný z WWW:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Propp>
- [3] Answers: Vladimír Propp [online]. [cit.2009-02-20]. Dostupný z WWW:
<<http://www.answers.com/topic/vladimir-propp>>
- [4] Seznam: Encyklopedie: Vladimír Propp [online]. [cit.2009-02-20]. Dostupný z WWW:
<<http://encyklopedie.seznam.cz/heslo/180997-vladimir-propp>>
- [5] PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky. Praha: Ústav pro českou literaturu ČSAV. 1970.
- [6] HEREC, Ondřej. přednáška Duše z ohně, duše z hlíny. Chotěboř. Festival fantazie. 2009.
- [7] CAMPBELL, Joseph. Tisíc tváří hrdiny. Praha: Portál. 2000.
- [8] STERN, Jan. Britské listy. *Úvod do teorie hrdiny* [online]. 23. 3. 2005 [cit.2008-10-13]. Dostupný z WWW:
<<http://www.blisty.cz/art/22573.html>>
- [9] ČAPEK, Karel. Spisy XIII: Marsyas, Jak se co dělá. Praha: Československý spisovatel. 1984.
- [10] JUNG, Carl Gustav. Archetypy a nevědomí. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka. 1997
- [11] FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers. 2007.

SEZNAM ROZEBÍRANÝCH A CITOVANÝCH FILMŮ

- [12] *Život je krásný* (*La vita é bella*, Roberto Benigni, Itálie, 1997)
- [13] *Persona* (Ingmar Bergman, Švédsko, 1966)