

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

**REKONSTRUKCE MYTICKÝCH MOTIVŮ
V ERBENOVĚ POHÁDKOVÉ TVORBĚ**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Petra Kotrhonzová

Učitelství pro základní školy
Učitelství pro 1. stupeň základních škol

Vedoucí práce: Mgr. Vladimíra Brčáková.

Plzeň, 2013

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 14. května 2013

.....
vlastnoruční podpis

Poděkování

Na tomto místě bych ráda vyjádřila své poděkování Mgr. Vladimíře Brčákové za odbornou pomoc, laskavé a trpělivé vedení práce, vstřícný přístup a cenné postřehy a rady.

Obsah

1 ÚVOD	2
2 TEORETICKÁ ČÁST	3
2.1 CHARAKTERISTIKA POHÁDKY JAKO ŽÁNROU.....	3
2.2 TEORIE PŮVODU POHÁDKY SE ZAMĚŘENÍM NA TEORII MYTOLOGICKOU A ANTROPOLOGICKOU	7
2.2.1 Mytologická teorie	8
2.2.2 Antropologická teorie	15
2.2.3 Migrační teorie	16
2.2.4 Historicko-geografická teorie	17
2.2.5 Psychoanalytická teorie	17
2.3 KLASIFIKACE LIDOVÝCH POHÁDEK.....	18
2.3.1 Zvířecí pohádka	19
2.3.2 Kouzelná pohádka	20
2.3.3 Legendární pohádka	23
2.3.4 Novelistická pohádka	24
2.4 TYPY ADAPTACÍ LIDOVÉ POHÁDKY	24
2.4.1 Klasická adaptace pohádky a její autoři	25
2.4.2 Autorská adaptace lidových pohádek	27
2.4.3 Problematika intencionality pohádek ve vztahu k vývojové proměně adaptací	28
2.5 KAREL JAROMÍR ERBEN A JEHO VĚDECKÝ ZÁJEM O POHÁDKU.....	31
3 INTERPRETAČNÍ ČÁST.....	34
3.1 Jeník a Hanička	34
3.2 Dlouhý, Široký a Bystrozraký	45
3.3 Zlatovláska	51
3.4 Tři zlaté vlasy Děda Vševěda.....	59
4 ZÁVĚR.....	68
Resumé	69

1 ÚVOD

Literatura je důležitou součástí našeho kulturního života. S některými jejími žánry přicházíme do kontaktu již v raném dětství, kdy jsme jako malí poslouchali pohádky od svých rodičů a prarodičů. Pohádky v předškolním a následně v mladším školním věku patří k nejoblíbenějšímu žánru dětské literatury. Svými ději recipienta emocionálně obohacují a také formují jeho osobnost, tj. podílí se na utváření jeho charakteru. Každý z nás si určitý umělecký text interpretuje po svém. Čtenářské obsahy jsou pak výsledkem individuální komunikace s fikční situací literárního díla. V kontextu pohádky, která je schematicky vystavěna, však platí, že dětský čtenář by měl přijmout „za své“ jednání kladných postav, osvojit si normy etického kodexu.

Pohádky jsou dodnes mým oblíbeným literárním žánrem, záležitostí mého srdce. Ráda se vracím k těm nejmilejším, mezi které patří například pohádky právě K. J. Erbena. Obliba pohádek zároveň v souvislosti s mou profesí učitelky ovlivnila výběr nabízeného tématu diplomové práce. Ráda bych pootevřela dveře, za kterými lze alespoň částečně rozkrýt, jak to s pohádkami vlastně bylo původně, jak se tento žánr postupně vyvíjel. Pojdme tedy nahlédnout, co vše se skrývá za žánrem pohádky, který vlastně prvotně ani intencionální nebyl.

Tato diplomová práce se bude zabývat především mytickými motivy v pohádkách Karla Jaromíra Erbena. Práce je rozdělena na dvě základní části - teoretickou a interpretační. Než přistoupíme k interpretačnímu rozboru Erbenových pohádek, v němž se soustředíme na analýzu mytických motivů, je potřeba si v teoretické části vymezit žánr pohádky, seznámit se s různými teoriemi o původu pohádky, zejména s teorií mytologickou a antropologickou, rozlišit pojmy klasická a autorská adaptace, sledovat vývojové proměny adaptací a všimnout si intencionality této tvorby.

V interpretační části diplomové práce budou analyzovány vybrané Erbenovy pohádky. Analýza těchto pohádkových textů tak bude zaměřena na rekonstrukci mytických motivů. K tomuto účelu jsem si vybrala následující pohádky: Jeník a Hanička, O Zlatovlásce, Dlouhý, Široký a Bystrozraký a Tři zlaté vlasy Děda Vševěda.

2 TEORETICKÁ ČÁST

2.1 CHARAKTERISTIKA POHÁDKY JAKO ŽÁNROU

Existuje několik definic pohádky, každá z nich ji určitým způsobem vymezuje. Čeňková charakterizuje pohádku takto: „*Pod název pohádka se zařazují literární texty, které vznikly na základě rozmanité palety starodávných vyprávění, vstřebávajících při své pouti světem rozličné bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy, zejména věčnou touhu po naplnění dobra, a víru v kouzelnou moc slova.*“ (Čeňková, 2006: s. 107)

V širším pohledu se zaměříme na charakteristiku pohádky podle Sirovátky. „*Prvopočátek literární pohádky a pověsti je v lidové slovesnosti; některé literární formy souvisí s folklorní, lidovou pohádkou a pověstí přímo a úzce, jiné formy vzdáleně a zprostředkovaně.*“ (Sirovátka, 1998: s. 15)

Porozumět pohádce znamená zabývat se studiem lidové slovesnosti ve vztahu k vývoji literárního písemnictví. V centru vědeckého zájmu pak stojí komparace folklorních látek a snaha o rekonstrukci jejich původní podoby.

Každý národ má svou ústní lidovou slovesnost, svou tradici. „*Slovesná kultura každého národa se skládá ze dvou proudů: z lidové ústní slovesnosti, z lidové tradice neboli folkloru a z písemnictví, literatury.*“ (Sirovátka, 1998: s. 15)

Lidová pohádka, pověst či píseň žily a žijí mezi lidmi tím, že se předávaly a předávají vyprávěním a zpíváním v rámci orální tradice, a to jak na venkově, tak ve městech.

Ústní lidová slovesnost, jak již název napovídá, je založena na přímé, bezprostřední komunikaci vyprávěcího a posluchače. Význam interpreta je klíčový - bez něj by ústní slovesnost nemohla vůbec existovat. Folklorní slovesnost je žánrově rozrůzněna a mezi její útvary patří právě vyprávění neboli lidová próza, která tvoří nejobsáhlejší a nejvýraznější folklorní žánr.

Údaje, které se vážou k frekvenci žánrů lidové prózy, jsou pouze orientační a přibližné, protože lidové vyprávění se od počátku 19. století až do jeho padesátých let sbíralo nesoustavně. Také záleželo na tom, s jakým záměrem jednotliví sběratelé ke slovesnosti přistupovali, na jaký žánr se u svých lidových vypravěčů soustředili.

Romantičtí folkloristé upřednostňovali pohádku a pověst, jelikož tyto folklorní žánry jsou považovány za umělecky nejcennější. Zároveň se předpokládalo, že zrcadlí národní dějiny. V celém vývoji, od středověku až do dnešních dnů, stály lidová slovesnost a písemnictví vedle sebe a navzájem na sebe působily a ovlivňovaly se.

Z toho vyplývá, že pohádka je především o vypravování. Je ústním epickým útvarem, kdy vypravěč navazuje kontakt s posluchačem - příjemcem pomocí hlasu, gest a celou spontánností svého projevu.

I V. Vařejková shrnuje nastíněný vývoj pohádky v jednoduchou definici:

„Pohádka je tedy svérázným ztvárněním skutečnosti a lidských názorů a ideálů; život generací v ní našel výraz ve svých nejrozmanitějších projevech individuálních a společenských. Pohádka zachytila jejich etické a estetické nazírání, společenské vztahy, zvyky a pověry; kontaminovala, modifikovala a přehodnocovala motivy z různých prostředí a epoch, přetvořila realitu do zobecňujících obrazů a hyperbolizovaných rozměrů. Dala slovo i prostému člověku, vstoupila do tradice lidového vypravěčství.“ (Vařejková, 1998: s. 66)

Téměř všechny pohádky mají společnou vlastnost – zvláštní odlehlost; *bylo to jednou za devaterými horami, byla jednou jedna země, byl jednou jeden kupec, stalo se to dávno* – pohádkovému příběhu v neurčitém chronotopu chybí zakotvenost v konkrétním čase či prostoru.

Dalším znakem pohádkových příběhů je jejich odpoutanost od skutečnosti, pohádkový děj se odehrává ve fantaskním fikčním světě.

Z uvedeného vyplývá, že otázka reálného vztahu ke skutečnosti nepřipadá v úvahu. V tom tkví i podstatný rozdíl mezi pohádkou a pověstí. Pověst se často váže k nějaké skutečné, tj. historicky dané události, ale je nahlížena perspektivou lidového člověka. Není však záznamem dějinných událostí, nýbrž jejich lidovým obrazem.

V pohádkovém světě se vyskytují různé kouzelné bytosti mytického charakteru – obři, draci, kouzelníci, víly, čarodějnice... Fikční svět pověsti je jiný než v pohádce, má blíže našemu reálnému chápání skutečnosti, ale též do něj pronikají pověst'ové postavy, například hastrman, bílá paní, hejkal, ohnivec atd.

A díky tomu, že na nás tyto bytosti skrze pohádku působí, je nasnadě si myslet, že právě tito fiktivní tvorové, ty nadpřirozené a zázračné věci, které skrze svou magickou sílu vykonávají, dělají pohádku pohádkou. Avšak najdeme i takové příběhy, kde se neodehrává nic nadpřirozeného, a přesto jde o pohádky. Jako příklad lze uvést známou autorskou pohádku *Královna Koloběžka první* Jana Wericha, ve které hlavní hrdinka Zdenička zvítězí jen svou chytrostí, bystrostí a odvahou vzepřít se některým rozhodnutím.

Pohádku tedy netvoří jen nadpřirozené věci a osoby, ale pohádka je pohádkou tím, že nás odpoutává od reality. I proto ji nemůžeme definovat určitými motivy a látkami, ale spíše svým původem a svou funkcí (Čapek, 1984: s. 104).

Spisovatel Karel Čapek k pohádce uvádí, že pohádka není vlastně původně literatura, ale je povídáním. Pravá pohádka podle něj nevznikne tím, že ji sběratel zapíše, ale předáním, kdy ji vypravěč povídá posluchači, jako třeba babička dětem. Proto ta skutečná pohádka žije tam, kde zatím nepřevládla znalost písma, tj. právě u dětí a primitivů (Čapek, s. 101-104).

„Pohádka je především děj. To neznamená jenom, že pohádka vzniká vypravováním děje, ale i něco víc: že děj vzniká vypravováním pohádky. Děj je produkt vypravování; jakmile začnu vypravovat, jsem nucen uvést své představy v dějovou souvislost.“ (Čapek, 1984: s. 105-106)

Vypravování má svoje zákony. I když vypravujeme skutečnou událost, máme tendenci vše malinko vylíčit jinak - zveličujeme, zdramatizujeme situaci, něco přidáváme apod., chceme, aby povídání bylo zajímavější. Podobné zákony platí o skladbě pohádek. Vypravěči si často přisvojují cizí historky, cizí motivy a dále je interpretují jako své vlastní. Tytéž zákony ovládají tradici a migraci pohádek (Čapek, 1984: s. 108).

Podle Čapka můžeme účelně rozlišit pohádky krátké a dlouhé. *„Krátké pohádky jsou namířeny na zcela určitou pointu, k níž směřují bez odboček a s jakousi dějovou suchostí; jejich pointa je verbální vtip, poučení nebo mravní příklad. Sem patří bajky, etiologické fabule, anekdotické pohádky, paraboly, historky o hlupácích a chytrácích, zkrátka ono nesmírné množství pohádek logických a intelektuálních, kterými oplývá ústní podání všech kmenů a národů světa.“* (Čapek, 1984: s. 109)

„Docela jiné jsou psychologické a formální zákony dlouhé pohádky. Její úkol je posluchače napínat, ale také ukolébat; nemůže je bavit a uspokojit jenom konečnou pointou, nýbrž celým svým průběhem.“ (Čapek, 1984: s. 110)

K beletrizaci pohádky se užívá několik osvědčených tvůrčích způsobů. Fabule se rozšiřuje o epizodní odbočky, příkladně se často třikrát opakuje motiv překážky, kladených otázek nebo úkolů. Nastavuje se motiv k motivu, děj je částečně zmatený, a tím složitý a dlouhý. Dlouhá pohádka potřebuje děje! Pointy dlouhých pohádek mají pohled do šťastného dlouhého života, boj byl skončen a činy odměněny, proto je pointa horizontální (Čapek, 1984: s. 110-11).

Čapek se domnívá, že žádný ze sběratelů nenapsal pohádky tak, jak je opravdu slyšel. Dle jeho názoru folkloristé vynechávali některá zbytečná opakování a odbočky a vpletené motivy z jiných pohádek. Tímto motivickým očištěným přestane být pohádka, čím je - epickou improvizací.

Pokud budeme vysvětlovat pohádky právě po stránce motivistické, musíme brát v zřetel nereálný, od skutečnosti odpoutaný svět. „*Je jen zčásti pravda, že pohádka své motivy nalézá nebo vynalézá; spíše je pravda, že se motivy do pohádky uchylují, jako by se zřikaly skutečnosti, aby se udržely jako fikce. Většina pohádkových motivů u všech národů jsou milované představy, drahé srdcím, ale těžko snášející drsný vzduch skutečnosti; takové představy pohádka v sebe pojímá se zvláštní náklonností a traduje je pod svou ochrannou známku.*“ (Čapek, 1984: s. 111)

Čapek sem zařazuje bývalé mytologie, kdy pohádka uchovává obsahy, ale neklade je jako předměty věření. Také sociální tradice a zvyky, jež nemají místo v novém řádu, ale v ústním podání, se ještě drží. Motivы dobrodružství a dalekých zemí, přenášející nás přes hranice spoutaného života, dále snové a vizionární motivy se svými poloskutečnostmi a v neposlední řadě i sny bdělé, kterými si kompenzujeme nedostačující skutečnost.

„*Ale když už hledáme původy pohádek, nesmíme se zatvrdit ani v mínění, že každá lidově tradovaná pohádka je opravdu produktem lidového ducha. U všech národů světa najdete ojedinělé pohádky nebo pohádkové cykly, které nesou aspoň stopy jakési geniální a osobní koncepce. Jsou pohádky, ve kterých ještě rozpoznáte původní hrdinné epeje, náboženskou moudrost nebo intelektuální povýšenost, jež nemohla být od počátku kolektivním majetkem.*“ (Čapek, 1984: s. 112)

„*Pohádky neputovaly jenom od národa k národu, nýbrž mezi společenskými vrstvami; někdy z úst výjimečných básníků, z vysoké oblasti heroické nebo náboženské přestěhovaly do nižších vrstev, zděťšely a zlidověly; jindy zase lidová nebo jarmareční povíadačka poskytla látku dvorním rapsódům nebo učeným a moralistním klerikům. Často se neubráníte dojmu, že misionáři a cestovatelé, sbírající u barevných národů pohádky, si vybrali za vypravěče zrovna ty největší trouby z celého kmene; patrně to byli místní hodnostáři nebo veřejně činné osoby. Analyzovat materiál pohádek tak neadekvátně dochovaných je práce sice učená, ale jaksi marná.*“ (Čapek, 1984: s. 113)

„*Tedy skoro se zdá, že v teorii pohádky měl nejspíš pravdu Platón: že pohádky jsou povíadačky chův. Jsou to povíadačky, protože se zrodily z ducha a zákonů povídání; a jsou*

to povídačky chův, protože aspoň v naší evropské oblasti je povídáme už jenom malým dětem.“ (Čapek, 1984: s. 112)

„Dítě se nerodí nahé, nýbrž ověšeno sterými tradicemi a tisíciletými instinkty; musí jich většinu odložit, aby se z něho stal rada berní správy, bankovní disponent nebo učitelka na měšťanské škole. Ale i pak někdy pocítí staré puzení naslouchat povídačkám chův o člověku v jeho bojích a protivenstvích, v lásce a vítězství; jenže tomu se už říká literatura.“ (Čapek, 1984: s. 114)

Důležitý náhled na pohádku zařazenou mezi literární žánry přináší H. Šmahelová, která předkládá jeden důležitý fakt, podstatný právě pro tuto diplomovou práci. Jedni autoři zpracovávali pohádkové látky v duchu vědeckých teorií a s respektem k folkloristickým předlohám a druzí se stejnými získanými podklady a materiály nakládali volně, měnili je, a tím pokládali základy pohádek tzv. moderních (Šmahelová, 1989: s. 95).

A právě Karel Jaromír Erben patří mezi průkopníky a stoupence vědeckého bádání u nás. Vděčíme mu za umělecký a odborný přínos v oblasti nejen českých pohádek. Byl to také K. J. Erben, který se ve svých adaptacích pohádek kouzelných snažil hledat a rekonstruovat dávné mýty. Byl tím, kdo pohádkové příběhy stavěl na solárním mýtu a v konfliktu kladných a záporných postav odhaloval věčný boj Slunce se zimou. Kladní hrdinové, na jejichž profilu se podílí motiv zlaté barvy, jako jsou například Zlatovláska, kuň Zlatohřívák, pták Ohnivák či děd Vševěd, na sebe v tomto pojetí brali symboliku životodárné síly Slunce, tj. významy života, radosti a naděje, že zlo (temné postavy černokněžníků a draků) bude jimi poraženo (Šmahelová, 1989: s. 107).

2.2 TEORIE PŮVODU POHÁDKY SE ZAMĚŘENÍM NA TEORII MYTOLOGICKOU A ANTROPOLOGICKOU

V této části diplomové práce nastíním pohled několika autorů, kteří se teoriemi vzniku pohádek zabývali. Jak již bylo zmíněno v kapitole 2.1, charakteristikou pohádky se zabývala např. autorka Jana Čeňková. Dále se ve své publikaci věnovala právě původu a vzniku pohádek, který sleduje srovnávací folkloristika. V její knize tedy nalezneme shrnutí teorií o původu pohádek. Autorka přibližuje teorii mytologickou, antropologickou, migrační a historicko–geografickou.

Stejně rozdělení teorií vzniku pohádek najedeme v publikaci H. Šmahelové *Návraty a proměny*. Šmahelová mimo jiné uvádí, že zkoumání pohádek pokračovalo řešením

dalších otázek a hledáním nových metod. K těmto patří například studium a výklad pohádek z hlediska psychologie nebo způsob klasifikace pohádek podle prvků jejich vnitřní stavby, tj. pomocí morfologické analýzy syžetů. Tuto metodu ve své knize *Morfologie pohádky a jiné studie* používá V. J. Propp (Šmahelová, 1989: s. 32).

Propp ve svém díle ale celkově vychází právě z mytologické teorie, věří, že mýty a pohádky jsou ve svém původu propojené; zároveň je spjat s teorií migrační a říká, že pohádka během migrace zeměmi na sebe nabalovala další motivy.

Karel Čapek ve svých spisech píše, že nejstarší teorie pohádky je Platónova a že „*pohádky jsou povídačky chův*“. (Čapek, 1986: s. 96)

V 18. století vzalo osvícenství pohádky na vědomí a začalo se o ně zajímat. Tvrdí ale také, že pohádky jsou lidovými pověrami a pošetilostmi, nicméně je možné si je přizpůsobovat, a tím maskovat např. moralizování.

Romantika však skoro všechno obrátila naruby. „*Pohádka je prazdroj vši poezie, v ní se projevuje původní lidová tvořivost a básnivost; staré hrdinné pověsti a národní mýty žijí dodnes v neporušené naivitě dětských pohádek. V pohádkách se vyslovuje sama duše národa se svou moudrostí, fantazií i prostotou, svou vírou v nadpřirozené síly a svými dávnými národními božstvy.*“ (Čapek, 1986: s. 96)

Čapek ve svých spisech dále uvádí různé přístupy, odkud se pohádky braly, a popisuje blíže některé z teorií, mezi něž patří: migrační, etnografická, přírodní a kosmogonická a teorie psychologická.

2.2.1 MYTOLOGICKÁ TEORIE

Slovo mýtus pochází z řeckého slova mythos, které podle různých zdrojů bývá překládáno jako bájesloví, rozhovor, vyprávění, ale jeho význam může být vyložen i jako obrazná řeč, příběh.

Význam slov mýtus a mytologie definují následující formulace:

Podle literární teorie mýtus představuje „*Těž báje, fabulovaný útvar vypovídající o historii bohů, vzniku a povaze světa, člověka i o jiných přírodních a sociálních reáliích. Svou stavbou představuje mýtus složitý celek, obsahující vedle prvků sakrálních i zárodky pozdějších věd, filozofie, etiky, umění, práva a ideologie v užším smyslu slova: je tak příznačný pro kultury s ještě nedostatečnou diferenciací společenského vědomí. Základní funkcí mýtu je zprostředkovat sociálně závazný výklad světa uvnitř dané kultury, vytvořit v ní model chování pro různé oblasti lidské aktivity (práce, výživa, právo, sex, vědění,*

válka atd.) a tak zaručit stabilitu kultury, která mýtus produkuje. Mýtus má i značnou poznávací hodnotu, je shrnutím (ale i výběrem) zkušeností dané kultury, vždy nějakým způsobem odráží střetávání poznávacího subjektu s na něm nezávislými přírodními a společenskými silami, současně však představuje poznání ne jako proces, ale jako stav, jako soubor dosažených a kanonizovaných poznatků, a v tomto smyslu brzdí poznávací procesy, které by hrozily celistvost jeho výkladu světa narušit. Úsilím po univerzálnosti tak mýtus nepřipouští jiné výklady světa jako stejně platné. Historickým vývojem proto jednotlivé mýty často různého původu splývaly ve větší celky, mytologie, v nichž se vzájemně přizpůsobovaly témuž organizačnímu řádu.“ (kolektiv Ústavu pro českou a světovou literaturu ČSAV v Praze a v Brně, 1984: s. 241)

I v Malém slovníku literárních pojmů a autorů najdeme postupné přiblížení a rozfázování pojmu báje, bájesloví. „Báje neboli mýtus je epický útvar, vyprávění původně tradované jen ústně, ve kterém se promítá prvotní, bájný (mytický) názor především člověka předdějinné epochy na svět, na jeho vznik, uspořádání a vývoj, na postavení člověka v něm. Mýtus nebyl však pouze vyprávěním, nýbrž byl spjat s náboženskými představami a praktikami tehdejšího člověka, s obřady a rituály, a měl magickou povahu. Mýtus jako vyprávění vypovídal o historii bohů a démonů, o vzniku a charakteru světa, o podstatě lidské přirozenosti, o přírodních a společenských skutečnostech dávnověku, jak si je vysvětloval prostřednictvím své zjitřené fantazie a omezené životní skutečnosti člověk starověku. Jednotlivé představy o působení nadpřirozených sil na vznik a vývoj světa a původ přírodních jevů, úkazů a skutečností (koloběh ročních období, východ a západ slunce, hrom a blesk, původ jezer, řek, kopců, rostlin, zvířat i člověka) tvoří obsah bájí. Bájesloví neboli mytologie je soubor bájí, mytických vyprávění určité etnické skupiny národa (bájesloví řecké, hebrejské, germánské, keltské atd.) Pro evropskou kulturu má základní význam bájesloví řecké a prostřednictvím křesťanství i mytologie hebrejská. [...] Některé bájeslovné prvky se objevují i v pohádkách a legendách, pověstech a dalších dílech inspirovaných vypravěčskou ústní tradicí. Literatura i výtvarné umění čerpaly ve svých dějinách mnohokrát z pokladnice mytologických vyprávění a někteří mýtičtí hrdinové se stali dokonce tak oblíbenými, že přetrvávají jako symboly a vstoupili do ustálených jazykových pojmenování – Paridovo jablko, Achillova pata, silný jako Herkules, lstivý jako Odysseus, Narcis atd.“ (Kupcová, Křivánek, 1994: s. 10-11)

Pro tuto diplomovou práci je velmi důležitý vztah mýtů a pohádek, jelikož mýtus patří ke kultuře každého národa. Musíme si ovšem uvědomit, že i mýtus prošel svým vývojem. V době předpísemné odpovídaly mýty na následující základní otázky: Odkud se vzal svět? Odkud pocházíme? Jak jsem se octl na světě já? V průběhu času se mýtus postupně přizpůsoboval kulturním změnám a změnám ve výkladu světa a ztrácel svůj historický aspekt. Původní příběhy mýtů vznikaly při různých příležitostech, jako byly například rituální obřady dávných civilizací, při kterých se opakovaly zejména základní kosmogonické či antropogonické příběhy. Postupem času docházelo v důsledku orálního podání pohádek ke změnám ve výkladu mýtu (Čeňková, 2006: s. 88-89).

V osvětlování mýtů existují určité společné univerzální znaky, které Čeňková popisuje na příkladu mýtu o stvoření: *„Mýtus o stvoření vypráví, jak stvořitel (či stvořitelé) odstranili ze světa chaos a ustavili na něm řád. Řád světa bývá porušen a svou definitivní (tj. současnou) podobu získává po mnoha katastrofách. V důsledku toho neodpovídá již dnešní svět svému původnímu dokonalému stavu. V okamžiku ukončení času (či záměru stvořitele) se svět opět propadne do chaosu a celý proces může (cyklické chápání času), ale nemusí (lineární chápání času) znovu začít. Stvoření člověka je pevně spjato s úkolem, který mu je uložen. Člověk vznikl z vůle boha či bohů většinou z pozemského, tj. pomijivého materiálu, současně však v sobě nosí odraz božského dotyku, a tak mu bůh vedle úkolu (a tudíž i údělu) zanechává část své podstaty, která se člověku může stát průvodcem v jeho chování.“* (Čeňková, 2006: s. 88-89)

K mytologické teorii vzniku pohádek se přidávali postupem času i další autoři, kteří pak obsah mýtu vnímali v jeho nadčasové rovině. Jak uvádí Čeňková: *„A právě z mýtu pocházející pohádka do sebe vstřebávala rozličné bájně představy lidstva, nadčasové životní pravdy, věčnou touhu pro naplnění dobra a víru v kouzelnou moc slova.“* (Čeňková, 2006: s. 107)

Nabízí se i pohled autorky Hany Šmahelové, která ve své publikaci přímo vyzdvihuje příbuzenství pohádek s mýty. Zároveň ukazuje na rozdílnou sociální funkci pohádek a mýtů. Mýty naplňovaly určitý ideologický program, protože byly součástí náboženství, zatímco pohádky byly tvůrčím aktem spíše zábavného vyprávění. Tyto oblasti – sociální, náboženské i dávné mýty – vytvářely předpohádkové útvary, v nichž později můžeme hledat původ motivů kouzelných pohádek. S odkazem na Proppa ukazuje Šmahelová významné prvky, které souvisejí s obřadem zasvěcení (iniciace) a s cyklem představ o smrti. V pohádkách se pak na tyto skutečnosti vážou motivy odchodu nebo vyhnání dětí

do lesa, zabití či oživení, získávání kouzelných předmětů, různé způsoby zázračného narození, cesty do jiných říší a mnoho dalších podobných (Šmahelová, 1989: s. 35-37).

Podobně se v pohádkách odrážely i jiné obřady a mýty, které měly napomáhat úspěšnému lovu, vítězství v boji nebo zajistit pomoc bohů. Tyto příběhy bývaly tabuizovány a byly chráněny jako posvátný majetek celého kmene. Postupně s proměnami doby začal obřad zanikat, a vytrácela se tak i magická funkce mytického vyprávění.

Mytický výklad světa najdeme i u Tomana, který stručně a srozumitelně píše, že mýtus je podkladem víry pravěkého člověka a vychází z představ, jimiž se člověk snažil vysvětlit smysl své existence, vznik života i přírodní zákonitosti. *„Jeho omezené poznání a dosavadní životní zkušenost, že každý čin má svého původce, ho však vedly k iracionálním, fantastickým interpretacím (např. bleskem někdo trestá, novorozeněti stanoví osud sudičky, smrt utonutím působí vodník apod.) Všechny přírodní síly postupně nabývaly podob mocných bytostí – božstev určujících osudy lidí a vládnoucích veškerému přírodnímu dění. K nim byli později přiřazováni i smrtelníci, kteří se těmto bohům nějak vyrovnali. Mytické příběhy o bozích si našly své adekvátní slovesné umělecké zpodobnění: veršované a prozaické báje. Z mýtu se utvářela i náboženství, zvláště křesťanství. Ústní slovesné projevy vznikající v souvislosti s tvorbou mýtu a s obřady časem ztrácely svou původní magickou funkci, osamostatňovaly se a stávaly se lidovou slovesností a zároveň specifickou součástí lidové duchovní kultury, kulturního dědictví, lidového umění, tzv. folklóru.“* (Toman, 1992: s. 15)

Budeme-li srovnávat pohádky a mýty, zjistíme, že se v mnoha oblastech liší, ale na druhou stranu mají některé faktory společné. Hledáním společných prvků mýtu a kouzelné pohádky se zabývali mnozí autoři – mezi nimi i A. Pernica.

Mezi první styčné body mýtu a pohádky patří výchozí stav society. Klíčovým prvkem je stav ohrožení a následného obnovení stability. Kouzelná pohádka však zřetelněji vychází ze situace ohrožení, a zachycuje *„jako hlavní předmět svého zájmu hledání způsobu jejího návratu zpět do stabilizované situace“*.

Důležitý a nejvýraznější okamžik nestability jedince je jeho přechod od dětství do dospělosti. A právě proto se kouzelná pohádka stýká s oblastí iniciačních rituálů.

„V kouzelné pohádce jde v naprosté většině o hraniční, krajně zoufalý případ, ve kterém se buď ocitá celá societa /přiletěl drak/ anebo ve které se ocitá hlavní hrdina /přines to, nevím co, a pokud to nepřineseš, budeš o hlavu kratší/. V těchto případech již musí začít buď vládce society, anebo hrdina hledat netradiční řešení. Většinou tedy jde

v kouzelné pohádce O NEPŘEDVÍDATELNÝ OKAMŽIK NESTABILITY přicházející z vnějšku society.“ Příběh tedy vypráví o procesu zvládnání krajní nouze, např. nalezením hrdiny nebo Hrdinových pomocníků a končí úspěšným zásahem, kdy nastává pro hrdinu i celou society opět stav stabilizace. „Protože kouzelná pohádka i mýtus pracují s okamžikem krajního ohrožení, budou mít společný zdroj klíčových existenčních situací jak v rovině kolektivní, tak v rovině individuální. Charakter a směřování nastalého ohrožení je hlavním zdrojem ústředního konfliktu a zároveň určuje charakter sil stojících proti sobě navzájem.“

Silné postavení mezi mýty mají mýty kosmogonické, a právě ony mají s pohádkou nejvíce podobných rysů. Z těchto mýtů pohádka přebírá archetypové magické a destruktivní síly stojící proti hrdinovi i řádu society. Tak jako v kosmogonických mýtech, tak i v pohádce se musí hrdina vypravit do boje. *„Cesta hrdiny je buď putováním pro obnovení životadárné síly society, anebo zároveň putováním za záchranu a následnou obnovou řádu. Hrdinovo putování a boj se silami zla budou v mýtech i kouzelné pohádce velmi obdobné.“* Celý mytický svět nám nabízí i síly příznivé, které se stávají pomocníky hlavního hrdiny.

Pohádka dále, stejně jako mýtová societa *„hledá klíč, který jí může otevřít prostor životadárných sil a navrátit jí tak ztracenou vitalitu a sociální stabilitu.“*

V pohádkovém příběhu jde většinou o vzorový model society, ale bez určitého mýtového rozlišení, proto má k zachycení celého procesu příliš velký prostor. Z tohoto důvodu míří více ke zdrojům vitality zachycovaných v podobě obecných symbolů platných pro široký sociální okruh. *„V kouzelné pohádce musí hrdina často získat například tyto magické předměty: Živou a mrtvou vodu, mluvícího ptáka = prostředníka mezi světem lidí a světem bohů, kouzelná – většinou omlazující či uzdravující jablka, Zlatovlasou pannu = dceru slunce, a tím i získaný „klíč“ do říše mocných životadárných nebeských sil atd.“*

„Mýtové příběhy jsou pro kouzelnou pohádku zdrojem pro všechny základní situace a postavy příběhu.“ (Pernica, 2003: s. 34-36)

V kontextu komparace mýtu a pohádky se nabízí jednoduchý závěr: že pohádky jsou pro děti srozumitelnější než mýty. Mýty v čisté podobě jsou určeny spíše pro dospělé, a to z mnoha důvodů: jsou daleko variabilnější (např. božstva různých národů, vzpírání se bohům, ale i oběti pro ně, touha po moci...). Mýty na rozdíl od pohádek mohou

postrádat šťastné konce, zobrazovat představy o posmrtném životě a v jejich závěrech nemusí být zlé a chybné odčiněno. Je však nutné si uvědomit, že jsou to právě mýty, kde se hledají odpovědi na otázky existence nás i celého světa.

Lidové pohádky v celkovém rámci, folklórního žánru jsou na rozdíl od mnoha mýtů, optimisticky laděné, tj. ústí do šťastného konce,

Zde je nutné zdůraznit, že autorská pohádka je již jiná, od lidové se liší tím, že je psána se záměrem dětského čtenáře, i když například u Andersena, je intencionalita zpochybnitelná, jelikož jednoznačný happyend nenabízí. Typickým příkladem je Andersenova autorská pohádka *Malá mořská víla*.

V této pohádce malé dítě nepochopí sílu a vítězství lásky. - Postava mořské víly umírá, zachraňujíc život prince, čímž se obětuje pro lásku, která vítězí na úkor života. Etické schéma je naplněno a celý příběh nese poselství, že láska je silnější než smrt.

Pointu této pohádky Čeňková popisuje „*nejedná se tu o trest milenci za zradu lásky [...], ale o oběť milujícího tvora, který nepatří do světa lidí, a proto mezi ně nemůže být přijat. V ryzě křesťanském duchu zaznívá touha po duši, kterou lze získat jen prostřednictvím lásky, stejně jako život darovaný z lásky princovi za cenu života vlastního*“.
(Čeňková, 2006: s. 131)

Jistým společným prvkem pohádek a mýtů je existence nadpřirozených sil. Postavy nadpřirozených sil vyskytující se v pohádce mají svůj původ v mýtech. V tomto kontextu nelze vynechat pohled na postavu draka jako představitele nejvýraznějšího škůdce.

Jak se dozvídáme u Proppa, pod pojmem kouzelná pohádka se schovává každé rozvíjení děje škůdcovství, proto mezi hlavní dějové postavy patří právě osoba škůdce, jejímž úkolem je porušit klid, způsobit nějaké neštěstí nebo škodu. Takovou figurou může být drak, čert, čarodějnice, loupežníci... (Propp, 1999: s. 33, 81).

V Pernicově publikaci je poukázáno na důležitou vazbu draka s chaosem. Zde je nutné bližší vysvětlení toho, co vlastně představuje v mýtu a pohádce slovo chaos.

Nejvýraznější moment kouzelné pohádky je její začátek, který se stává okamžikem ohrožení anebo nouzí v daném společenství.

Právě chaos je prvkem nejvíce ohrožujícím systém society, jelikož proniká do mýtového, nemýtového i „světového“ řádu, a je tak pocíťován jako ohrožení veškerého uspořádání.

Chaos bývá prvotním stavem ještě před vznikem řádu – v tomto případě mluvíme o prvotním životadárném chaosu „*který je současně zdrojem všeho, co na světě bylo,*

je a ještě bude. Tento prvotní řád světa, ve kterém se vzájemně prostupují nad-lidské, ne-lidské a lidské světy živé i neživé přírody, tvoří základ všech mýtových kultur.“ Z toho plyne, že „hodnotově symetrická dvojice ŘÁD x CHAOS se stává základní dvojicí všech mýtových i nemýtových sociálních uskupení, systémů i struktur.“ (Pernica, 2003: s. 27)

S tím úzce souvisejí kultické obřady, které nastupují v okamžiku očekávaného i neočekávaného porušení řádu, a které umožní „societě znova vstoupit do okamžiku aktu prvotního stvoření světa – stvoření řádu. **Obnova řádu** je mnohdy jak v kosmogonických mýtech, tak i v kouzelné pohádce ukazována skrze **putování za řádem a bojem proti silám chaosu**, proti prvotním silám nadaným sice životadárnou, zároveň však chaotickou silou.“ (Pernica, 2003: s. 31)

Teď se již věnujme nejčastějšímu škůdci v pohádkách, tedy drakovi. Pernica si položil otázku: Odkud se drak dostal do pohádek? A proč právě on je tím nejvýraznějším škůdcem? V jeho studii najdeme několik podstatných faktorů – vlastností vztahujících se k postavě draka: létá vzduchem a nikdo vlastně doopravdy neví, kde bydlí. Když už se drak usadí, bývá to nejčastěji v jeskyni, ale obývat může i jezero. Stává se pak hlavním protihráčem hrdiny a jeho society. Zajímavé je, že za hlavního škůdce není považována smrt, protože ta je v lidském životě předvídatelná a nevyhnutelná a neděsí tedy lidské společenství tolik jako neočekávané ohrožení chaosem. Kdežto drak „by mohl být obrazem znamenající ve své podstatě nebezpečí chaosu.“ (Pernica, 2003: s. 40)

Také Akkadský kosmogonický mýtus o stvoření světa ENÚMA ELIŠ potvrzuje vazbu mezi prapůvodním chaosem s vodní příšerou. „V tomto mýtu se objevuje okamžik stvoření různých příšer a mezi nimi jsou jmenováni i drak a saň. Bohyně Tiamát, která je sám prapůvodní chaos, v podobě matky Chubur, která si vše tvoří pro svůj boj s bohem Mardukem mimo jiné zrodí jedenáct příšer.“ Vzniklé obludy jsou obdoby chaosu a zla, poněvadž se zrodily z těla „prvotní ještě nestrukturované matky Chubur-Tiamát.“ **TIAMÁT je spojením mužské slané vody – Apsu a právě slané ženské vody Tiamát a v Egyptské kultuře je „zachycen v kosmogonických mýtech obdobný obraz chaosu v podobě prvotního chaotického pravodstva NŮN, z něhož se vynořuje prvotní svět.“** (Pernica, 2003: s. 41, 42)

V kosmogonických mýtech jiných dávných národů se jako klíčový okamžik objevuje boj boha proti netvorovi – často v podobě vodní příšery, vodního hada nebo vodního draka. Pernica uvádí několik příkladů. Vybírám jen některé z nich. „Árijský bůh Indra bojuje s prvotním drakem VRTNOU. Egyptský stvořitelský bůh Ré-Atum zápolí tentokrát s podzemním drakem APÓPEM o vládu nad světem. Kanaánský Bál bojuje s výsostí moře,

s bohem, netvorem a sedmihlavým vodním drakem JAMMEM opět o vládu nad světem. V germánské mytologii se utkává v boji hrdina Siegried s drakem FAFNIREM.“ (Pernica, 2003: s. 42,43)

Jako první mytologickou teorii pohádek však definovali bratři Jacob a Wilhelm Grimmové, kteří stáli u zrodu pohádek jako nezpochybnitelného literárního žánru a kteří se sběru pohádek věnovali téměř celý život. Grimmové ve své tvorbě vycházeli z názoru, že pohádky představují pozůstatky dávných indoevropských mýtů, do kterých se postupem času promítaly i prvky křesťanské. Metody zápisů, třídění a literárních úprav dostávaly podobu seriózních vědeckých postupů, z nichž některé platí ve folkloristice dodnes (Čeňková, 2006: s. 108; Šmahelová, 1989: s. 26 a s. 85-86).

V Čechách byl hlavním stoupencem mytologické teorie pohádek K. J. Erben, který z používaných syžetů sestavoval optimální variantu pohádky. Neoptimálnější variantou pro Erbena byla ta, která nejlépe odrážela dávné mytické prvky - animismus, manismus a víru v magickou moc slova. O Erbenovi blíže v samostatné kapitole.

2.2.2 ANTROPOLOGICKÁ TEORIE

Antropologická teorie vzniku pohádek byla formulována ve druhé polovině 19. století anglickým antropologem Andrew Langem. Lang tak popřel teorii o původu pohádek z Indie, jelikož sám prováděl etnografické a antropologické výzkumy u primitivních národů Afriky, Ameriky a Polynésie. Výsledkem jeho výzkumů bylo zjištění, že pohádky různých kultur primitivních národů obsahují nejen skoro shodné postavy, ale i obsahy a motivy. Z toho vyplývá, že pohádky vznikaly souběžně a na sobě zcela nezávisle, na základě velmi podobných životních a kulturních podmínek různých národů.

Jak uvádí Šmahelová ve své knize *Návraty a proměny*: „*Myšlenka polygeneze pohádek se stala základem nové antropologické teorie, která možnost vzniku jedné látky na různých místech vykládala obecnými antropologickými a psychickými shodami, podobnými kulturními, hospodářskými a sociálními poměry – např. rodinnými vztahy, náboženskými představami apod.*“ (Šmahelová, 1989: s. 27-28).

Později byla teorie polygeneze pohádek dále obměňována a rozvíjena, na základě dalšího bádání a nových vědeckých výzkumů. Například došlo k posílení psychologických částí teorie polygeneze, především C. G. Jungem a jeho archetypální teorií, viz dále kap. 2.2.5.

Čeňková ve své knize uvádí, že lidová pohádka čerpala děje, představy, postavy a rozličné situace z primitivních náboženských rituálů – výročních, iniciačních, animistických a obřadů sloužících k uctívání zemřelých předků. Podklady pro antropologickou teorii pohádky lze tedy najít i u primitivních národů (Čeňková, 2006: s. 109).

U Šmahelové najdeme fakt, že dnes je otázka původu pohádky již uzavřena a že žádná z teorií nemůže plně objasnit původ jmenovaného žánru jako celku. Zároveň každá z nich přispěla k postižení některých rysů pohádkových látek. Na základě všech prováděných vědeckých výzkumů se badatelé shodují a klasifikují následujících osm vyspělých kulturních center (Šmahelová, 1989: s. 30):

- 1) severní Asie, severní a východní Evropa
- 2) střední, západní a jihovýchodní Evropa
- 3) Středomoří
- 4) povodí řeky Nigeru
- 5) povodí řeky Konga
- 6) východní Asie, Tibet, Indie a Indonésie
- 7) Oceánie
- 8) Austrálie

„Pohádky uvedených oblastí se odlišují většinou obsahem, způsobem a uměleckou kvalitou podání. Z tohoto hlediska stojí nejvýše pohádky asijské a evropské. Skutečnost, že u mnoha pohádek všech národů existují shodné nebo velmi podobné motivy a děje, dává v některých případech za pravdu antropologické teorii o nezávislém vzniku pohádek. Četné doklady o putování jednotlivých látek, například z Evropy do Afriky, z Indie přes arabské země a Španělsko až do Francie, svědčí zase pro teorii migrací. I mytologické prvky byly v pohádkových látkách zjištěny, čímž moderní bádání potvrdilo správnou intuici, nikoliv romantické a vědecky nepodložené závěry průkopníků pohádkoslovných studií.“
(Šmahelová, 1989: s. 30)

2.2.3 MIGRAČNÍ TEORIE

Čapek přibližuje vznik migrační teorie v souvislosti s vědou. A pak přichází věda, která tvrdí, že pohádka není národopisem ani projevem původní lidové tvořivosti, nýbrž přišla odněkud. Např. podle Theodora Benfeye, anglického badatele, který je považován

za zakladatele migrační teorie, všechny pohádky pocházejí z Indie. Podle jiných zas mají stejné pohádkové motivy společný původ, jednou třeba řecký a podruhé zas orientální. Takovou látku Popelky nalezneme v pohádkách čínských, arabských, indiánských, malajských i evropských. Tyto varianty zřejmě mají společnou pravlast, odkud se rozšiřují dále do různých dalších částí světa. Vlivem migrace osob (stěhování, obchodní cesty, války atd.) je zřejmě přenášeli kupci a zajatci, cestovatelé, vojáci a mořeplavci. Pod dojmem nových zážitků, událostí a nových prostředí tak docházelo k editaci původního pohádkového motivu (Čapek, 1986: s. 96-97).

2.2.4 HISTORICKO-GEOGRAFICKÁ TEORIE

V návaznosti na migrační teorii došlo na přelomu 19. a 20. století ke zformulování historicko-geografické teorie pohádek metody tzv. finské školy, která sledovala zejména vlivy kulturního kontextu na proměny pohádkových látek při přechodech z jednoho prostředí do druhého, a jejíž hlavní představitelé Antti Aarne a Stith Thompson vytvořili katalog pohádkových syžetů. Z tohoto katalogu byly následně odvozeny různé druhy pohádek (pohádky o zvířatech, legendární, novelistické, o hloupých čertech, humorné).

A. Aarne a S. Thompson, kteří v rámci bádání hledali původ pohádek a následný směr jejich šíření, došli k závěru, že orientální pohádky do Evropy přivezli rytíři v době křížových výprav. K dalšímu šíření orientálních pohádek došlo prostřednictvím Arabů, a to přes Španělsko do Francie. Staroindický pohádkový pramen byl tak obohacen o kultury arabských, egyptských, keltských a jiných národů (Šmahelová, 1989: s. 28; Čeňková, 2006: s. 109).

2.2.5 PSYCHOANALYTICKÁ TEORIE

Psychoanalytická teorie z konce 19. století je založena na učení Sigmunda Freuda a jeho žáků a následovníků. Freudova teorie je založena na rozdělení lidské duše na úroveň vědomí a nevědomí. Vědomí je představováno tím, co si sami uvědomujeme v bdělém stavu. Vědomí předkládá logické uspořádání světa našich přání, tedy svět, ve kterém vidíme sami sebe. Naproti tomu nevědomí představuje temnou stránku naší osobnosti, která je přítomná v každém z nás, ač si ji jen neradi připouštíme. Nevědomí obsahuje naše sexuální touhy a pudy, které nás začleňují do světa zvířat.

S. Freud při psychoanalýze začal s výkladem a podrobným rozborem snů svých pacientů. V jejich snech odhalil různé skryté myšlenky a tajné tužby, oboje se sexuálním

podtextem. Byl to právě Freud, kdo první upozornil na to, že sny a symboly v nich vyjadřované jsou stejné jako symboly, které tvoří podstatu pohádek. V pohádkách jsou tyto symboly vyjadřovány iracionálně, jsou součástí obrazů, které odporují realitě stejně jako sny.

V návaznosti na teorii výkladu snů, S. Freud zpracoval a pojmenoval problematiku komplexů, které jsou uloženy v nevědomí. Jde například o Oidipův komplex, kdy syn chce zahubit svého otce, a tím nastoupit na jeho místo. Opakem Oidipova komplexu je komplex Elektřin, který zobrazuje vnitřní konflikt mezi matkou a dcerou v boji o přízeň otce. Do pohádek je motiv Elektřina komplexu zapracován v podobě, kdy macecha vyžene nejkrásnější dceru. (Filozofický slovník, 1976: s. 149)

Na Freudovo učení navázal svou prací švýcarský lékař a psychoterapeut Carl Gustav Jung. Jung založil školu analytické psychologie, v níž použil teorii archetypu, tj. pravzoru tradic, postav, představ, příběhu.... Jeho psychologická metoda je nejpropracovanější a podnětná.

„Mezi archetypy v umění najdeme i jakousi provázanost a opakování témat v různých variacích: ono pomyslné jádro, kolem něž příběh krouží, je vlastně archetypem. Archetyp se jako vzorec reality nemění, mění se však jeho ztvárnění, které akcentuje jiné významové vrstvy vzhledem k době a prostředí, ve kterých dílo vzniká. Dalším nevyčerpatelným zdrojem archetypů jsou lidové pohádky.“ (zdroj: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Archetyp>)

2.3 KLASIFIKACE LIDOVÝCH POHÁDEK

Při klasifikaci lidových pohádek se opírám o autory: O. Sirovátku, K. Čapka, M. Genčiovou, S. Urbanovou, M. Rosovou a J. Tomana. Jejich klasifikace se částečně liší, ale téměř u všech těchto autorů shledáme shodné zmínky k níže uváděnému rozdělení.

„Lidovou pohádkou rozumíme záznam autentického lidového vyprávění pořázený odborně fundovaným sběratelem podle určitých etnografických pravidel.“ (Toman, 1992: s. 67)

K tomu autor dále uvádí, že jádrem lidové pohádky je vymyšlený příběh, do kterého tvůrce vkládal své názory, zkušenosti, sny, myšlení a svůj vztah k okolním věcem. Ideovým základem folklórní pohádky je filozofie lidového společenství. Nejvýznačnější roli mají postavy, které jsou nositelem děje. Jejich charakteristickým prvkem je mimo jiné přímá řeč. Jako pomocníci postav vystupují různé personifikované bytosti,

antropomorfizovaná zvířata nebo rozličné kouzelné bytosti. Lidová pohádka se zakládá na vyprávěcím slohovém postupu a je časově a místně neurčitá, má ustálenou kompozici s klasickou syžetovou výstavbou. V hlavní dějové linii bývá začleněno paralelní dějové pásmo či odbočka. Pohádka se vyznačuje i řadou tradičních motivů, k nimž patří např. ustálené počáteční nebo závěrečné formule a také případné trojí opakování. Tradiční lidovou pohádku rozčlenil na pohádku kouzelnou, zvířecí a novelistickou (Toman, 1992: s. 64-65).

Některé z uvedených znaků zmiňuje i Sirovátka, který se však blíže věnuje jen pohádce kouzelné. I on dělí pohádky na kouzelné neboli fantastické, realistické nebo novelistické, legendární, o zvířatech, pohádky s okrajovým významem a rovněž ve své klasifikaci zmiňuje zvláštní okruh, který tvoří pohádky žertovné neboli „lhářské“ (využívají nadsázek, kontrastů a nonsensů). (Sirovátka, 1998: s. 32)

Klasifikaci pohádek se věnuje také M. Genčiová, která ve svém výkladu konstatuje, že pohádka prošla různými změnami, než se rozvětvila do množství tvarů, které se zahrnují pod pojmem moderní pohádka. Ovšem na začátku bádání je potřeba začít právě u pojmu pohádka lidová. Genčiová ve shodě s ostatními autory rozděluje pohádky na zvířecí, kouzelné a novelistické (Genčiová, 1984: s. 23).

2.3.1 ZVÍŘECÍ POHÁDKA

Nejen podle Genčiové je zvířecí pohádka pokládána za nejstarší. Primitivnímu myšlení člověka, který nebyl odpoután od závislosti na přírodě, odpovídala animistická víra, podle které nejen člověk, ale i zvířata, stromy a kameny mají svoji duši a jako takoví jsou myslícími bytostmi. Zvířecí pohádka byla zřejmě také prvním útvarem pohádky, jež opustila oblast slovesného umění pro dospělé a přešla do oblasti umění pro děti. Dosud je zvířecí pohádka živá u primitivnějších národů a kmenů.

Genčiová ve své knize odkazuje na rozdělení zvířecí pohádky podle autorky Charlotty Bühlerové, která vymezila tři skupiny pohádek se zvířecími hrdiny (Genčiová, 1984: s. 24- 25).

a) Vlastní zvířecí pohádka, ve které mají zvířata stejné vlastnosti jako v přírodě, jen mají navíc schopnost mluvit. Objevit se zde mohou také jiné oživené předměty, které jsou obdařené lidským hlasem.

b) Zvířátka vystupují jako pomocníci člověka a navíc jsou obdařena mocí dělat různá kouzla. Právě tyto pohádky tvoří přechod k pohádkám kouzelným.

c) Typ pohádky blízky bajce, kdy vystupující zvířata alegoricky znázorňující lidské vlastnosti, vztahy a jednání. U dětí vyvolává představy o světě lidí.

V okruhu zvířecích pohádek se vyvinuly také další typy, které do této oblasti pohádek patří. Jeden z nich můžeme nazvat pohádkou pěstounskou, jejím zjednodušením později vznikla pohádka didaktická (např. pohádky O neposlušných kůzlatech, O Budulínkovi, O Červené Karkulce). Zjednodušený syžet dal vyniknout podstatnému významu potrestání za neposlušnost, ale jistě v nich bylo ukryto mnoho dalších hlubších významů. Dalším podtypem, který vznikl v okruhu zvířecích pohádek, je vyprávění určené nejmenším dětem, a to pohádky kumulativní. Jedná se o jednoduché narace založené na zrcadlovém opakování stejných textových pasáží, ke kterým se přidává další článek, dokud nedojde k finálnímu řešení (např. O koblížkovi, O veliké řepě).

Toman podobně jako Genčiová udává, že zvířecí pohádka je vývojově nejstarší a zakládá se na animistickém a antropomorfizujícím pojetí přírody. Hlavními hrdiny příběhů jsou zosobněná nebo zlidštěná zvířata, která jsou nositeli kladných nebo záporných lidských vlastností a napodobují situace a chování z lidského života (Toman, 1992: s 66).

Dále se u Tomana, stejně jako u Genčiové, setkáváme s pohádkami zaměřenými na výchovu, které se vyčlenily právě z pohádek zvířecích. Jedná se o didaktické pohádky, kde společně se zvířaty vystupují i děti, čímž je zvýrazněn jejich mravoučný záměr. Druhým typem je již také uváděná pohádka kumulativní, která u dětí podporuje rozvoj paměti, obohacuje slovní zásobu a kultivuje jejich vyjadřování.

2.3.2 KOUZELNÁ POHÁDKA

Pohádka kouzelná přecházela do tvorby literatury pro děti později než pohádka zvířecí. Základními rysy kouzelné pohádky odpovídající mentalitě dětského posluchače jsou fantastičnost, animizace a antropomorfizace, polarita postav, znázorňování dobrých a špatných vlastností, představa o vítězství spravedlnosti a dobra, orientace v lidských vztazích. Nejen z pohádek kouzelných se postupem času vyvíjely pohádky umělé (Genčiová, 1984: s. 25).

K typu kouzelných pohádek se vyjadřuje i Urbanová, která ve své antologii uvádí, že hlavním znakem kouzelné pohádky je její fantasknost, která má své kořeny v mýtu, v kultovních obřadech a kouzlech.

„Častým motivem je iniciační cesta mužského hrdiny, plná nástrah, plněných přání a rozkazů svých otců, králů (mistrů) pomocí magických čísel a slov, tajuplných sil

a zvířat. V slovanských pohádkách je příznačný motivický princip trojnásobnosti (tři přání, tři úkoly, tři bratři, tři cesty, tři princezny atd.) s uplatněním symetrické kompozice v podobě paralelismu a kontrastu. Špatná a dobrá cesta, špatné a dobré vlastnosti, nemoudré stáří a mládí apod.“ (Rosová, Urbanová: 2005: s. 28)

Náhled Tomana na kouzelnou pohádku je též spojován s mytologickými představami o tajemných a nevysvětlitelných silách. V pohádkách se protíná svět reálný a fantastický. Proto se v těchto pohádkách prolínají síly pozemské a iracionální. Najdeme tu bytosti nadpřirozené, věci a předměty divotvorné. To vše dohromady dává tu správnou pohádkovou atmosféru. U Tomana najdeme i přiřazení pohádky démonické, která je variantou právě kouzelné pohádky. V takové pohádce se objevují strašidelné až hrůzné motivy a dramatický děj (Toman, 1992: s. 65-66).

U Miroslavy Genčiové nalezneme ještě zmínku o pověrečné povídce, ale tento název odpovídá právě Tomanově pojmenování démonická. Bližší charakteristika žánrového typu je dle autorky totiž téměř totožná s Tomanovou charakteristikou. Genčiová ji popisuje jako pohádku o strašidlech, kterou v dřívějších dobách přednášel vypravěč posluchačům, např. při přástkách a draní peří. Příběh byl podáván jako setkání s nadpřirozenou bytostí a v takovém povídání nebyla nouze o strašidelné a hrůzné motivy (Genčiová, 1984: s 25).

Pohádky kouzelné neboli fantastické stojí v centru zájmu Sirovátkovy badatelské činnosti. Kouzelná pohádka je založena na etickém principu, např. na boji proti zlu, proti křivdě a zradě, proti závisti; na druhou stranu oslavuje odvalu, věrnost, přátelství a skromnost. Nositeli těchto ideálů jsou kladné postavy. Hrdinové se prokazují činy a odvahou, také důmyslem a trpělivostí a právě svými skutky dokazují svou hodnotu, cenu a dosahují tak úspěchu. V kouzelné pohádce hraje důležitou roli láska (mateřská, sourozenecká, milenecká). Děj posunují vpřed především postavy mladých (dospívajících) lidí, kdežto postavy generačně starší mívají význam epizodický (Sirovátka, 1998: s. 35-41). Právě výběr hrdiny – postava dospívajícího, mladého člověka – dokládá neintencionalitu pohádek. Teprve v pohádkách autorských přebírají roli protagonistů dětské postavy či postavy zvířecích mláďat.

Literární pohádky se skládají z mnoha motivů a jejich kompozice bývá složitá. Většina pohádek začíná odchodem hrdiny z domova, dějové linie jsou jasné a zřetelné, chronologicky řazené. Čas ve světě nadpřirozeném však plyne jinak než v běžném životě a světě.

Kouzelné pohádky jsou dvojího druhu: s mladým mužským hrdinou anebo s dívčí hrdinkou. Postavy jsou striktně rozděleny na kladné a záporné – jsou vykresleny černobílou technikou.

U pohádkových příběhů najdeme několik forem začátků a koncovek – např. Byl jednou jeden..., Žil kdysi.... Jedni rodiče měli...; ...a žili spolu v lásce, a jestli neumřeli, žijí dodnes ...Připomenuté otevírací a uzavírací jazykové formule usnadňují orientaci v ději, který rámuje.

Neméně důležitá je numerická kompozice, kdy stejně jako formule a dekorace působí u pohádek čísla, nejtypičtější číslo tři a jeho násobky, často též číslo sedm, najít můžeme i sto a jeden.

Pro styl kouzelné pohádky je typická i architektura –stavba pohádky, projevující se právě v kompozici (Sirovátka, 1998: s. 35-40).

K výstavbě pohádky se stručně vyjadřuje i Toman. Podle něj je založena na postupu vyprávěcím a má ustálenou kompozici s klasickou syžetovou výstavbou. „*Do hlavní dějové linie bývá začleňováno paralelní dějové pásmo nebo odbočka. Děj výrazně graduje a s rostoucí obtížností překážek, jež musí kladný hrdina překonávat, nabývá dramatickosti. Vždy směřuje k šťastnému zakončení. Tematická a jazyková výstavba lidové pohádky se vyznačují řadou tradičních motivů, postupů a výrazových prostředků. Patří k nim např. ustálené vstupní a závěrečné formule nebo trojí opakování a stupňování dějových motivů.*“ (Toman, 1992: s. 65)

Toman také uvádí, že jádrem původní lidové pohádky „*je vymyšlený (fantastický) příběh s nereálným dějem, postavami a prostředím*“, kde anonymní tvůrce vyjadřuje své sny, pocity, tužby ..., ale i vztah k přírodě, lidem, životu...

Ideovým základem folklórní pohádky je filozofie daného společenství, která vychází z lidské zkušenosti, a to především z víry ve vítězství „*lásky nad nenávisť, pravdy nad lži a dobra nad zlem*“. Zároveň je pohádka uměleckým dokumentem doby „*těžkého životního údělu venkovského lidu za feudalismu a zároveň svědectvím o jeho odporu proti sociálnímu bezpráví, [...]. Všechny tyto skutečnosti nacházejí svůj adekvátní výraz v činech a vlastnostech pohádkových postav a v dramatickém ději se šťastným koncem.*“ (Toman, 1992: s. 64)

Přímo k Erbenovým pohádkám a jejich kompozici se vyjadřují autorky antologie o historickém vývoji žánrů české literatury pro mládež. „*Erbenovy pohádky mají pevnou kompozici, která souvisí s jeho představou, že lze rekonstruovat systém mytologických*

symbolů. Čas, místo, děj a charaktery postav jsou určovány rámcově, protože nositelem děje je funkce postavy v sledu motivů. V průběhu děje se postavy nevyvíjejí, mají svou pozici v zákonech protikladu. Kdo je nositel dobra, je odměněn, negativní postava je dovedena k pádu.“ (Rosová, Urbanová, 2005: s. 54)

2.3.3 LEGENDÁRNÍ POHÁDKA

Legendární pohádkou se např. Genčiová ve své knize nezabývá, ale Čapek, Urbanová, Sirovátka i Toman ji ve svých knihách zmiňují.

Základem legendárních pohádek bývají biblické příběhy, které se opírají o motivy církevní a náboženské. V ději často vystupují biblické postavy např. Ježíš Kristus nebo Sv. Petr, méně již postavy světců. V těchto příbězích i obyčejní lidé prožívají příhody, v nichž se odrážejí naivní lidové představy o podstatě křesťanského života. Jiné oblíbené legendární pohádky vyprávějí o putování duší zemřelých lidí do nebe. Vzhledem k tomu bývá legendární pohádka zařazována spíše k legendám a pověstem.

Toman téměř shodně s ostatními autory charakterizuje pohádku legendární a mytologickou tím, kdy uvádí, že v těchto pohádkách vystupují bytosti biblické a jejich podoba i skutky mají převážně světský a lidový ráz (Toman, 1992: s. 67).

Dle antologie Rosové s Urbanovou je vymezení legendární pohádky problematické, *„protože jednotlivé texty bývají často zařazovány k legendě nebo k etiologické či etymologické pověsti, neboť vysvětlují obvykle původ a pojmenování nejrůznějších jevů (rostlin, živočichů apod.)“* V biblických příbězích se setkáváme s postavou Ježíše Krista, zejména ve spojení s jeho narozením a ukřižováním. Obvyklé je i téma o pozemském putování Ježíše s apoštoly, nejčastěji se jedná o sv. Petra, někdy se dočítáme o Janovi nebo Jidášovi. Tento typ příběhů se vyskytuje i v souborech Erbena, Němcové, Kuldy, Hrušky aj. (Rosová, Urbanová, 2005: s. 54).

Příkladem Erbenova legendárního příběhu je pohádka Dobře tak, že je smrt na světě, která začíná slovy *„Za starých časů, když ještě pán Ježíš a svatý Petr spolu chodili po světě...“* (Erben, 1976: s. 161)

U Němcové je jedna z legendárních pohádek přímo nazvaná O pánu Bohu a začíná relativně stejnými slovy: *„Za onoho času, když Pán Ježíš se sv. Petrem chodili po «širokém světě», všelicos se jim na cestě přihodilo.“* (Němcová, 1934: str. 167)

2.3.4 NOVELISTICKÁ POHÁDKA

Novelistická pohádka je ovlivněna renesanční novelou (povídka), je tedy mladší než pohádka zvířecí a kouzelná a pochází právě z období renesance, kdy se názory založené na mýtu měnily pod vlivem racionálních zkušeností. Vzhledem k tomu, že tento typ předpokládá určitou dávku zkušeností, přechází do oblasti dětské četby nejpozději a je určena dětem starším. Oblast v ní ale tvoří také pohádka anekdotická, která se vysmívá lidské hlouposti, např. pohádky o hloupém Honzovi (Genčiová, 1984: s. 25).

Pro srovnání uvádím i charakteristiku novelistické pohádky dle autorek Urbanové s Rosovou, které ji přibližují takto: Má blízko k povídce nebo renesanční novele a kouzlo je v ní potlačeno ve prospěch moudrosti a mazanosti hrdinů. Tyto pohádky jsou spjaty s konkrétním sociálním prostředím (Rosová, Urbanová, 2005: s. 54).

U Sirovátky najdeme pojmenování pohádka realistická nebo novelistická. V těchto pohádkách je oslaben vztah k fantastice. Jedná se o příběhy z běžného života, ale jsou v nich uplatňovány některé motivy čarodějné a nadpřirozené (Sirovátka, 1998: s. 32).

U Toman se dozvídáme, že novelistická pohádka je vývojově nejmladší žánrovou variantou a zobrazuje pouze reálný svět, který však ukazuje s nadsázkou a nevěrohodností a ve kterém jsou nadpřirozené jevy redukovány na minimum. Hrdiny v těchto pohádkách bývají prostí lidé a jejich protějšky tvoří lidé z panských vrstev. Stejně v nich ale vítězí spravedlnost a dobro nad zlem (Toman, 1992: s. 67).

Toman k novelistickým pohádkám ještě řadí pohádky anekdotické, shodně jako Genčiová.

2.4 TYPY ADAPTACÍ LIDOVÉ POHÁDKY

„Slovníkový výklad pojmu adaptace vzbuzuje představu postupu vázaného určitými víceméně ustálenými pravidly, jež autorovi neposkytují mnoho prostoru k uplatnění vlastní tvůrčí invence.“ (Šmahelová, 1989: s. 49)

Lidové látky, ze kterých autoři při adaptaci vycházejí, se svou povahou liší od literárních předloh, proto nacházíme četné varianty jedné pohádkové látky. Je těžké určit prvotní znění, stejně tak příslušnost k jistému období. Proto se na adaptaci klade požadavek, aby dílo nebylo ochuzeno o základní hodnoty (Šmahelová, 1989: s. 49).

Obecně uznávaný způsob klasifikace adaptace lidové pohádky je rozdělení na klasické a autorské. Toto rozlišení je popsáno v knihách H. Šmahelové nebo J. Čeňkové. Rozdílnost mezi těmito typy adaptací je v uplatňovaných postupech pohádkové tvorby.

Mluvíme-li o snaze reprodukovat ústní podání jako památku lidové tvořivosti tak, aby v rámci literární formy zůstaly v co možná nejširší míře zachovány prvky folklórní poetiky, pak se jedná o typ klasické adaptace. Převažuje-li individuální tvůrčí složka nad folklórní předlohou, jde o typ autorské adaptace (Šmahelová, 1989: s. 104 a s. 129).

V případě definice autorské adaptace pohádek se autoři odborných publikací různí. Například podle klasifikace H. Šmahelové jsou do kategorie autorské adaptace zařazeny také autorské pohádky. Podle Tomana a Sirovátky jsou však tyto pohádky novou žánrovou variantou, kdy se jedná o pohádku moderní či umělou, která je primárně intencionální, tj. psána se záměrem na dětského čtenáře. Umělá pohádka navazuje na pohádku folklórní, zejména pak na její kouzelnou či novelistickou variantu, čerpá z jejích lidových motivů, se kterými však nakládá osobitě, svérázně, komponuje je do zcela nových a originálních syžetových schémat. Syžetová schémata autorské pohádky se diametrálně liší od pohádky folklórní. Přesto v některých případech je těžké rozhodnout, kde končí výrazná autorská adaptace a kde začíná autorská pohádka, jak ve své publikaci *Vývoj literatury pro děti a mládež* říká Čeňková. Obtížně zařaditelné jsou pohádky Jana Wericha. Odpověď na otázku adaptace lze podle autorky hledat ve sledování vývoje pohádkové látky (s. 129-137).

2.4.1 KLASICKÁ ADAPTACE POHÁDKY A JEJÍ AUTOŘI

V klasické adaptaci lidových motivů jde zejména o sběratelský postup, ve kterém se projevuje maximální snaha zachovat pohádku v jejím původním znění. Nejznámějšími představiteli této práce ve světovém kontextu jsou bratři Grimmové. Ti přetvářejí lidovou pohádku v literární text tak, že původní motivy či vyprávěcí postupy nemění (Šmahelová, 1989: s. 104-105).

Základ klasických adaptací tvoří právě sbírka bratří Grimmů *Pohádky pro děti a domov*. Z českých autorů klasické adaptace pohádky je to především mnohokrát zmiňovaný K. J. Erben, který stejně jako Grimmové kombinoval různá znění jednoho příběhu do tzv. optimální varianty. Mezi další představitele u nás patří např.: B. M. Kulda, J. Š. Baar, J. F. Hruška, J. Š. Kubín, J. Horák, O. Sirovátka (Čeňková, 2006: s. 113, rovněž Šmahelová, 1989: s. 104).

Podívejme se tedy blíže na klasické adaptace pohádek K. J. Erbena. Jeho pojetí vycházelo ze studia národopisu a systematického sbírání folklórních látek na Chodsku, v Podkrkonoší a ze záznamů svých přátel. Erben ve své pohádkové tvorbě uplatňoval

mytologickou teorii, zejména v kouzelných pohádkách se snažil rekonstruovat mytologický základ, především solární mýtus.

Hrdinové v jeho pohádkách dostávají těžké úkoly, které musejí splnit – například vysvobození zakleté princezny, využití motivu živé a mrtvé vody. Tyto prvky můžeme najít v pohádkách *Pták Ohnivák*, *Zlatovláska*, *Tři zlaté vlasy děda Vševěda* a *Jabloňová panna*.

Erbenova tvorba se vyznačuje určitými charakteristickými rysy:

Daná a vyvážená kompozice syžetů, která je právě výsledkem rekonstrukce mytologických symbolů.

Děj se odvíjí od sledu motivů s mnoha akcemi. Nechybí ani popis prostředí.

K pohádkám patří neurčitost času a místa děje. Významy věcí, událostí či popisy osob jsou naznačovány spíše obecně, a tak je lze chápat též jako symboly. Takovým příkladem je postava černokněžníka z pohádky *Dlouhý, Široký a Bystrozraký*, která je líčena jako zlý, temný stařec. Popis černokněžníka spolu s motivem pukajících obručí mění postavu v symbolický obraz přírodní síly - zimy. Z dalších motivů známe třeba motiv sudby u *Plaváčka* nebo vítězství dobra a krásy u *Zlatovlásky*. Jeho vypravěčský styl je uměleckou stylizací lidové mluvy. Opisy Erben nahrazuje přímou řečí. V textu bývají oslovení, otázky, lidová přísloví, různé ustálené obraty se záměrem vyprávění oživit. Ze syntaktického hlediska převažují jednoduché, krátké a výstižné větné celky či souvětí souřadná. Častá je rovněž dialogizace. Z uvedeného vyplývá, že u Erbena neplatí, jak jsem sebral, tak jsem napsal. Autorův vypravěčský styl imituje folklórní poetiku, ale oproti lidovému podání jazyk pohádky umělecky oživuje, kultivuje, jedním slovem estetizuje. Erben předkládá určitou normu představ o klasické lidové pohádce (Šmahelová, 1989: s 108-109).

Z komparace Erbenova a Kuldova přístupu k pohádkám vyplývá, že Beneš Metod Kulda coby kněz ve svých adaptacích eliminuje motivy lascivní, ohroublé a drastické, obecnou češtinu a nářečí převádí do spisovného jazyka. Jen v replikách postav zachovává expresivní mluvu.

Kulda sbírá a zaznamenává pohádky a snaží se o jejich obsahovou, stylistickou a jazykovou přesnost. Zápisem jmen vypravěčů, jejich stáří a bydliště, vedením těchto záznamů tak předjímal mnohé z metod moderní folkloristiky. Jeho konzervativní názory mu nedovolovaly překonat etické konvence, a tím méně chápat životní zkušenosti

obsažené v lidových pohádkách. Kuldova vnitřní cenzura se projevovala při sestavování sbírek, díky čemuž se do sbírek dostala jen polovina pohádek. Tyto pohádky ještě utrpěly některými zásahy, například vynecháním některých motivů a na druhé straně zachováním cizorodých motivů nebo jejich nelogickým sledem (Šmahelová, 1989: s 110-111).

Ve své knize nabízí Šmahelová konkrétní srovnání s Erbenem na příkladu pohádkové látky o cestě bratří pro divotvornou vodu, která má uzdravit nemocného otce. Jedná se o Erbenovu *Živou vodu* a u Kuldy je to pohádka *Princ Ferdoš* (Šmahelová, 1989: s. 112).

Oba syžety jsou shodné v hlavních bodech, ale některými jednotlivými motivy se liší. U Erbena pomáhá princovi vlk, u Kuldy je to stařec. Kuldův stařec se jednou promění v lišku. Na motivy bohatší je také Erbenův začátek hrdinovy cesty, rozdílnost je i v celkovém rozvržení motivů z hlediska gradování děje. V závěru Erben pracuje obratněji s motivem odhalení pravého hrdiny. Kulda a jeho závěrečná scéna: „*Najedenkrát ohlásil se u krále princ z dalekých zemí a pravil, že přichází z onoho zámku, který jeho syn vysvobodil a jeho matku za manželku si vzal; a potom odešel, aby donesl otci vodu divotvornou, ale že už se nevrátil více. On že se po odchodu jeho narodil a nyní že chodí světem, aby otce svého vyhledal.*“ (Šmahelová, 1989: s. 112)

Erbenova část textu: „*A když mu bylo sedm let, našel si mezi poklady matky své v jedné zlaté skříni ten stříbrný pás, co králevic tam zanechal. Vzal ho, šel k matce a ptal se jí: „Matičko moje, co je to?“ „To je otce tvého pás,“ odpověděla královna. „A kde je můj otec, abych ho poznal?“ „Počkej, přijde, pošlu pro něj.*“ (Šmahelová, 1989: s. 112)

Na tomto krátkém úryvku vidíme nejenom rozdílnost přenesení motivu, ale také mnoho z typických charakteristik Erbenovy tvorby, zejména dialogizaci.

2.4.2 AUTORSKÁ ADAPTACE LIDOVÝCH POHÁDEK

Zde je charakteristika složitější, ale v této úpravě lidové pohádky v určité míře převažuje individuální tvůrčí složka nad folklórní předlohou. Autorská adaptace tedy volně zpracovává lidovou látku, a tím je velmi blízká autorské pohádce. (Čeňková, 2006: s 113 - 114)

Jako složitější vidí vztah autorské tvorby a lidové ústní tradici i Šmahelová, která píše: „*Podstatou autorské adaptace je sice převaha individuální tvůrčí složky nad folklórní předlohou, avšak žádnou vědeckou teorii nebo normou není určeno, do jaké míry ji má autor respektovat.*“ (Šmahelová, 1989: s. 129)

Můžeme tedy říci, že v autorské adaptaci lidových motivů jde o převyprávění původních motivů, kdy autoři do pohádkové látky vnášejí svůj rukopis, a ten pak převažuje nad folklórní předlohou. Autorská adaptace nevyžaduje tolik odborné znalosti, jsou potřeba spíše vypravěčské schopnosti a literární zkušenosti. K tomuto se přiklání H. Šmahelová, která k autorskému zpracování dodává, že můžeme mluvit o pohádce jako žánru, když autorská úprava vtiskne výrazné literární znaky a současně v textu zůstanou charakteristické rysy, kterými se právě pohádky odlišují od ostatních žánrů (Šmahelová, 1989: s. 130).

Mezi představitele autorské tvorby jsou podle obou autorek zařazeni např. B. Němcová, V. Říha, F. Hrubín, J. Drda aj.

Vzhledem k tomu, že diplomová práce je zaměřená na pohádky K. J. Erbena, jehož tvorba náleží ke klasické adaptaci, není potřeba se blíže věnovat autorským adaptacím.

2.4.3 PROBLEMATIKA INTENCIONALITY POHÁDEK VE VZTAHU K VÝVOJOVÉ PROMĚNĚ ADAPTACÍ

V dnešní době patří pohádka mezi hlavní a nedílnou součást literatury pro děti. Jako žánr má své kořeny v ústní lidové slovesnosti a patří mezi její nejstarší prvky.

Kopál i Toman do dělení LPDM zahrnují kromě intencionálních a neintencionálních děl také lidovou slovesnost. Kopál uvádí, že pohádky, legendy, balady, písně, báje nebo bajky se šířily ústním podáním bez ohledu na to, zda příjemci byli děti nebo dospělí. Jejich vhodnost pro mladé posluchače byla dána tím, že texty obsahovaly jednoduchý pohled na svět ve shodě s psychickým myšlením dětského příjemce (Kopál, s. 16).

Původním recipientem pohádky byl však dospělý jedinec. Pohádkové příběhy k dětskému čtenáři směřované nebyly, pohádka se stala intencionální až vývojově později.

Šmahelová uvádí, že „*nejstarším písemným záznamem pohádkové látky obsahuje egyptský papyrus z 13. století př. n. l.*“ Jednalo se o pohádku O dvou bratřích a do tradice evropských národů z ní přešlo mnoho motivů, např. kouzelná proměna pronásledované hrdinky nebo magická znamení (Šmahelová, 1989: s.10).

Pozdější antická literatura již obsahovala stopy pohádek početnější – právě odtud pochází známý motiv Amor a Psýché; s antickou tvorbou jsou také neodmyslitelně spjaty např. Ezopovy bajky.

Motivy mytického příběhu Amor a Psýché nacházíme v mnoha dalších pohádkách, např. Kráska a zvíře a O Popelce.

Pro srovnání předkládám děj vybraný z *Velkého atlasu mytologie*, kde je vyprávění zpracováno z latinského spisu *Zlatý osel*, jehož autorem byl Apeleius, žijící ve 2.století n.l. Podle legendy byla Psýché nadpozemsky krásná, což vyvolalo Afroditu závist. Bohyně Afrodita proto posílá za Psýché Erota s úkolem, aby jí vnukl lásku k nejhoršímu muži na světě. Eros se však do Psýché zamiluje a přikáže bohovi západního větru Zefyrovi, aby ji unesl.

Psýché je unesena do krásného domu, stane se manželkou boha Erota, ale v domě není žádné světlo a manželé se setkávají jen v noci, ve tmě. Psýché tak vlastně ani netuší, že jejím manželem je právě Eros, protože jí svou totožnost nikdy neodhalil.

Jelikož Eros coby bůh, ví všechno, varuje Psýché před jejími vlastními sestrami, které za ní mají přijít a vyzvědět, kdo je jejím manželem. Sestry se snaží v Psýché vyvolat pochybnosti o manželovi – říkají jí, že její manžel je nestvůra, příšera.

Na jejich popud tedy Psýché přichází s lampou a nožem ke spícímu manželovi, aby jej zabila. Překvapující zjištění – krásný manžel – ji odradí od činu. Nešťastně však Erota probudí a ten neřekne ani slovo a zmizí. Zoufalá žena se pokusí nejprve utopit, je však zachráněna a rozhodne se manžela hledat.

Nakonec požádá o pomoc samotnou Afroditu, která jí zadává celou řadu úkolů, jednímž z nich je rozdělení zrn a semen do jednotlivých hromádek. Nejnáročnějším úkolem je pak sestoupení do podsvětí s krabičkou, kterou nesmí otevřít. Psýché se neubrání zvědavosti a krabičku otevírá, z té vystoupí pára a hrdinka je uspána. Nyní je Eros znepokojen zmizením své ženy a obrátí se na Dia s prosbou o usmíření Psýché a Afrodity, s čímž Zeus souhlasí. Psýché se stane také bohyní a vstoupí na Olymp. (s.32-33)

Výše popsany, původem mytický, příběh následně pojali autoři pohádek v různých dějových a situačních obměnách. Děj této pohádky zpracoval například Eduard Petiška, který příběh Erós a Psýché ponechal v jeho mytické podobě, avšak více rozepsal děj a přidal větší prostor emocionální rovině, čímž jej více přiblížil dětskému čtenáři.

Stejně tak i František Hrubín upravil tento mytický příběh podle svého, a to tak, že ponechal ústřední téma a text převedl do podoby divadelní hry obsahující humor a písničky pro odlehčení dramaticky těžkých situací.

Ve středověké literatuře se nejvíce pohádkových látek objevuje v hrdinské epice. Celkově byly oblíbeny látky rytířských románů, z nejznámějších je i cyklus pověstí o králi Artušovi.

Přibližně od 12. století do Evropy pronikají orientální pohádkové látky z iránsko-perských oblastí, příkladem je všem známé souhrnné dílo *Pohádky tisíce a jedné noci*. Jiné pohádkové prvky nacházíme v biblických příbězích o králi Šalomounovi či v dalších středověkých spisech, např. ve 14. stol. Klaretův *Astronomiář* se syžetem pohádky O dvanácti měsíčkách.

Pohádkových látek využila i náboženská tvorba, jak ukazuje známý „*motiv drakobijství v legendě o sv. Jiřím.*“ (Šmahelová, 1989: s.10-11) Tomuto motivu se budu ve své práci věnovat při rozboru pohádky Zlatovláska, viz kap. 3.3.

Pohádkové náměty se tedy objevují od nepaměti. Ve způsobu zpracování pohádkových látek se však rozrůznila určitá pojetí, umělecké cíle a postupy. První pojetí pohádek představuje klasická adaptace v duchu grimmovských teorií a druhým typem pohádkových příběhů jsou autorské adaptace.

Je nutné si uvědomit, že mezi těmito dvěma typy pojetí pohádek je ve vztahu k intencionalitě podstatný rozdíl. U klasických adaptací se zaměření na dětského čtenáře vyvíjelo postupnou proměnou, kdežto pohádky umělé jsou primárně psané pro dětského čtenáře.

Rozdíl vědecké a dětské edice, tedy názornou ukázkou proměny klasické adaptace v tvorbu intencionální, nastíním na konkrétním příkladu.

Srovnávala jsem různé verze pohádek bratří Grimmů v originální, lze říci vědecké edici s převyprávěním od Eduarda Petišky.

V závěru pohádky "Husopaska" ("Die Gänsemagd"), Grimmové jako představitelé klasických adaptací ze souboru vědeckých edic, popisují drastický motiv vyhlazení zla. *"Když se dobře najedli a napili a byli v dobré náladě, obrátil se starý král na komornou a vyzval ji, aby řekla, co by zasloužila taková osoba, která by svého pána tak a tak podvedla a vyprávěl celý příběh. Falešná komorná odpověděla: „Takový člověk nezaslouží nic lepšího, než aby ho vysvlékli do naha, strčili do sudu vykládaného špičatými hřebíky, zapřáhli před sud dva koně, kteří by ho vláčeli z ulice do ulice, dokud by nevy pustil duši.“ – „To jsi ty,“ řekl starý král, „sama nad sebou jsi vyslovila ortel a podle něho se s tebou naloží.““ (Grimm, J. a W.,1984: s.144)*

Na rozdíl od Grimmů Petiška v dětské edici přizpůsobil závěr stejné pohádky dětskému recipientovi takto: *„Najedli se a napili a mladý král začal vyprávět. Pověděl všechno, co se přihodilo princezně husopasce, a nakonec se zeptal přestrojené komorné, jaký trest by se hodil pro takovou podvodnici, která by oklamala krále i princeznu. Nepravá*

princezna chtěla před vznešenou společností vypadat ctnostně, a proto řekla: „Taková podvodnice by zasluhovala, aby ji hodili z mostu do řeky.“ „Sama ses odsoudila.“ zvolal starý král a hned přikázal zbrojnošům, aby provedli rozsudek.“ (Petiška, 1984: s.38-39)

Z těchto dvou ukázek závěru pohádky Husopaska je zřejmý evidentní rozdíl mezi tvorbou směřovanou k dětskému čtenáři a tvorbou neintencionální.

U Grimmů je zlo potlačeno naprostou eliminací, hororový motiv je popsán drasticky. Falešná nevěsta, netušíc, že je prozrazena, sama nad sebou vyřkne ortel. Poručila, aby žena, která podvedla svého muže, byla nahá vstrčena do sudu zevnitř pobitého hřebíky a v tomto sudu byla pak koňmi uvláčena k smrti. Zlo tak bylo exemplárně potrestáno, což je více než příznačné právě pro tvorbu neintencionální – nestačí, aby falešná nevěsta byla vykázána z města, zesměšněna, zostuzena, ale musí být přímo usmýkána k smrti.

V druhém případě je motiv viditelně přizpůsobený dítěti – falešná nevěsta je hozena do vody a stává se z ní „plaváček“, který má šanci na záchranu a změnu svého života. Motiv potrestání a s ním spojený trest tak zůstal zachován.

Vědeckou edicí u K. J. Erbena, na kterého je má diplomová práce zaměřena, je například publikace: *Vybrané báje a pověsti jiných větví slovanských*.

V pohádce Jeník a Hanička, kterou analyzuji v kap. 3.1, jsou neintencionální prvky zcela patrné. Po porovnání pak uvádím verzi této pohádky zaměřenou na děti.

Z uvedeného vyplývá, že klasické i autorské adaptace, které nacházíme ve vědeckých edicích, nejsou intencionální.

Teprve v dětských edicích najdeme úpravy těchto pohádek, které již respektují mentalitu, psychiku i emocionalitu dětského čtenáře a jako takové jsou intencionální. Pohádky již záměrně určené dětem mají upravený obsah, jsou z nich vyňaty brutální motivy a bývají doplněny dětskými ilustracemi.

2.5 KAREL JAROMÍR ERBEN A JEHO VĚDECKÝ ZÁJEM O POHÁDKU

Cílem interpretační části diplomové práce je nastínění tvorby K. J. Erbena jako „*průkopníka vědeckého bádání českého folkloru*“, proto se ještě krátce podíváme na vývoj sběru a vydávání lidových pohádek (Čeňková, 2006: s. 115-116).

K. J. Erben navázal na práci Jakuba Malého, který je považován za prvního sběratele orálně předávané lidové tvorby. V roce 1838 vydal Národní české pohádky a pověsti,

ale poetiku lidových pohádek a pověstí nerespektoval a texty neuměle upravoval (Čeňková, 2006: s. 115).

Naproti tomu se K. J. Erben věnoval studiu národopisu a folkloru a napsal k této vědecké činnosti několik studií. V letech 1842-1845 publikoval *Písňe národní v Čechách* a později v roce 1864 *Prostonárodní české písňe a říkadla*. Metodou klasické adaptace postupoval nejen při rekonstrukci původních pohádkových látek, ale i při hledání optimálních variant u písní. První dvě pohádky uveřejnil týdeník novin Česká včela, a to ve čtyřicátých letech 19. stol. Jedná se o pohádky O třech přadlenách a Dobře tak, že je smrt na světě. Mnohem později, a to mezi lety 1885-1890, vycházejí další pohádky: Dlouhý, Široký a Bystrozraký, Pták Ohnivák a liška Ryška, Zlatovláska a Tři zlaté vlasy děda Vševeda. Všechny tyto pohádky naplňují mytologické poselství pohádek (Čeňková, 2006: s. 115-116).

V roce 1864 vychází ucelené dílo *Sto prostonárodních pohádek a pověstí slovanských v nářečích původních*, tzv. *Čítanka slovanská*. Tímto sborníkem si Erben razí cestu k soubornému dílu o slovanském bájesloví a některé z pohádek a pověstí později zařadí právě do obsáhlého díla *Vybrané báje a pověsti národní jiných větví slovanských* z roku 1869. Tato vědecká práce obsahuje 90 bájí a pohádek, které Erben sebral, přeložil a upravil. Roztříděním textů se pokouší znázornit soustavu slovanské mytologie, začínaje mýty kosmogonickými přes báje o prvotním člověku, o přírodních živlech, o zosobnění osudu, až k rozličným bytostem a rekům (Čeňková, 2006: s.116; Červenka, 1960: s.44-45).

„*Mytologický základ pohádek lze vystopovat u pohádek o stvoření světa, ale jinak se teorie jejich vzniku opírají o jejich historicko-geografický a antropologický výklad.*“ (Čeňková, 2006: s. 116)

Erben nestihl *České pohádky* za svého života vydat a nestačil ani dokončit své plány, které se týkaly dalšího studia slovanského folkloru, přesto je zakladatelem českého národopisu u nás i ve světě. Erbenovy *České pohádky* publikuje až mnohem později v roce 1905 Václav Říha-Tille.

Erben vykládá mytologickou povahu pohádek podle solární teorie, „...*podklad věčného zápasu zimy a jara, tmy a světla, smrti a života, v podobě vysvobození panny přemožením tří překážek, nebo užitím mrtvé vody, ledem scelující, a živé, tekoucí, jarem oživující, nebo v působení slunečních paprsků v trojí přírodní říši, ve vzduchu, na zemi a ve vodě.*“

(A. Grund, s. 251 – v Čeňkové, s. 116)

Podstatou výše zmíněné solární teorie je boj. Boj dobra s drakem, který personifikuje zlo, temno či smrt. Kladný hrdina, který zastupuje v tomto boji sílu slunce (tedy dobro, světlo, život), musí vyhrát. Motiv uvězněné panny většinou symbolizuje zajatou přírodu, kterou střeží černokněžník. Viz pohádka *Dlouhý, Široký a Bystrozraký*.

Erben, který se hlásil k teorii bratří Grimmů, byl přesvědčen o mytickém jádru pohádek. Ve svých poznámkách k pohádce *Tři zlaté vlasy Děda Vševěda* soudí, že mnoho slovanských mytologických pohádek se vztahuje k zimnímu slunovratu a symbolicky znázorňují „*boje slunce s temnotou zimní, Bělboha s Černobohe*.“ (Červenka, 1960: s. 44)

„*Mytologický základ dodává pohádkám významu, poněvadž nejsou jen svědeckvím umění lidových vypravěčů, ale obsahují také doklady světového názoru našich pohanských předků.*“ (Červenka, 1960: s. 44)

Jiným zastáncem solární teorie byl např. také Max Müller, který Slunce identifikuje jako zástupce zbožštění. Tento kult se promítá do pohádek převážně použitím zlaté barvy, konkrétně u Erbeny např. v těchto pohádkách: *Tři zlaté vlasy děda Vševěda, Zlatovláska, Pták Ohnivák a liška Ryška*.

3 INTERPRETAČNÍ ČÁST

3.1 JENÍK A HANIČKA

První vybranou pohádkou, u níž se pokusím o rekonstrukci nejen mytických motivů, je pohádka *Jeník a Hanička* z Erbenova souboru *Vybrané báje a pověsti národní jiných větví slovanských*.

V tomto obsáhlém díle rozčleňuje autor slovanský národ na části podle odchylek v slovanské řeči. Podle stupně příbuznosti jazykové i jiných známek rozdělil Erben sebrané pohádky v této tzv. "Slovanské čítance" do několika skupin.

Podle položení: na východní, jižní a západní

Jazykové rozvržení dle Šafaříka:

ruské trojí nářečí: velikoruské, maloruské a běloruské

bulharské

ilyrské, také s trojím nářečím: srbským, charvatským a korutansko-slovenským

polské

české s dvěma nářečím: českomoravským a uherskoslovenským

srbsko-lužické: dělící se na hornolužické a dolnolužické

Rozdělení slovanských národů podle písma, kdy jedna strana vyznává náboženství řecké a využívá písma kyrilského a strana druhá, tvořena katolickými Srby a ostatními Slovany, využívá písma latinského (Erben, 2003: 19-20)

Pohádka *Jeník a Hanička* je v knize zařazena podle Erbenova dělení do výše uvedených skupin. Podle daných znaků ji najdeme mezi příběhy západními slovanskými - hornolužickými. Pohádku nyní uvádím v plném znění:

Byli jednou otec a matka; ti měli velice mnoho dětí. A otec šel do města a koupil si větel hrachu a dal každému dítěti po hrachovém zrnku, ale na Jeníka a Haničku se nedostalo. Plakali proto velice. Otec pak řekl: „Mlčte a neplačte, půjdu do lesa na dříví a vy půjdete sebou na jahody.“ Otec vzal sebou mandlík a váleček a pověsil to na strom. Jeníkovi a Haničce řekl: „Jděte už a trhejte si! Tak dlouho, dokud štípám dříví, můžete si trhat jahody.“ Vítr pak válečkem i mandlíkem tloukl a ony si myslely, že otec štípe dříví a trhaly jahody dál. Najedly se už do syta, žbánky měly plné a šly hledat otce. A přišly tam, kdež visely mandlík a váleček, ale tam otce nebylo. Tu se rozplakaly a běhaly a volaly

kolem po lese, ale nenašly nikoho. Najednou náhodou našly perníkovou chaloupku, do které d'obaly pořád: „Ďob d'ob do staré Věřiny chaloupky!“ Na to přiběhla stará Věra: „Kdo tu je?“ i schovaly se rychle, aby jich nenašla. Na to zase d'obaly do chaloupky: „Ďob, d'ob do staré Věřiny chaloupky!“ I přiběhla zase stará Věra: „Kdo tu je?“ i schovaly se honem, aby jich nenašla. Potom stále znovu d'obaly do chaloupky: „Ďob, d'ob do staré Věřiny chaloupky!“ Tu ona rychle vyskočila a je chytila. Vzala je sebou do vnitř a pravila: „Teď vás budu krmiti,“ a zavřela je do chlívka a dávala jim samé housky v mléce k jídlu. Pak šla se podívat, zdali jsou už dost vykrmeny. „Jeníčku, strč svůj prstík ven, jestli jsi už dost vykrmen?“ — Ale on vystrčil svou píšťalku, kterou si ještě z domu sebou přinesl. Ona do něho řízla: „Och, nejsi ještě dost tučný, je to ještě vše mnoho kostnaté! Haničko, vystrč ty svůj prstík, zdali jsi už dostatečně vykrmena?“ Ona zase vystrčila ven prstík s náprstkem. Věra řízla právě do náprstka. „Och, ty nejsi ještě dost tučná.“

Potom hrály si děti tak rozpustile, že Jeník ztratil svoji píšťalku a Hanička svůj náprstek. Pak přišla stará Věra zase vyšetřovat, zdali jsou již dost vykrmeny. „Jeníčku, strč svůj prst ven, zdali jsi dost vykrmen?“ Vystrčil svůj prst a stará Věra řízla do něho, že se krev jen lila. „Haničko, strč svůj prstík ven, zdali jsi již dost vykrmena?“ Vystrčila jej, stará Věra řízla do něho, takže se krev jen lila. „Ano, ano, jste už oba dobře vykrmeni, teď vás upeču.“ Zatopila hodně v své peci, vzala Jeníka a Haničku a pravila: „Teď si sedněte tuhle na lopatu.“ Sedaly si na lopatu hned tak, hned jinak; povídala jim pořád, jak si mají sednout, ale vždy spadly zase dolů. „Nevíme, jak si máme sednout, ukaž nám to!“ Tu sedla si stará Věra na lopatu a děti ji fuk! šouply do žhavé pece. Stará Věra se docela upekla v žhavé peci a děti vyběhly si vesele před chaloupku, tam byl lesklý led na rybníku, a Jeník a Hanička klouzaly se vesele na ledě. Tu spatřila je Věřina sestra a chtěla je chytit. Honem vyběhla z chaloupky a rozběhla se na led, ale v tom klouzla, upadla a se zabila. Jeník a Hanička měly nyní perníkovou chaloupku a mají ji až do dneška, jestli ji neprodaly (Erben, 2011: s. 30-31).

Při rozboru této pohádky budu vycházet z několika podstatných faktů. Příběh je vybrán z Erbenovy již zmíněné vědecké edice, kde nejsou jednotlivá vyprávění směřována pro dětské čtenáře, i když hrdiny tohoto příběhu jsou dvě děti. Sourozenci, kteří ještě nejsou ve věku, kdy by měli opustit bezpečí domova, se právě do této situace nechtěně dostávají. V pohádce, jež je podepřena nejen mytickým viděním světa, ale i obrazem života za feudalismu, jsou bez příkras zachyceny okamžiky sociální nejistoty a nestability.

V příběhu je naznačen první zkušební krok, kdy si dětský hrdina musí sám poradit s nebezpečím světa a pomocí svých vlastních sil ho překonat a dostat se do bezpečí (Pernica, 2003: s. 82).

Již na začátku příběhu je patrné, že daná pohádková látka se všemi svými motivy není intencionálně zaměřená, např. úvodní motiv - děti zanechané v lese - nezohledňuje dětský aspekt. V dětských edicích bývá úvod pohádky modifikován tak, že děti nedbají zákazů rodičů a v lese zabloudí jen vlastní vinou. Pro Erbena je však typické nezajímat se o obrazy citového prožívání jednajících postav, a i vzhledem k vědeckému postupu, který zaujímal ke sbírání pohádek, se dětským čtenářem jako příjemcem nezabývá.

Domnívám se, že je nyní namístě přiblížit život člověka v období českého středověku, abychom pochopili Erbenovy drastické motivy příběhů, které jsou odrazem skutečných událostí dané doby.

I přes přijetí křesťanství přemyslovskými vládci, kteří tak na konci 9. století učinili pro sebe i „*svůj lid*“, zůstával český venkovský člověk až hluboko do středověku pohlcen pohanskými představami o světě. Toto „*polopohanství*“ se dařilo jen pomalu vytlačovat – důležitým krokem bylo např. plánované zakládání farních kostelů ve 13. století a rušení pohřebišť mimo posvěcenou půdu. Ovšem již Kosmas chválí knížete Břetislava II. za to, že roku 1092 zakázal pohřby „*v lesích a na polích*“. Náš první kronikář také běžně nazývá své rodáky „*polopohany*“ a toto označení ještě ve 12. a 13. století „*platilo pro valnou většinu obyvatel českých zemí*“. (Klápště, 2005: s. 191, 193)

Toto pohanství mělo obvyklou podobu přírodního náboženství, ve kterém podstatnou roli hrálo posvěcení, zesakrálnění přírodních útvarů, pro českého člověka zejména lesa, stromů a lesní zvěře. Je to logické, až do 13. století zůstával český venkovan lesem obklopen ze všech stran a českou krajinu raného středověku si lze nejlépe představit jako jednotlivá políčka, které jen tu a tam narušuje souvislý pás hustého lesa. Důkazem jsou kromě jiného i středověká vyobrazení takových polí, kde tato pole i rolníkovo obydlí obklopuje les kolem dokola.

Český venkovan, který se pohyboval v těchto drsných podmínkách, má jen mlhavé představy o okolním světě, pro něhož jediný důvod k opuštění svého pole představovala jednou za čas cesta na trh do nejbližší osady a na kterého nic jiného než smrt, přicházející nejčastěji ve věku kolem padesátého roku života, v podstatě nečekalo, mohl tedy logicky pouze hledat útěchu v souladu s křesťanstvím v životě posmrtném a v duchu své pohanské

povahy doufat v pomoc tajemných bytostí, ukrývajících se v hlubokých zákoutích nedozírného, temného – a právě proto posvátného – lesa (Schama, 2007: s. 23-263, také Smetánka, 2005).

Dětská úmrtnost této doby byla samozřejmě hrozivě vysoká (ostatně až do počátku 20. století poměrně vysokou i zůstala). Výzkum středověkého hřbitova v Radomyšli u Strakonice, pocházející z 12. a 13. století, ukázal věkovou strukturu zemřelých a může zde posloužit jako dobrý příklad tehdejší mortality: Asi nás překvapí vysoká úmrtnost nedospělých, vždyť takřka polovina z celkově posuzovaných 729 jedinců se nedočkala 19 let. „*Nejvíce dětských úmrtí spadalo mezi šest měsíců a šest let*“, zvláště kritický byl druhý a třetí rok. Život mnoha žen skončil mezi 20-39 lety, často jistě v souvislosti s porody. Mnoho mužů se dožívalo 50 až 59 let, zatímco „*ty ženy, které překonaly kritické období porodů, měly naději žít do vysokého věku*“. Zdá se, že v dřívější době poznávané výzkumem pohřebišť sloužících do doby kolem roku 1100, nebyla věková struktura nějak zásadně odlišná. Ještě větší část dospělých z tohoto světa odcházela před dosažením 50 let (Klápště, 2005: s. 194).

Za stavu, kdy dětská úmrtnost dosahovala takové výše a samotný porod ženu téměř vždy ohrožoval na životě, zároveň výnosy pole byly vždy nízké a každá neúroda znamenala jistý hladomor (dětská úmrtnost si přitom vyžadovala nutnost vysokého počtu narozených dětí, aby alespoň některé přežilo prvních kritických šest let života), za tohoto stavu přistupovala středověká společnost k úmrtím dětí jako k věci, která je pravděpodobná a takřka nevyhnutelná. Vezmeme-li dále v úvahu sakrální pojetí lesa ve středověku, pak v pohádkové tvorbě u Erbena, Němcové aj., res. v motivech zavedení dítěte do lesa a ponechání jeho osudu, můžeme zaznamenat doklad doby – jev, který nebyl ve středověku považován za zavrženíhodný a jako takový přežil v lidových vyprávěních takřka až do naší doby.

Úmrtí dítěte se ovšem v souladu s přehnanou přecitlivělostí, která je vlastní celému období středověku a kterou samozřejmě vnímáme v ostrém kontrastu s přehnanou krutostí a bezcitností, jež byly středověku neméně vlastní, pokládala i přes jejich vysoký počet za mimořádně tragická stejně jako dnes. Vzhledem k tomu, že je „*Bůh k sobě povolal*“ ve stavu nevinnosti, byla půda, v níž leželo větší množství mrtvých dětí, považována za obzvláště posvěcenou, odtud pak vysoká obliba hřbitova Neviňátek ve středověké Paříži. Johan Huizinga, zkoumající ve své slavné knize období pozdního středověku, uvádí, jak se v 15. století „*uctívání nevinných dětí dostalo do popředí*“. *Na pařížském*

hřbitově Neviňátek „lidé chtěli spočinout... raději než kdekoliv jinde. Jistý pařížský biskup si dal s sebou do hrobu uložit trochu země ze hřbitova Neviňátek, protože tam pochován být nemohl.“ (Huizinga, 1999: s. 245)

Pro matky, které se mohly dopustit odložení dítěte v lese, tedy sice existovalo ve středověké společnosti jisté pochopení, jen pokud byla naděje, že se o ně Bůh či „les“ postarají. Nicméně hluboký prožitek těchto matek, kterým dítě umřelo či „bylo zanecháno“, přirozeně existoval i nadále – vždyť přece taková matka navždy přišla o své dítě, symbol nevinnosti, a tak to chápala i středověká společnost. Pak přicházely ke slovu představy, které měly matce pomoci tuto tragickou věc překlenout a jejichž odraz vidíme i v dnešních mýtech a pohádkách. Huizinga cituje „*příběh, který známe jako lidovou pohádku o dětském rubáši: zemřelé dítě přijde svou matku poprosit, aby už neplakala, aby mu mohl oschnout rubáš.*“ (Huizinga, 1999: s. 248)

Vidíme tu tedy rozpor dvou středověkých představ: na jedné straně je matce dovoleno svěřit dítě do moci tajemného, posvěceného lesa (tedy jej v podstatě vydat smrti), na straně druhé tu je uctívání mrtvých dětí, povoláných k Bohu ještě jako neviňátka. První z těchto představ je pohanská, druhá křesťanská, ale obě koexistují vedle sebe po velmi dlouhou dobu. Stejně tak, jako se vedle sebe v českých zemích po významnou část středověku společně vyskytovalo křesťanství a pohanství.

Pro srovnání s Erbenovou variantou se nabízí pohádka *O perníkové chaloupce* od J. V. Plevy, kde již na nás její intencionální zaměření dýchá od samého počátku příběhu. V této dětské edici je modifikován právě úvod pohádky natolik, že z ní dělá pohádku didaktickou, tj. pohádku o neposlušných dětech, které nedbaly zákazu otce a v lese zabloudily jen vlastní vinou. „*V malé dřevěné chaloupce na kraji lesa žil chudý uhlíř. [...] Do lesa se odvažovaly vždy jen tak daleko, pokud slyšely údery tatínkovy sekery. Zabloudit v takovém velikém lese by bylo nebezpečné. [...] A Mařenka i Jeníček žili dál s tatínkem a od té doby dávali dobrý pozor, aby už v lese nikdy nezabloudili.*“ (Pleva, 1969: s. 15-33) Z této adaptace je patrné, že autor své vyprávění adresuje dětskému čtenáři. S výchovným záměrem úzce souvisí i vyústění příběhu v mravoučné ponaučení.

V dalších motivech Erbenova příběhu lze poukázat na otevřené vyličení některých brutálních aktů, například kterak Věra řízne děti do prstů a krev se jen line. Nebo na hrůzostrašnou atmosféru vyvolanou představou upečení dětí v peci. S charakterem

původní (neintencionální) lidové látky koresponduje i explicitní potrestání zla, kdy i život Věřiny sestry končí smrtí.

Nyní se pokusím již konkrétněji podívat na některé části pohádky a najít v nich mytický původ.

Pohádky začínají a končí ustálenými formulemi. Úvodní vstupy bývají často velmi jednoduché, mají signální funkci - upozorňují nás na počátek děje (Sirovátka 1998: 39). I do tohoto pohádkového příběhu vstupujeme obvyklým „byli jednou otec a matka“. Propp uvádí, že pohádka obvykle začíná jistou výchozí situací, v níž bývají vyjmenováni členové rodiny nebo představen budoucí hrdina. Výchozí situace má svou funkci, kdy jeden ze členů rodiny opouští domov, v autorově morfologii je tato funkce označena pojmenováním odloučení (Propp 1999: s. 31-32).

Z dalších několika větných celků můžeme vyvodit, že se jednalo o chudou rodinu a od tohoto faktu se odvíjí samotná zápletka. Erben často ve svých pohádkových látkách řeší problémy chudoby a z nich pak následně vychází celý příběh. Úvodní část odkazuje na mytické chápání světa a zároveň dokumentuje těžký životní úděl člověka ve feudalismu, který již byl výše přiblížen.

Následně u Pernici můžeme v části, kdy se nedostává zrnka hrachu pro všechny děti, spatřit okamžik nestability způsobený situací nedostatku potravy, znak chudoby. Okamžik nestability je přebrán z mýtu a bývá klíčovým prvkem mýtové kultury. Z této nestability vzniká situace ohrožení a začíná proces hledání cesty zpět ke stabilizované situaci (Pernica, 2003: 34).

Děti, které se zásahem osudu ocitly v temném lese, v prostoru chaosu, se musí se silou, která ho ovládá, se starou Věrou, vypořádat, aby řád světa byl potvrzen. Jde o výklad pohádky dle mytologické teorie.

Jsou to kosmogonické mýty, které zachycují stav před stvořením světa, stav, kdy univerzu vládla chaos. A právě tento okamžik Pernica nazývá stavem prvotní nestability. A i v momentu, kdy svět byl stvořen a byl mu dán řád, chaos neustále usiluje o znovunabytí vlády. Podle autora se tento škůdce z kosmogonických mýtů dostává do pohádky v podobě nedostatku, kterým hrdinové trpí, nebo přímým napadením hrdiny (Pernica: 2003, s. 29-31).

V této části děje můžeme spatřit i další prvek nestability – vykročení od rodiny. Tím se nabízí sepětí s rituálem, kdy dítě překonává práh dětství. V mytickém světě se jedná o fázi iniciačního rituálu (v tomto případě o rituál sociální iniciace). Období

individuální sociální nestability je obdobím přechodu od dětství do dospělosti, což je nejdůležitějším procesem enkulturace jedince všech mýtových kultur (Pernica, 2003: 85).

První řešení situace vycházelo ze zoufalství dětí opuštěných a samotných v lese. V motivu bloudění zároveň rezonuje pocit opuštěnosti. Les zde tvoří archetypální prostředí, chaos, kterému vládne zlá síla – stará Věra. Ztracení hrdinové nejsou daleko od centra, kde překročí práh ne-lidského řádu, který představuje perníková chaloupka kanibalky Věry. A postava ježibaby v pohádkách reprezentuje častého škůdce.

Pojmenování škůdce se drží všichni autoři, kteří se zabývají morfologií pohádek. Uvádím zde však jen dva za všechny. Jedním z nich je V. J. Propp, který říká, že úkolem záporného protagonisty je porušit klid, způsobit neštěstí, škodu nebo újmu. Takovou postavou může být drak, čert, loupežníci, čarodějnice, macecha atd. (Propp, 1999: s. 33).

A druhým je samozřejmě A. Pernica, o kterého se nejvíce opírám v této interpretační části a který se k postavě škůdce vyjadřuje mimo jiné následujícími slovy: Tato osoba přichází z prostoru mimo lidské společenství a může, ale také nemusí, mít lidské rysy (Pernica, 2003: 75). Další přiblížení této negativní síly popisuje Pernica takto: Nejhorším nepřitelem a škůdcem je chaos, který je zároveň základním škůdcem kosmogonických mýtů, ze kterých se právě dostává v různých podobách do oblasti pohádek. „*V pohádkovém vyprávění je však zachována základní struktura příběhu – putování hrdiny za řádem, a vrcholová část, kterou je boj kulturního hrdiny s archetypovou postavou chaosu.*“ (Pernica 2003: s. 31)

Postava škůdce zasazená do pohádek často právě z prostoru mimo lidské společenství představuje chaos, zlo, smrt, zimu. V kontextu sledované pohádky je personifikovaná postavou staré Věry. Při interpretaci pohádky *Jeník a Hanička* se budeme držet solární teorie, na jejímž základě Erben rekonstruoval mytické prvky sebraných pohádek. Erben „*v souhlase s bádáním své doby byl přesvědčen, že v pohádkách se dochovaly důležité rysy pohanské víry našich předků, zejména symboly jejich uctívání slunce; pohádkové hrdiny, kteří vítězí nad zlými draky a jinými mocnostmi temnoty, pokládal za zosobnění jarního slunce a jeho bojů s temnou zimou.*“ (Erben, 1953: s. 327) Na pozadí této teorie je obraz boje kladných a záporných postav vysvětlován jako boj životadárných a ničících sil, jež v mýtech stojí za neustálým střídáním léta a zimy, dne a noci, života i smrti. Nejen v bájích našich pohanských předků je ukrytá tato odvěká pravda, kterou jsou inspirovány mnohé pohádky a pověsti. V pohádkách roli životadárného slunce nesou postavy princů,

chasníků, dětí, které porážejí zlo v jeho modifikovaných podobách – například v postavě draka, ježibaby, černokněžníka, tj. představitele zimy a smrti. Tímto aktem vysvobozují panenskou přírodu ze spárů chaosu.

Věra je ježibabou figurující v pohádce o *Jeníkovi a Haničce*. Toto pojmenování zlé mocnosti souvisí s místem sběru pohádkové látky, tj. s lužickou oblastí, kde se ježibabám říká Vjery. V jiných adaptacích *Perníkové chaloupky* najdeme zmíněnou postavu pod českým označením Ježibaba.

V pohádkách bývají ježibaby negací pozitivních funkcí reálné typové postavy matky. Matka má poslání dát, uchovat život a vychovávat. Cílem ježibaby je však život zničit. Pernica uvádí: „*V postavě Ježibaby se na základě magie symetrie vyostřil proces přeměny totemové matky mýtové v postavu naprosto negativní. Tato postava se patrně vyskytovala jako pozitivní /nebo hodnotově ekvivalentní/ totemická a mnohdy zoomorfní VLÁDKYNĚ KOŘISTI. Později se stává pozitivní antropomorfní MATKOU RODU, nebo hodnotově negativní PORUŠOVATELKA morálky a řádu society. Její poslední /již nemýtovou, ale pohádkovou/ podobou je postava černé magie, symetrická postava k matce, JEŽIBABA. Proto je mnohdy schopna přeměny do svých původních zoomorfních podob porušovatelky lidského řádu a má své zoomorfní pomocníky. Ze svého mýtového základu přebírá i postupy šamanismu.*“ (Pernica, 2003: 206)

Stará Věra děti chytla a zavřela do chlívka. Potom si je vykrmovala za účelem pozdějšího sněžení. Tento motiv zachycuje úvod k rituální smrti. Rituální smrt a případně následné rituální zmrtvýchvstání hrdiny bývá často ústřední situací celé pohádky. Takový příběh je v mnohém podobný iniciační symbolice a má blízko k původnímu iniciačnímu rituálu, a tím i k mýtům s ním spojeným. Vycházím-li z tohoto předpokladu, má část pohádky, kdy Věra vykrmuje obě děti, k rituální situaci smrti velice blízko. Dítě - hrdina - však před smrtí vyvázne díky své chytrosti. Tím vykonává zkoušku v procesu dospívání. V metaforickém kontextu lze hovořit o rituálním zmrtvýchvstání. Dítě vyzrálo nad ježibabou a je zachráněno, učinilo tak další krok na cestě k dospělosti (Pernica, 2003: s. 117).

A jak děti vyzrají nad nositelkou zla? Věra nejdříve kontroluje, zda jsou oba již dostatečně vykrmeni. Poprvé dochází k obelstění ježibaby, a to tím, že Jeník vystrčil namísto prstu svoji píšťalku a Hanička náprstek. Píšťalka svými významy odkazuje k jaru. Vzpomeňme na lidovou tradici, kdy děti na pozadí lidové tradice vítají jaro písní *Otloukej se, píšťaličko*. Mytické vnímání světa dochované v mnoha rituálech, které si neseme

již z časů předkřesťanských. Jde i o zvyk slovanský dodržovaný v rozličných formách až do dnešní doby, u nás nejvíce známý jako vynášení Morany, představitelky smrti, zimy. Tuto figuru někde házíme do řeky, jinde ji zas upalujeme na znamení konce zimy.

Zajímavé je i srovnání dalších dvou verzí jednoho příběhu s podobnými motivy ze stejné Erbenovy edice, z níž pochází rozebíraná pohádka. Jedná se o pohádky ruské nesoucí názvy *Špalíček* a *Ivánek a věd'ma*. Shodnost shledávám v motivu chystaného upečení hrdiny v peci, ke kterému díky jeho chytrosti nedojde, dále pak v motivu záchrany hrdiny, když je Ivánek při další zkoušce vytržen ze spárů smrti příletem hus, na jejichž křídlech odlétá do bezpečí. Právě husy a jejich přilet z teplých krajů zpět k nám symbolizují příchod jara, tedy vítězství jara nad zimou, dobrem nad zlem, životem nad smrtí. Tím je i zde poukázáno na střídání ročních dob, tedy opakující se přírodní cyklus. Patrná je též spojitost s motivem píšťalky, kterou si s sebou přináší Jeník; k oběma protagonistům je vázán prvek jara.

Ve vlastním příběhu obě věci – Jeníčkovu píšťalku a Haniččin náprstek – lze považovat za kouzelné předměty, které hrdinům pomáhají v překonání zkoušky. Napoprvé vše dopadne dobře. Mezitím si však děti rozpustile hrají a předměty ztratí, a proto při další kontrole musí vystrčit své prstíky, do kterých baba řízne. Tentokrát se z nich krev jen řine. Ztráta předmětů je však nutná k tomu, aby došlo k následnému osamostatnění, a tím i k splnění další části iniciační zkoušky.

Kouzelné předměty se dostaly do pohádek také z mýtů. Původní podobu najdeme mezi posvátnými předměty. Ty vstupovaly do kontaktu s magickými celostními silami a zasvěceným pomáhaly přivolat pomoc. V použití píšťalky a náprstku lze tedy spatřovat právě kouzelné předměty, které při iniciační cestě patří do třetí fáze celého přechodového rituálu (Pernica, 2003: s. 117).

Podle ustálených pohádkových struktur dále následuje hrdinovo selhání – ztráta předmětů, pravděpodobně způsobena lidským charakterem vyplývajícím z postavy hrdiny - dítěte. Oba sourozenci jsou znovu prověřováni a nyní ve zkoušce neobstojí, neboť již nevládnou kouzelné předměty. Hrozí jim nepříjemné důsledky – upečení v peci.

Stará Věra hodlá děti do pece vsunout na lopatě. Vidíme podobnost s dalším rituálem, a sice pohřbením. Podle Proppa je důležité vidět pec jako symbol pohřebního místa. Když dříve nebyvala v domě pec ani ohniště, v domech se běžně pohřbívalo (Propp, 1999: s. 217).

Díky chytrosti kladných hrdinů vítězí dobro nad zlem, tedy v přeneseném symbolickém významu život nad smrtí, jaro nad zimou, což je další ukázkou mytického podkladu, kdy vítězí jaro jako symbol rodícího se nového života. Děti vyhrály další fázi své zkoušky. Škůdce byl přelstěn, oba radostně vyběhli ven, kde se nacházel zamrzlý rybník. Dívka i chlapec se šli na lesklý led klouzat. Jejich iniciační cesta je ukončena, oba překračují práh dospělosti.

Dominantní postavení po celou dobu příběhu mělo iniciační rituál, a proto se tato část zkoušky stala konečným setkáním se škůdcem. (Pernica 2003: s. 121)

Na scéně se nenadále objevuje Věřina sestra, která chce děti chytit. Rozběhne se na led, ale uklouzne, spadne a zabije se. I v samotném konci celého příběhu shledáme neintencionální zaměření v tom, že zlo je dohnáno k úplnému vyhlazení, tj. ke smrti.

Led je jednou z podob vody a voda je nejčastějším symbolem vztahujícím se k okamžikům zrození života a smrti. Bývá také obrazem bezedného světa chaosu, chaosu ničícího i chaosu rodícího nový život. Konečné vítězství dobra nad zlem a dokonání iniciačního přechodového rituálu je dokončeno symbolicky ve vodě. Dětem začíná nový život a životy zlých sil byly zmařeny. (Pernica, 2003: s. 41)

Zajímavý je také motiv, který se podílí na Jeníkově profilu – motiv píšťalky jako odkaz k jaru, slunci, životu a protikladem je zde motiv ledu, který se vztahuje k Věřině sestře, a odkazuje na zimu a smrt.

Pohádka končí slovy: „*Jeník a Hanička měly nyní perníkovou chaloupku a mají ji až do dneška, jestli ji neprodali.*“ Spolu s úvodní formulí „Byli jednou jedni...“ ukazuje závěr pohádky spojitost s časoprostorovou neurčitostí typickou pro pohádkové příběhy, tzv. mytický chronotop, kdy čas plyne jinak v běžném životě a jinak ve světě nadpřirozeném.

Závěr nám dává také najevo, že příběh šťastně skončil. Koncová formule má tedy signální platnost, stejně tak jako ta úvodní. (Sirovátka, 1998: s. 40)

Na tomto místě a právě ve vztahu k pohádkám s osobami čarodějnic můžeme také předložit velmi zajímavé propojení s méně známou mytickou postavou Lilith. Podle legendy předpatriarchálního období a podle mladších judaistických textů byla právě Lilith první ženou stvořenou společně s Adamem. V době patriarchátu se Lilith vzbouřila proti mužské nadřazenosti a byla proto zatlačena do role démonky požírající děti. Tento odkaz

můžeme spatřovat v pohádkách s výskytem čarodějnic, právě jako v pohádce o perníkové chaloupce.

(Zdroj: <http://www.osops.cz/download/files/gender/11gender-a-nabozenstvi.pdf>)

Podle staré hebrejské legendy zobrazuje příběh o Lilith a Adamovi prastarý boj obou pohlaví. Po tomto boji o nadvládu Lilith utekla, vrátit se nechtěla a zařadila se mezi zlé demony, se kterými počala své děti. Bůh ji potrestal opakující se smrtí jejích potomků. Jako pomstu za smrt svých dětí zvolila zabíjení novorozeňat a rodiček. Od té doby je Lilith považována za vražedkyni novorozeňat a odtud také pochází zvyk, při kterém se psaly jména andělů do medailonků malých dětí.

(Zdroj: <http://anjelicsue.wordpress.com/tag/nabozenstvo/>)

I v *Bibli*, podíváme-li se důsledně mezi její řádky, najdeme nenápadnou zmínku o ženě, stvořené společně s Adamem, existující tedy ještě před Evou. V knize Genesis se píše: „*I stvořil Bůh člověka k obrazu svému, k obrazu Božímu stvořil jej, muže a ženu stvořil je.*“ (s. 6) A teprve později se v *Bibli* nachází informace o tom, jak byla stvořena Eva z Adamova žebra. Proč si tedy nepoložit otázku: Kdo byla ta žena stvořená ještě před Evou? V 34. kapitole knihy Izaiáš je zmíněno hrozivé proroctví, které se dá vyložit ve spojitosti s Lilith. „*Tam se budou potkávati spolu zvěř s ptactvem, a příšera jedna druhé se ozývati; tam toliko noční přeluda se usadí, a odpočinutí sobě nalezne.*“ (s. 636)

S Lilith jako démonkou se setkáváme také u autora Léviho. „*Duchové Jesodu jsou Cherubimové aneb andělé, síly, jež oplodňují zemi; v hebrejském symbolismu jsou znázorňováni podobou býků. Jejich říše jest království plodnosti. Odpovídají pravdivým ideám. Opakem jich jsou Gamlimové aneb zhýralci, jichž vládyně je Lilith, démona potratů.*“ (Lévi, 1991: s. 38)

S Lilith, tentokrát jako s postavou divoženky, se můžeme setkat i v *Mýtech staré Mezopotámie*. V komentářích příběhu je napsáno, že se usídlila v kmeni bájného stromu Chuluppu (o tom se zmíním ještě později v analýze poslední pohádky.)

3.2 DLOUHÝ, ŠIROKÝ A BYSTROZRÁKÝ

Jako další umělecký text k interpretaci vybírám pohádku *Dlouhý, Široký a Bystrozraký* z knihy *Pohádky* od K. J. Erbena, která uvozuje autorův soubor.

Začátek vyprávění je podobný mnoha jiným pohádkovým dějům a vstupujeme do něj ustálenou formulí: „*Byl jeden král, a byl už starý a neměl než jednoho syna.*“ (Erben, 1976, s. 8) Ve výchozí situaci se nám představují postavy – starý král a jeho syn. Kromě již zmiňované signální funkce a představení hrdinů nás takový začátek přemísťuje do fikčního prostoru a času, mytického chronotopu, kde nás čeká setkání s různými pohádkovými bytostmi.

Král k sobě povolává syna a takto k němu promlouvá: „*Můj milý synu! Víš dobře, že zralé ovoce opadává, aby udělalo místo jinému. Má hlava už taky dozrává a snad už brzy na ni slunce svítit nebude; ale prve než mne pochováš, přece bych ještě rád viděl svou budoucí dceru, tvou manželku. Ožeň se, synu můj!*“ (Erben, 1976: s. 8) Tento záměrně vybraný úryvek ze samého začátku již plně naznačuje mytický podklad – koloběh přírody spojený s různými rituály. Iniciační rituál je dokončen, avšak na rozdíl od předchozí pohádky, ještě svatebním přechodovým rituálem. Symbolicky král přibližuje život ke koloběhu přírody, zralé ovoce opadává a slunce pro staré dohasíná. Podle Tomana se tyto obřady, vzniklé z původních magických úkonů, seskupovaných kolem nejvýznačnějších údobí roku, vydělily a osamostatnily jako cyklické obřady související s nejdůležitějšími událostmi lidského života, čímž je např. porod, svatba nebo úmrtí. Podkladem obřadů je mytický výklad světa vycházející z mýtů, kterými se lidé snažili vysvětlit přírodní zákonitosti (Toman, 1992: s. 15).

Souvislost pohádky a mýtu zde také nacházíme v tom, že hrdinou je jinoch, jediný syn starého krále. Mezní situace nastává v okamžiku, kdy hoch stojí na prahu své dospělosti, kdy sice již není chlapcem, ale ještě není sociálně zařazeným mužem. Důvod, proč stojí mimo sociální řád, spočívá v potřebě získat nevěstu. Máme před sebou tradiční expozici pohádky. Aby princ splnil poselství, ke kterému byl předurčen, musí opustit rodinu. Hrdina by měl absolvovat iniciační rituál, tedy být převeden od dětství k dospělosti. Jinoch je nucen přestát několik okamžiků souvisejících se sociální nestabilitou. Jedná se o první vykročení od vlastní rodiny, přechod k dospělosti a uzavření sňatku (Pernica, 2003: s. 77, 85, 87). „*Jak je vidět, člověk ve svém životě může procházet řadou životních přechodů a život člověka vnořeného do mýtu byl velmi často chápán jako řada jeho postupných iniciací.*“ (Pernica, 2003: s. 87) V některých mýtových kulturách bývají také

okamžiky zrození a smrti propojeny tak, že smrt člověka zároveň znamená přechod k dalšímu zrození v nové podobě, která má vazbu na jeho předchozí život, tím je znázorňován nikdy nekončící koloběh života a vytváří se tak souběh cyklu životního s cyklem přírody (Pernica, 2003: s 87-88).

Na otcovu prosbu mladý královič odpovídá, že nemá nevěstu. Tu starý král podává synovi zlatý klíč od zamčené místnosti, ve které se nacházejí obrazy krásných panen zasazených do zlatých rámců. Jedno z oken je však zastřeno bílou oponou. Po jejím odhrnutí je princ již lapen světem nadpřirozeným, překračuje práh do světa magického, neboť právě tato panna ho okouzlí. Okno tedy symbolizuje spolu s oponou práh, kterým hrdina narušuje ustálený řád a vstupuje do světa chaosu. Zlatá barva klíče a rámu však zároveň značí cestu k novému životu, ke slunci. Je zřejmé, že Erben opět vypráví příběh v duchu solární teorie, ve kterém je tentokrát zřetelné použití zlaté barvy jako barvy slunce, tedy barvy zrození něčeho nového, barvy vítězství, vítězství nad beznadějí, zlem, smutkem ... chaosem. O jaké vítězství půjde v této pohádce, se dozvíme později.

Královičova volba a odkrytí toho, co mělo zůstat zastřeno, ho zavede na cestu plnou nástrah a nebezpečí, tedy na cestu, kdy bude hrdina překonávat překážky, plnit zkoušky, aby mohl získat krásnou pannu za manželku, jinak řečeno, v úkolu obstát. Tím, že poodhrnul závěs na obraze a vstoupil do světa temných magických sil, vlastně porušil řád a zákonitě musí nastoupit situace, z mýtu přebírané kultické obřady, které umožní vstoupit zpět do okamžiku aktu prvotního stvoření světa, musí tedy dojít k opětovnému nastolení řádu. „*Obnova řádu je mnohdy v kosmogonických mýtech, tak i v kouzelné pohádce ukazována skrze putování za řádem a bojem za řád proti silám chaosu [...].*“ (Pernica, 2003: s. 31) Princem vybraná nevěsta je zajata v moci zlého černokněžníka v železném zámku. Postava této dívky tu představuje vězněnou přírodu. Každá pozitivní síla může mít v mýtu, a tedy i v pohádce, různé symbolické a obrazové podoby jara – vejce, stromu, dítěte, vody či různých ožvlých předmětů. Celostní životadárná síla vystupuje v tomto příběhu v personifikované podobě krásné panny (Pernica, 2003: s. 36).

Hrdina se na svém koni vydává za svou krásnou pannou, projíždí velikým lesem, houštinami, skalami a bažinami. A pomalu už se dostává blíže nebezpečí, blíže světu chaosu, kterému vládne zlý černokněžník, postava škůdce disponující silami negativními a představující smrt, věčnou zimu a neživou přírodu. Postava černokněžníka je do pohádky přebrána z mýtové postavy černé magie i s jejím názvem černokněžník nebo čaroděj. „*Jako postava škůdce kouzelné pohádky má vše z okruhu magických sil*

ve své osobní moci a používá ji jen a jen ve svůj prospěch. Touto postavou vstupují temné síly do pohádkového světa. [...] Zkouška u Černokněžníka je již často zkouškou-bojem. Jde o vrcholné střetnutí – inaugurační rituální boj, jehož výsledek bude mít platnost pro celou societu.“ (Pernica, 2003: s. 189)

Při putování za svým cílem, kterým je získání krásné panny za manželku, přeneseně cestou za záchranou řádu a obnovou životadárné síly, postupně hrdina potkává tři kouzelné pomocníky (Pernica, 2003: s. 34). V pohádkách postavených na numerické kompozici působí čísla jako formule a dekorace, nejvíce se objevují čísla 3 a 7 a jejich násobky (Sirovátka, 1998: s. 40). Propp se domnívá, že číslo 3 bylo kdysi hranicí v počítání a znamenalo „hodně“, což znamená, že množstvím se označovala intenzita. Opakováním se při střetech a vítězstvích vyjadřovaly obtíže i stupeň nadšení při vyprávění, proto Propp spojuje opakování s číslem 3 (Propp, 1999: s. 281).

Je také všeobecně známo, že čísla si různé významy přinášejí z mytologie a náboženství. Číslem tři můžeme v náboženství poukázat např. na svatou trojici nebo na tři krále. I v mystickém světě mají čísla různé významy: O trojce panuje především širší povědomí, že je symbolem dokonalosti přírodních jevů – živlů (voda, země, vzduch), může být symbolem jednoty v čemkoliv, také tři sudičky určovaly podle řecké mytologie osud člověka. I jedno lidské úsloví praví: Do třetice všeho dobrého i zlého.

U Pernici najdeme číslici tři v pohádkách spojenou s vnímáním času. Vnímání času tvořené triádou včera, dnes a zítra bylo v mýtových kulturách vnímáno v podobě triády minulost, přítomnost a budoucnost. V tomto pojetí se i objevuje v pohádkách. Pernica dále uvádí některé příklady mýtů, ve kterých se společně s časovou triádou vyskytují konkrétní trojice. Jako první vybírá autor tři panny – tři NORNY, které jsou uváděny v Mladší Eddě (sbírka islandských básní a písní, z období okolo roku 1220, jakýsi základ severské mytologie). Tyto tři panny vládnu osudu lidí. První z nich je URD – osud, druhou je VERDANDI – stálost a třetí SKULD – povinnost. Jako další příklad a těsnější vazbu s časovou triádou vybírá autor řecké bohyně osudu MOIRY, kdy první z nich KLÓTHÓ spřádá lidský osud v minulosti, druhá LACHESIS jej navívá v přítomnosti a třetí ATROPOS zakončuje osud v budoucnosti. Vazba mezi těmito pradávými sudičkami a pohádkovými sudičkami je nasnadě (Pernica, 2009: s. 69–70). Domnívám se, že velmi vzdáleně nám tu mohou postavy sudiček představovat postavy vtělené do tří pomocníků tohoto příběhu, které tu velmi silně ovlivňují cestu k vítězství našeho hrdiny, tedy určují především jeho budoucnost.

U Proppa nacházíme spojitost přímější, kdy podle funkce jednajících postavy, tedy postavy pomocníka, jde o okruh jednání této osoby, který mimo jiné zahrnuje prostorové přemístění hrdiny a pomoc při splnění těžkého úkolu. Tento kouzelný pomocník bývá uveden do pohádky jako dar, v pohádkách se totiž často vyskytuje dárcer, který hrdinovi poskytuje kouzelný předmět. Pokud se v pohádce dárcer nevyskytuje, přechází jeho funkce na postavu pomocníka, kdy hrdina potkává různé šikovné chlapíky (Propp, 1999: s. 70, 74).

Ze svého pohledu vidím jednoznačně *Dlouhého, Širokého a Bystrozrakého* jako alegorické bytosti ztělesňující přírodní živly - země, vody a větru, protože právě ony personifikované přírodní živly mohou pomoci zachránit uvězněnou přírodu (uvězněné přírodní živly – stejné, které představují oni „chlapíci“), a nastolit tak řád koloběhu přírody, který je narušen chaosem - černokněžníkem. Každý z přírodních živlů – spoutaný černokněžníkovou mocí – je symbolizován jednou z obručí. Ta praskne v momentu jeho osvobození.

Prvním z nich je vysoký člověk jménem Dlouhý. Už v jeho jméně je patrná schopnost, kterou dotyčný ovládá, tj. umí se natahovat do výšky – do vzduchu, a proto v něm spatřuji zástupce vzduchu. Hrdinové na cestě potkávají druhého podivuhodného chlapíka s jinou zvláštností, jmenuje se Široký a umí se rozšiřovat. Protože dále v pohádce pro záchranu krásné panny musí vypít celé širé moře, vidím ho jako další živlu – vodu. A jak už to v pohádkách bývá, přiberou k sobě i třetího kamaráda s příznačným jménem Bystrozraký, který se stává zástupcem třetího živlu – země.

Černokněžník v pohádce *Dlouhý, Široký a Bystrozraký* zosobňuje vězňatele přírody, života jako takového, tj. prvopočáteční chaos. Proto v jeho království není života. Stromy jsou holé, louky bez květů, v povětří nepoletují ptáci a ve vodách se neprohánají ryby. Veškeré obyvatelstvo zámku je zkamenělé. Trojí obruč na černokněžníkově pasu značí trojí uzamknutí přírody – povětří, země a vody. Ne náhodou mají draci, kteří jsou podle této teorie personifikací tmy a chaosu, tři hlavy, vězňové totiž tři živly přírody.

Všichni tři se ihned prokazují svými činy: Dlouhý podává z vysoké jedle ptačí hnízdo a nahlíží na cestu přes všechny vysoké stromy v lese, Široký se rozšiřuje a Bystrozraký po sundání šátku z očí upírá svůj žhavý zrak a roztaví skálu na ryzí zlato. A je to právě Bystrozraký, který princ říká: „*Kdybyste jel, pane, sám, snad byste ani za rok tam nedojel; ale s námi tam přijdete ještě – právě nám tam nyní chystají večeři.*“ Načež se princ ptá, co tam dělá jeho nevěsta.

*„Za železnou mříží
na vysoké věži
černokněžník ji střeží.“*

A královic odvěti: *„Kdos dobrý, pomoz mi ji vysvobodit!“* Všichni tři tovaryši mu slíbují pomoc (Erben, 1976: s. 10). Dlouhý, Široký a Bystrozraký vedou prince a přitom překonávají různé přírodní překážky, a když už je slunce nad západem, vjíždějí po železném mostě do brány. Slunce nad západem značí nástup temných sil, jejichž moc je nejsilnější právě za ranního úsvitu, v noci a při západu slunce. Hned za nimi se most sám zdvíhá a brány samy zavírají, a všichni tak jsou v železném hradě zajati. Z magie symetrie vychází podoba sídla této temné síly, která je negativní kopií sídla hrdiny, ale z lidského hlediska je umístěna na méně přístupném místě (Pernica, 2003: s. 191-192). Hrdina se svými pomocníky prochází nádvořím, pokoji a síněmi a všude kolem nich vidí v soumraku mnoho lidí, pánů i služebníků. Všechny jejich postavy jsou zkamenělé. Mrtvý kámen značí uvěznění života. Po večeři do místnosti vstupuje černokněžník, *„shrbený stařec v dlouhém černém oděvu, hlavu holou, šedivé vousy po kolena a místo opasku tři železné obruče“* (Erben, 1976: s. 11). Jeho vzezření vychází též z mýtové magie symetrie, kdy je jeho vzhled komplementární s typovou postavou krále (Pernica, 2003: s. 189). Tři obruče kolem pasu značí tři zakleté přírodní živly, které jsou propojeny s postavami tří pomocníků. S sebou za ruku přivádí překrásnou, bíle oblečenou pannu, *„měla na těle stříbrný pás a perlovou korunu na hlavě, ale byla bledá a smutná, jako by vstala z hrobu“* (Erben, 1976: tamtéž). Černokněžník přivádí uvězněnou pannu – přírodu, kdy její stříbrný pás, perlová barva a bledost opět značí nedostatek v přírodě, tedy chybějící živly. Jako nepotvrzenou domněnku uvádím, že motiv pásu (přeneseně pásu cudnosti) odkazuje k panenství.

Vzápětí se princ dozvídá svůj úkol: musí po tři noci uhlídat princeznu. Nesplní-li slib, zkamení i se svými služebníky. Všichni usínají, panna mizí a za rozednění se budí královic a ptá se pomocníků, co dělat. Bystrozraký pohlédne do dálky a už ji vidí, Dlouhý ho bere na ramena a princeznu zakletou do podoby žaludu přinášejí. A jakmile se slunce začne ukazovat, vstupuje černokněžník. Spatří královnu a praskne na něm jedna z železných obručí, čímž je osvobozen první živel – vzduch.

Během dne pak princ prochází zámekem a vidí jen zkamenělé postavy, všude je pusto a prázdno, stromy jsou bez listí, luka bez trávy, řeka neteče, nikde nejsou ptáčci, květy,

rybičky, život jakoby vyhynul. V souladu s mytickým výkladem pohádky jde o obraz před stvořením světa.

Uběhne druhý večer a noc s obdobným dějem. Jen panna je nyní zakletá v drahý kámen ve skále. Černokněžníkovi praská druhá obruč – i druhý živel, země, dostál vysvobození.

Stejný scénář se opakuje i třetí večer a ráno. Dívka je však zakletá v zlatý prsten, který leží ve skořepině na dně moře. Dlouhý bere s sebou tedy i Širokého, aby vodu mohl vypít. V zámku mezitím už sluneční záře za horami prosvítá, pomocníci nikde a královi vyráží na čele smrtelný. Až v poslední chvíli se rozskočí okno, na zem dopadá zlatý prsten a v tom okamžiku tu stojí krásná panna. Černokněžník zlostí zařve, puká třetí železná obruč a zlý čaroděj se mění v havrana a vylétá rozbitým oknem ven. Na svět se vrací třetí živel voda. Proměna černokněžníka v havrana může značit šamanský obraz proměny duše, která je považována za nesmrtelnou a je vložena do duše zvířete, což u mužů často bývá právě havran (Pernica, 2003: s. 134). Vysvobozená princezna tu teď stojí s červení ve tvářích a i kolem zámku všechno najednou ožívá. „*V konírnách vesele dupali a řehtali koně; stromy okolo zámku zelenaly se jako brčál, na lukách bylo plno strakatého kvítí, všude živo a veselo!*“ (Erben, 1976: s. 14) Důkaz toho, že příroda je vysvobozena stejně jako zakletá panna. Červeně ve tvářích princezny symbolizuje souvislost s motivem krve. Princezna prožívá nejen stud, který u panny souvisí se ztrátou pásu cudnosti, ale i probouzející vášně, která se rodí ve vztahu k jejímu zachránci – budoucímu milenci.

Na zámku principi děkují osvobození lidé, ale ten však říká, že poděkování patří především jeho věrným služebníkům. Spolu s nimi a se svou nevěstou vydává se na cestu domů. Starý král pláče radostí při shledání a koná se hlučná, dlouhá svatba, na kterou jsou pozváni všichni vysvobození. Zde je dokončován celý proces návratu, okamžik rituálního znovuzrození, naznačen jako přechod do dalšího životního období – chlapec umírá a rodí se muž, zde navíc král (Pernica, 2003: s. 105).

Posledním krokem může být ještě svatební rituál, a ten je v této pohádce také naplněn. Jak Pernica srovnává přechodový iniciační rituál s příběhem kouzelné pohádky, jsou právě v této pohádce naplněny všechny kroky. Iniciační rituál začíná odchodem hrdiny do světa, na cestě se pak stýká se světem magie a chaosu. V této době je postava sociálně umrtvena, aby na konci příběhu mohlo dojít k rituálnímu zmrtvýchvstání. Namísto posvátných předmětů zde nalzáme podobu kouzelných pomocníků, kteří pomáhají plnit všechny zkoušky. Posledním krokem je návrat, ve kterém je propojeno vše předešlé, a celý proces je ukončen svatebním rituálem (Pernica, 2003: s. 115-118). Po svatbě ohlašují Dlouhý,

Široký a Bystrozraký svůj odchod za jinou práci. Mladý král je přemlouvá, aby zůstali. „*Ale jim se takové líné živobyetí nelíbilo, vzali od něho odpuštění a šli přec, a po tu dobu se někde ve světě potloukají.*“ (Erben, 1976: s. 14)

V tomto zajímavém příběhu vystavěném na mnoha mýtech stojí také za povšimnutí numerická kompozice, nejvíce magičnost čísla 3. V úvodu je v zamčené síni dvanácte oken s obrazy princezen – dvanáctka je násobkem trojky. Při svém putování potkává princ tři své pomocníky představující tři přírodní živly. Potom královi plní tři úkoly, při kterých je krásná panna zakletá v tři různé věci. I černokněžník má kolem pasu tři železné obruče. A na závěr se i svatba konala tři neděle. Celá pohádka je tedy protkána různými triádami. Nejdůležitější trojicí, kolem které se v pohádce vše točí, jsou však tři základní přírodní živly, tedy nejbližší spjatost s mýtovými kulturami.

3.3 ZLATOVLÁSKA

Další Erbenem sebranou lidovou pohádkou, ve které nacházíme prvky mytického původu, je Zlatovláska. Známy příběh o zlatovlasé panně je opět z knihy *Pohádky*.

V této pohádkové látce je obsaženo mnoho prvků odkazujících na mýty, a to např. neurčitý časoprostor, nestabilita society, iniciace hlavního hrdiny a jeho pomocníci v podobě kouzelných postav či předmětů, opakující se magické číslo tři, krásná princezna, na jejíž výstavbě se podílí motiv zlaté barvy odkazující k životodárné síle slunce (odkaz na Erbenem zastávanou solární teorii). Dalšími mytickými motivy jsou pak živá a mrtvá voda, motiv odměny a v neposlední řadě i přesah do jiných pohádek, např. zvířecích.

Stejně jako v ostatních pohádkách i zde je příběh zasazen do typického rámce časoprostorové neurčitosti, který demonstruje, že čas ve světě pohádky plyne zcela jinak než v běžném životě. Pohádkový děj nemá a ani nemůže mít přestávku. Jestliže akce nebo činnost hlavního hrdiny ustane, okamžitě je nahrazena akcí nebo činností jiné postavy. Jakmile příběh jednou začal, spěje ke svému konci, ale čas zde existuje jen ve vztahu k ději, jinak význam nemá. Pohádkový čas nelze měřit čísly, dny nebo roky, nýbrž jen jednáním hrdinů. Jde o jiné vnímání času. I když čas probíhá, proudí, události se v něm posunují směrem dopředu, nic se v pohádkovém chronotopu nemění, jeho zákonitosti zůstávají stále stejné. Zřetelným příkladem je například pohádka o Šípkové Růžence. Šípková Růženka může spát sto či tisíc let a nic se v jejím světě

nezmění. Věda ani technika způsob života nikam neposunují, móda se též nemění. Vše zůstává při starém.

Do celého příběhu vstupujeme formulací: „*Byl jeden král; a byl tak rozumný, že i všem živočichům rozuměl, co si povídali.*“ (Erben, 1976: s. 38)

Klíčovým prvkem příběhu je i zde okamžik nastupující nestability a chaosu vycházejícího z mýtů. Z této nestability vzniká situace ohrožení a začíná proces hledání cesty zpět ke stabilizované situaci (Pernica, 2003: s. 34). Ve *Zlatovlásce* je tímto prvkem bořícím řád Jiříkovo neuposlechnutí králova rozkazu – neochutnat podivnou rybu nesoucí schopnost rozumět řeči zvířat. Při společné projížďce na koni s králem se Jiřík neúmyslným smíchem prozradí, že rybu ochutnal, a tedy rozumí, co si koně (a potažmo zvířata vůbec) povídají. Zde nastupuje chaos, bortí se zavedené, král je ohrožen nejen tím, že není jediným, kdo zvířatům rozumí, ale i Jiříkovou svévolí. Král však pro své podezření nemá důkaz, proto poručí Jiříkovi nalít do poháru víno tak, aby nepřelil či nedolil, a to pod hrozbou smrti. Jinoch však přelije kvůli ptačímu rozhovoru o zlatých vlasech zlatovlasé panny. Nastává moment jeho prozrazení a nástup chaosu. „*Propadls mi životem!*“ vykřikl král; „*ale chci s tebou milostivě naložit, když té zlatovlasé panny dobudeš a přivedeš mi ji za manželku.*“ *Co měl Jiřík dělat? Chtěl-li svůj život zachovat, musil pro pannu, ačkoli ani nevěděl, kde jí hledat.*“ (Erben, 1976: s. 39)

Právě tento moment mezní situace, kdy hlavní hrdina má něco přinést, ačkoliv neví přesně co, a pokud to nepřinese, bude o hlavu kratší, souvisí se začátkem iniciačního rituálu protagonisty, jak se vyjadřuje A. Pernica (2003: 34). Motiv cesty hrdiny se objevuje jak v mýtech, tak v pohádkách.

K překonání rozpoutaného chaosu a znovunastolení stability, která je zde představovaná záchranou svého života a splněním králova rozkazu, se Jiřík vydává na cestu, aby našel Zlatovlásku a svému panovníkovi ji přivedl za ženu.

O Jiříkovi se toho blíže moc nedozvídáme, nevíme nic o jeho rodině, o jeho pocitech a přáních, tak jak je to u Erbena běžné. Víme jen, že stojí na počátku své cesty jako jinoch, a očekáváme jeho proměnu v muže.

Je to právě cesta za Zlatovláskou a porážka mytického chaosu stabilitou, která představuje pro Jiříka důležitou a nezbytnou fázi iniciačního rituálu socializace. Okamžik rituálního znovuzrození, který je naznačen jako přechod do dalšího životního období, kdy chlapec umírá a rodí se muž, možný budoucí král (Pernica, 2003: s. 105). Toto závěrečné rituální znovuzrození je ve *Zlatovlásce* demonstrováno přímo, a to prostřednictvím

kouzelné moci mrtvé a živé vody. „[...] a Jiřík zase vstal, jako by se byl znovu narodil, čerstvý jako jelen a mladost mu jen z tváří svítila.“ (Erben, 1976: s. 41)

Již samotný název literárního díla *Zlatovláska* signalizuje vliv solární teorie na chápání pohádky. Právě na pozadí solární teorie je zobrazena mocná síla přírody ve střídání léta a zimy, dne a noci, života i smrti.

Zlatá barva demonstruje cestu ke Slunci jako nositeli veškerého života. Právě zlatá barva Slunce je barvou nového zrození, barvou vítězství nad beznadějí, nad zlem a smutkem, tedy nad nestabilitou panujícího chaosu. Aplikujeme-li tuto teorii zlaté barvy do pohádkového textu *Zlatovláska*, je Slunce vtělené do podoby krásné zlatovlasé princezny, která má porazit zlo v jeho různých obměnách. Zde konkrétně zachránit Jiříka tím, že se stane manželkou jeho krále. Postava Zlatovlásky je dána do životodárného kontextu i tím, že je to právě ona, kdo Jiříka zachraňuje a vrací mu život živou vodou!

Zlatá barva zároveň představuje zlato jako symbol ryzosti a ctnosti, moudrosti a lásky, tolerance a empatie. V předmluvě k Erbenovu bájesloví je přímo upozorněno na připodobnění vysvobozené panny, princezny jako vysvobozené panenské přírody. A stejně tak se zde dozvíme, proč v pohádkové látce může figurovat právě jméno Jiřík: „*Bájami pohanskými protkáno i náboženství křesťanské ve způsobě mnohých legend i obřadů. Tak kupř. svatý Jiří, mládenec dvanáctiletý, jenž zabíjí draka a vysvobozuje pannu královskou od smrti, jest táž osoba staré báje národní, kteráž i ve mnohých našich pohádkách, ač v obleku rozdílném, se vyskytuje: jestiť to slunce jarní, jež po dvanácti měsících výroční pouti své ubíjejíc draka čili běsa zimního, vysvobozuje panenskou přírodu.*“ (Erben: s. 8-9)

Středověká legenda o rytíři, jinde o vojákově, který přemohl draka a osvobodil z jeho spárů urozenou dívku, byla zpracována v průběhu staletí mnohokrát.

Ve *Velkém atlasu mytologie* je příběh Jiřího popsán podle *Zlaté legendy* sepsané Jakobem de Voraginem takto: Jiří se narodil ve 3. stol. n. l. v severovýchodním Turecku. Na koni a v plné zbroji plnil hrdinské činy ve jménu Ježíše Krista. Dostává se do Libye, kde v blízkosti města Sileny žije drak, kterému po několik let bývají denně obětovány dvě ovce. Ovce dojdou a obyvatelé jsou nuceni posílat mládence a dívky. Na radě je nyní královská dcera. Ta se rozloučí s otcem a jde k bažině, ale Jiří draka probodne, avšak nezabije. Obludu přivedou do města, kde ji nakonec hrdina dobije. Na počest činu se obyvatelé dávají pokřtít. Jiřík se s dívkou ožení. To je však pohádkový konec, který

se od křesťanské tradice liší tím, že někteří Silenští se na víru neobráťí, Jiřího napadnou a zabijí. Pro tuto mučednickou smrt je pak prohlášen za svatého (s. 61).

Svatý Jiří je tedy křesťanstvím představován jako symbol vítězství nad zlými mocnostmi a bývá zpodobňován jako rytíř na koni, který kopím či mečem zabijí draka. I zde se jedná o jistou symboliku, ve které drak představuje nepřítele (tím může být např. pohanská víra nebo také zlý duch) a jeho zabití značí vítězství nad daným sokem. I z tohoto lze vysoudit, že saň může představovat zimní období, kdy po Jiříkově zasažení kopím přichází očekávané jaro.

Jen okrajově doplním, že i dle psychoanalytické teorie pohádky je *Zlatovláska*, rozčesávající si své zlaté vlasy, zobrazením symbolu Jitřenky, úsvitu, jara a nového zrození.

V příběhu o zlatovlasé panně je dalším mytickým prvkem magické číslo 3 a jeho násobky. Celý děj je vystavěn na numerické kompozici, a jak již bylo uvedeno, v pohádkách navíc působí čísla jako formule a dekorace. Nejvíce se objevují číslice 3 a 7 a jejich násobky (Sirovátka, 1998: s. 40). V samotném úvodu nesou ptáčky tři Zlatovlásčiny vlasy, Jiřík na své cestě neodmítne pomoc třem potřebným, k získání Zlatovlásky musí splnit tři úkoly a pomocí svých tří kouzelných pomocníků, tj. zachráněných potřebných - mravenců, ryby a krkavců, kteří tím oplátí Jiříkovu pomoc v nouzi, vybírá Zlatovlásku z 12 zakrytých panen. Při putování za svým cílem, kterým je získání krásné princezny, přeneseně cestou za záchranou řádu a obnovou životadárné síly, postupně hrdina potkává právě tři uvedené kouzelné pomocníky (Pernica, 2003: s. 34). Různé triády v příběhu *Zlatovlásky* jsou obdobou triád u většiny kouzelných pohádek, např. v předchozí kapitole *Dlouhý, Široký a Bystrozraký* a v mnoha dalších.

Magickou sílu čísla tři uvádí M. Nakonečný v *Lexikonu magie* takto: „Trojka je syntéza jedničky a dvojky, součtu dvou předcházejících čísel, symbol všezahrnujícího procitu. V protikladu k číslu země – čtyřce je trojka číslem nebes. Triáda je základnou řady náboženských systémů (v křesťanství boží Trojice a trojice ctností – víry, naděje, lásky, v alchymii tři základních principů - síry, soli a rtuti. V Egyptě trojice bohů Ísis, Osiris, Hóros, v hinduismu Bráhma, Višnu, Šiva). Jako číslo naplnění (muž – žena – dítě) vystupuje trojka v pohádkách jako počet zkoušek, které je nutno podstoupit, než se dosáhne cíle“ (Nakonečný, 1999: s. 231).

Prvek hlavního hrdiny je dalším typickým příkladem mytického původu kouzelné pohádky. Vždyť je to právě hrdina, který jako jediný může najít východisko z beznaděje chaosu a navrátit societu do stability. Zde je nutné poznamenat Pernicou zdůrazněnou skutečnost, že hrdinou kouzelné pohádky může být každý, tedy i ten, který je všemi podceňován, i ten, kdo je bez jakékoliv naděje na změnu svého sociálního postavení, „*bez naděje na jen trochu slušné sociální zařazení*“ (Pernica, 2003: s. 78). Dle Pernicova rozdělení je v kontextu Zlatovlásky hrdinou Jiřík, jinoch obětovávající vše, včetně svého života, ve prospěch stability celku místo nastalého chaosu. „*Cíle společné jsou pro pravého hrdinu vždy v kouzelné pohádce nadřazeny cílům osobním. Proto také má etická rovina v pohádce vždy přednost před rovinou materiální, neboť materiální rovina je rovinou osobní, nanejvýše rovinou rodovou, nikoliv však již rovinou pro celou societu. Takto postavená etika je dalším z rozlišovacích znaků kouzelné pohádky*“ (Pernica, 1999: s. 83).

Na začátku příběhu jsme seznámeni s hrdinou Jiříkem v době, kdy jako králův sluha má zcela nulový sociální status a kromě toho je teprve jinochem na prahu své dospělosti. Až v rámci cesty za Zlatovláskou, nevěstou pro svého krále, prochází Jiřík procesem iniciačního rituálu dospělosti. Děje se tak nejen prostřednictvím Jiříkových dobrých charakterových vlastností, které jsou demonstrovány třikrát neodmítnutou pomocí, o kterou je požádán na své cestě při hledání Zlatovlásky. A právě těmito nezištnými dobrými skutky získá Jiřík pomocníky pro splnění úkolů, které jsou podmínkou pro získání Zlatovlásky (viz také pohádka Dlouhý, Široký a Bystrozraký).

Všechny překážky, které musí Jiřík úspěšně zdolat, aby si vysloužil Zlatovlásku, jsou příkladem různých typů rituálních zkoušek z okruhu iniciačních a inauguračních rituálů. Hrdina prochází takovou oblastí nástrah, ve kterých se nejprve zjišťuje, je-li tím pravým hrdinou. Později pak postupuje i zkoušky svatební, kdy již za jejich vykonání získává zlatovlasou princeznu, která v podtextu díla symbolizuje životadárnou sílu. Není divu, že je Zlatovláška zklamaná, když se dozvídá, že zkoušky, které Jiřík podstoupil, byly vlastně k ničemu a ona má dostat jiného manžela. „*Proto se také na závěr znova opakuje jako jediná souběžná inaugurační a svatební zkouška. V této závěrečné zkoušce však již nic není ponecháno náhodě a potvrzuje se tím platnost původní svatební zkoušky. Zároveň se znova prokazuje, že Zlatovláška je doopravdy životadárnou silou.*“ (Pernica, 2003: s. 129)

Jako první zkouška na cestě k dospělosti a k prověření pravého hrdiny je záchrana života mravenců před ohněm. Oheň je jedním z živlů země a Jiřík tak prokazuje jeho zvládnutí.

Při hledání Zlatovlásky je druhou zkouškou Jiříkova charakteru, bystrosti a dobrého srdce prosba o nakrmení potřebných. Tento motiv se objevuje i v dalších kouzelných pohádkách, např. *Pták Ohnivák a liška Ryška* – „*Prosím, prosím, panáčku! Jsem tuze hladová, dej mi taky něco na zub.*“ (Erben, 1976: s. 24)

„*Na vrchu na jedli bylo krkavčí hnízdo, a dole na zemi dvě krkavčata pištěly a nařikaly: „Otec i matka nám uletěli; máme si samy potravu hledat, a my ubohá pisklata ještě lítat neumíme! Och pomoz, Jiříku, pomoz! Nasyť nás, sic umřeme hladem.“ Jiřík se dlouho nerozmýšlel, skočil z koně a vrazil mu do boku meč, aby krkavčata měla co žrát.*“ (Erben,

1976: s. 39) Proč ale Jiřík obětoval zrovna svého koně, aby splnil část zkoušky, která potvrzuje, že je tím pravým hrdinou? Můžeme se domnívat, že jde o pozůstatek doby pravěku, kdy i kůň patřil mezi zdroj lidské obživy, a již se nad tím více nepozastavovat. Na druhou stranu je nutné poukázat na možnou spojitost s totemickými rituály. Totemickým rituálům se věnuje Pernica a píše o dvou možnostech. „*Protože v totemových kulturách mohl být někdy totem zároveň jak lovným zvířetem, tak i kolektivním prapředkem, vznikl v takovémto případě i vnitřní etický rozpor totemových kultur.*“ Reakce societ byly dvojí. Aby nenastal rozpor totemových kultur, byl vyhlášen zákaz lovu daného zvířete a potom bylo jeho zabití zločinem. V druhém případě, odpovídajícím této pohádce, se stává pojídání zvířete kultovní událostí. Později se obřad pojídání totému proměňuje v rituální obřad pojídání boha – v křesťanství Svátost svatého přijímání těla Páně (Pernica, 2003: s. 195).

V této souvislosti mohou vést k zamyšlení i další otázky: Proč Jiřík obětoval svého koně? Proč obětoval koně, svého průvodce a přítele člověka, pro krkavčata, de facto pohřební ptáky? Proč se krkavčata mohla najíst masem z jeho koně, ale pavouk masem z mouchy nikoliv?

Další a poslední zkouškou prověřující pravost hrdiny je rozsouzení sporu rybářů o chycenou zlatou rybu. Zde mládenec dokazuje svou chytrost a schopnost rozhodování, tedy vlastnosti, které se mu budou hodit jako budoucímu králi. Touto poslední zkouškou stojí již hrdina na prahu dospělosti a čeká ho další fáze (je dokončen iniciační rituál přechodu k dospělosti).

Po splnění třech zkoušek v průběhu Jiříkovy cesty za Zlatovláskou pokračuje děj nutností splnit tři úkoly, aby nalezenou Zlatovlásku získal. Tyto úkoly spočívají v sesbírání perel, nalezení prstenu a obstarání živé a mrtvé vody a váží se již na rituál svatební. Jejich splnění prokáže, zda protagonista je pravým a vhodným partnerem.

Prvním úkolem je sbírání perel ve vysoké trávě na louce. Louka a její tráva mohou představovat jeden ze živlů, a to zemi, protože Jiříkovým posláním je osvobodit Zlatovlásku jako životadárnou sílu, sílu, jež je propojena s přírodními živly.

„*Och, kdyby tu tak byli moji mravenci, ti by mi mohli pomoci!*“ – „*Však tu jsme, abychom ti pomohli,*“ řekli mravenci. *Kde se vzali, tu se vzali, ale kolem něho se jen hemžili.* „*Co potřebuješ?*“ – „*Mám perly sebrat na té louce, a nevidím ani jedné.*“ – „*Maličko jen počkej, my je za tebe seberem. A netrvalo to dlouho, snesli mu z trávy hromádku perel, nepotřeboval než na tkanici navlíkat. A potom, když už chtěl tkanici zavázat, přikulhal ještě jeden mravenec, byl chromý, noha mu tehdy uhořela, [...]*“ (Erben, 1976: s. 40) Mravenci se tímto proměnili v kouzelné pomocníky a první úkol svatebního rituálu je splněn. Jako důležitý prvek shledávám připomenutí motivu záchrany života i se svými důsledky, viz chromý mravenec.

Přichází plnění druhého úkolu, kdy má Jiřík v moři najít zlatý prsten. Voda – moře představuje druhý přírodní živel a na řadě je i další kouzelný pomocník. „*Och, kdyby tu tak byla má zlatá ryba, ta by mi mohla pomoci!*“ – *Vtom se něco v moři zablesklo a z hlubiny na vrch vody vyplavala zlatá ryba:* „*Však tu jsem, abych ti pomohla; co potřebuješ?*“ – „*Mám v moři najít zlatý prsten, a nevidím ani dna.*“ – „*Ted' právě jsem potkala štiku rybu, nesla zlatý prsten na ploutvi. Maličko jen počkej, já ti jej přinesu.*“ *A netrvalo dlouho, vrátila se z hlubiny a přinesla mu štiku i s prstenem.*“ (Erben, 1976: s. 40)

Motiv zlaté barvy promítnutý do ryby i prstenu symbolizuje opět nejen barvu životadárného Slunce, ale je i alegorií cesty za vítězstvím, které zde představuje splnění svatebního rituálu.

Král ukládá Jiříkovi i třetí úkol. „*Chceš-li, abych svou Zlatovlásku tvému králi dal za manželku, musíš jí přinést mrtvé a živé vody; budeť jí potřeba.*“ (Erben, 1976: tamtéž) Znenadání se objevují dva krkavci, kteří po chvíli přinášejí dvě tykvice. Protože krkavec je pták a pro mrtvou a živou vodu poletí, můžeme tím spatřovat i propojení dvou živlů – vzduchu a vody. V celém příběhu jsou zastoupeny nesčetněkrát motivy všech přírodních živlů, ať je to oheň, voda, vzduch či země.

Na cestě k zámku Jiřík vidí pavouka, který hodlá pozřít mouchu, použije proto mrtvou vodu na pavouka a živou vodu na mouchu, a tím poznává zázračnou moc vody, moc zničující i rodící.

Vysvětlení motivu živé a mrtvé vody vychází již z dávných arkadských kosmogonických mýtů, které zobrazují výchozí chaotický prastav světa v podobě dvojice sil. Jedná se o Apsu, mužskou sladkou vodu a Tiámat, slanou ženskou vodu. Pernica přibližuje tento mýtus takto: „*Arkadský slaný mořský a ženský – někdy dvojpohlavní – bůh Tiámat býval zobrazován v podobě mořského netvora, který byl následně v boji přemožen, a z jejíhož těla Marduk po svém vítězném boji stvoří nový svět. Tiámat představoval/a pro staré Babyloňany původní chaotický celostní prasvět, který předcházel vši kosmologii, všemu pozdějšímu světovému řádu.*“ (Pernica, 2003: s. 41) Dále se od autora dozvídáme, že mořská voda je často obrazem bezedného světa chaosu. A právě ve vodě se může zrodit jakákoliv živá forma a zpětně je to táž voda, která může jakoukoliv živou formu v sobě pojmout a nechat zmizet. Pernica k tomu dodává, že právě toto je mýtovým odrazem funkce vody a má svůj obraz v prostředku živé a mrtvé vody v pohádkách (Pernica, 2003: s. 41).

Moucha zachráněná živou vodou je tím prostředkem, jenž pomůže při konečném výběru nevěsty. Jiřík totiž musí vybrat nevěstu z dvanácti panen sedících kolem kulatého stolu a mající hlavy zahalené loktuškami, aby zlatých vlasů nebylo vidět. Moucha pošeptá Jiříkovi do ucha, která z nich je Zlatovláska, a tu pak protagonista odváží svému králi. Za splnění úkolů přichází jak v mýtu, tak v kouzelné pohádce, odměna pro hlavního hrdinu příběhu. Odměna, která je jednou ze základních forem pozitivní motivace, zpevňuje určité vzorce chování, ale zároveň poukazuje na ideální hodnotové priority. Obě tyto funkce pohádky působí na čtenáře nepřímo, když se sám identifikuje s pohádkovým hrdinou. „*Skrze etickou rovinu získávají hrdinové rovinu hmotnou, ale nikdy naopak*“ (Pernica, 2003: s. 83). *Tím, že hrdina podstupuje maximální riziko, je mu v případě úspěchu po právu přidělen maximální sociální zisk* (Pernica, 2003: s. 78).

Úspěchem jinocha, hlavního hrdiny kouzelné pohádky, je dle Pernici získání nového sociálního statusu ve třech rovinách, a to:

- 1) vnitřní – šťastná rodina
- 2) vůdce society
- 3) nejlepší ekonomické zázemí

V tradičních pohádkách je motiv odměny zpracován svatbou, nabytím hmotných statků a získáním vysokého sociálního statusu, což bylo v reálném životě obyčejného člověka v kontextu své doby zcela nedosažitelné.

Na závěr analýzy této pohádky bych ještě poukázala na Pernicovo srovnávání mýtu a kouzelné pohádky, jelikož dle mého názoru objevuje podstatné prvky, které jsou společné mýtu i pohádce. Mýtus stejně jako pohádka se stýká s oblastí iniciačních rituálů, přichází nepředvídatelný okamžik nestability, kterým se zabývají další vnitřně strukturované mýty. Nejvíce podobných rysů mají mýty kosmogonické. Podobnost s pohádkou je v zobrazení archetypových magických a temných sil stojících proti hrdinovi, následuje hrdinova cesta, která je často putováním pro obnovení životadárné síly a také putováním za záchranu a následnou obnovu řádu. Máme tu pomocníky hlavního hrdiny, kteří bývají z širokého okruhu mýtového světa. Vznikají různé mezní situace, které si žádají netradiční řešení a jsou propojeny s procesem individuální socializace a nakonec i spojení, kdy jak pohádka, tak mýtová společnost, „hledá klíč, který jí může otevřít prostor životadárných sil a navrátit jí tak ztrácenou vitalitu a sociální nestabilitu.“ *Zdroje vitality bývají zachycovány v podobě obecných znaků-symbolů. „V kouzelné pohádce musí hrdina často získat například tyto magické předměty: Živou a mrtvou vodu, [...], Zlatovlasou pannu = dceru slunce, a tím i získaný „klíč“ do říše mocných životadárných nebeských sil atd.“* (Pernica, 2003: s. 34-35)

3.4 TŘI ZLATÉ VLASY DĚDA VŠEVĚDA

Rozbor poslední pohádky bude nejsložitější, protože se v ní na první pohled vyskytuje veliké množství prvků spojující daný příběh s pradávnými mytickými kořeny. Neustále se v něm proplétá magický svět se světem v ději „reálným“. Jedná se o velmi známou pohádku *Tři zlaté vlasy Děda-Vševěda*. (Sám nadpis již určuje mytický podtext – opět číslo tři, zlatá barva a vševědoucí děd.) V příběhu jsou propojeny mýty etiologické, kosmogonické a heroické, nenajdeme v něm zmínku o citech, o vazbách Plaváčka na vlastní rodinu. I tento příběh stejně jako předchozí je vystavěn na numerické kompozici a číslo tři se line celým dějem – král třikrát komplikuje život hrdiny, sudička mu třikrát pomůže, Plaváček za Vševědem přichází se třemi otázkami.

Toto poutavé vyprávění najdeme v Erbenově knize *Pohádky*. I ono začíná ustáleným: „Bylo - nebylo: byl jednou jeden král.“ (Erben, 1976: s. 44) Jistý král zabloudí v lese,

přichází noc, a tak nakonec zůstává v uhlířské chalupě, kde se v tutéž noc narodí dítě, uhlířův syn. Král je svědkem, jak se nad uhlířovým synem sklánějí tři staré babičky, tři sudičky, které mu přisuzují do života veliké nebezpečí, aby z něj šťastně vyvázl a byl dlouho živ, a třetí mu dává za ženu dcerušku, která se právě narodila králi.

Motiv sudiček je známý z mnoha pohádek a blíže jsem ho popisovala v analýze pohádky *Dlouhý, Široký a Bystrozraký*. Zde má ale významnou roli jen jedna ze sudiček, samozřejmě ta třetí, která určuje uhlířovu synu za manželku dceru královu. Osoba sudičky a motiv sudby má svůj základ v mýtové kultuře, protože existuje propojení s postavou šamana, ducha, démona. Šaman, který může nahlížet a ovlivňovat osudy lidí. Již dávní Slované věřili v to, že náš život někdo řídí. Je to právě třetí sudička, jež velmi významně zasahuje do osudu Plaváčka a je tím odrazem mytického světa v podobě šamanismu.

Šaman v sobě propojuje mýtus, rituál a magii a mohou jím být muži i ženy. Tyto osoby měly pestré vlastnosti a schopnosti a v různých kmenech vykonávaly rozličné funkce. V uvedené pohádce funguje sudička-šaman jako zprostředkovatel spojení reálného a magického světa, vstupuje do zastaveného snového času, předvídá, co se bude dít, dokáže udělovat rady a poskytovat účinnou pomoc (Pernica, 2003: s. 132-135).

Ráno uhlíř zjistí, že jeho žena je bez života, a tak zoufá nad svým synem. Tímto faktem už začíná zápletka, protože smrtí matky je narušena rodina a pracující uhlíř ví, že sám by uživit a vychovat svého syna nedokázal. Nastává první mezní situace, která naznačuje porušení stávajícího řádu a nastolení chaosu. Králi, který vyslechl sudičky, se tato situace hodí a za miminko nabízí peníze se slibem, že se o něj dobře postará. Po příjezdu do svého sídla posílá za uhlířem služebníka, který má dítě od otce převzít. Král mu také přikazuje, aby miminko utopil. Tímto krokem se panovník hodlá vzepřít předurčenému osudu. Sloužící však dává děťátko do košíku, a košík hází do vody. A tím už začíná příběh Plaváčka jako jinocha, který během děje podstoupí mnoho zkoušek a rituálů.

V motivu hození dítěte do vody je zřejmé vrácení do oblasti chaosu, symbolika smrti a následné zmrtvýchvstání do nové podoby a nového řádu (Pernica, 2003: s. 116). Již bylo poukázáno i na to, že voda je symbolem zrození života a smrti a bývá obrazem bezedného světa chaosu ničícího i chaosu rodícího nový život, což zde platí několikanásobně. Navíc nejen v dávných dobách rituální smrt a rituální znovuzrození ve vazbě na vodu představuje „*akt křtu, který opakuje prapůvodní zrození z nezměrných vod prvotního chaosu*“ (Pernica, 2003: s. 41). Plaváček jako mytická postava může také připomínat biblický příběh Mojžíše. I Mojžíšův život začal spjatostí s vodou a košíkem.

V Bibli se praví, že Abrahám by dokázal obětovat svého jediného syna Izáka Bohu. (Tohoto syna počal v 99 letech za pomoci Hospodina a příslibem, že bude Bohem jeho i dalších pokolení...) Tento počin Bůh ocenil tím, že život chlapci ponechal. I Izák měl své syny – Ezaua a Jakuba – a právě Jakub měl dvanáct potomků. V jeho době byl ve světě velký hlad, jen v Egyptě bylo dostatek chleba, a tak se Jakub s celou svojí rodinou vystěhoval právě tam. Cestou přinesl Bohu oběť a za to mu Pán přislíbil, že z něj udělá veliký národ – národ Izraelitů. Tak se stalo a národ se rozrostl tolik, že byl početnější než Egypťané. To se nelíbilo egyptskému králi, Izraelity utlačoval a dával jim konat těžkou práci. Čím více je utlačoval, tím však byli početnější a silnější. Egyptský panovník Faraon proto poručil, aby byli všichni novorození izraelští chlapci utopeni v Nilu. Jistá izraelská matka z pokolení Lévi v té době povila syna, kterého však dokázala skrývat pouhé tři měsíce. Vzala proto košík z rákosu, do něj chlapce vložila a na břehu Nilu ho skryla a nechala ho hlídat jeho sestrou. Ke břehu přišla královská dcera, aby se v řece myla, a ta košík spatřila. Poslala si pro něj svou služku, ale jaké bylo zjištění, když po otevření košíku spatřila uvnitř plačící dítě. Zželelo se jí tak malého dítěte a sestra jeho přišla s návrhem, že najde matku, která by to dítě vychovala. Jednalo se o matku vlastní. *„Vezmi toto dítě, a odchovej mi je; a jáť dám mzdu tvou. I vzala žena dítě a chovala je. Když odrostlo pachole, dovedla je k dceři Faraově, kteráž jej měla za syna; a nazvala jméno jeho Mojžíš, řkuci: Nebo jsem ho z vody vytáhla.“* (Bible svatá: 1991, s. 17-56)

Dítě dopluje k chalupě jednoho rybáře, který ho z vody vytáhne a donese své ženě, dávají mu jméno symbolické podle toho, odkud přišel. Uteklo mnoho vody (posvátný pračas) a z chlapce je mládenec. Jednou v létě tudy projíždí král. Král je žíznlivý a jde k rybáři pro trochu čerstvé vody k pití. Při té příležitosti se ptá na rybářova syna. Rybář bezelstně a popravdě odvětlí, že jim syna před dvaceti lety přinesla voda. Den narození a číslo dvacet se tu stává velmi důležitým, neboť právě dnem narození Plaváčka až do doby, kdy se stává dvacetiletým, žije nejen on mimo řád, ale celý svět se ocitá na pokraji svého zničení.

Vládcí země, ve které žije Plaváček, je vše jasné, a tak posílá mládence jako posla do královského zámku se vzkazem své paní: *„Toho mladíka, kterého ti tu posílám, dej bez meškání mečem probodnout; můj to zlý nepřítel. Až se vrátím, ať je vykonáno. Tak má vůle.“* (Erben, 1976: s. 45) Král opět (podruhé) bere osud uhlířova syna do svých rukou a podruhé chce zmařit jeho život.

Plaváček musí do zámku projít velikým lesem a cestou zabloudí, když tu potká starou babičku, svou kmotru, a ta ho nechává ve svém domku přespat. V noci mu babička list vymění. Text nového listu zní: „*Toho mladíka, kterého ti tuto posílám, dej bez meškání s naší dcerou oddat: můj to souzený zeť. Až se vrátím, ať je vykonáno. Tak má vůle.*“ (Erben, 1976: s. 45) Les představuje typické archetypální prostředí, a kde jinde by mu tedy měla jeho sudička pomoci než právě v něm. Kmotřička ovlivňuje Plaváčkův osud podruhé.

Králova paní si dopis přečte a dá hned svatbu vystrojít. Po několika dnech přijíždí domů král a rozzlobí se na svou ženu, která mu ale ukazuje psaní, kde je písmo, pečeť i papír jeho vlastní. Tak se Plaváčka vyptává, kudy chodil, a on vypravuje, jak v lese zabloudil a zůstal na noc u své kmotry. Král pozná, že je to tatáž osoba, která jeho dceru přisoudila uhlířovu synu. Proto starý král posílá svého zetě pro věno - pro tři zlaté vlasy Děda-Vševěda. Zde nastává třetí pokus krále o případné znemožnění, aby Plaváček zůstal jeho zetěm.

Děd Vševěd patří podle Pernicy mezi archetypové postavy s vědomím vlastního magického prostoru. Osoby s vlastnickým vztahem jsou nazýváni jako Páni příslušného světa. Jak autor dále rozvádí, dělíme tyto pány a paní na tři oblasti – elementární přírodní síly, místní elementární přírodní síly a některá výrazná nebeská tělesa. Děd Vševěd patří mezi elementární přírodní síly a do podskupiny elementární duchové – postavy jednoho jediného živlu. V tomto případě je zřetelná vazba na oheň. Duchové ohně, jinak zvaní Salamandři, dostali jméno své magické síly podle staré víry, že salamandr v ohni neshoří. „*Silným zdrojem pro lidi žijící v mýtu byl NEBESKÝ OHEŇ, a to ať již ve vazbě na Slunce jako SVĚTLO, anebo jako blesk, komety, či padající hvězdy. Očistný nebeský oheň vždy byl společně s vodou základním prvkem každého očistného rituálu.*“ (Pernica, 2003: s. 218) Existoval a existuje kult ohně jako proces, který vše pozemské při spálení povznáší do duchovních stavů. Samo světlo nám otevírá oblast duchovního poznání. V pohádkách jej nacházíme ve dvou podobách. Jednou je neměnný Slunečník – pán nebeského ohně. Podruhé ho sledujeme v jeho polohách na obloze. „*Slunce v tomto případě například bude ráno zlatovlasým dítětem, v poledne dospělým mužem a večer je vševědoucím starcem – DĚDEM VŠEVĚDEM.*“ Tato podoba je spojována se základními obdobími lidského života (Pernica, 2003: s. 218-219).

Plaváček se vydává na cestu, jde dlouho, až přijde k černému moři, kde dvacet let převáží jeden přivozník. Za slib, že od Děda-Vševěda zjistí, kdy bude jeho roboty konec, mladého muže převezve.

Tajemná postava přívozníka, o kterém se toho mnoho nedozvídáme, má svou vazbu na mytický svět. Toto propojení je známé především z řecké mytologie, kde přes řeku Styx, která vtéká do podsvětí do říše mrtvých, převáží převozník Charón. Ten bývá většinou zobrazován jako stařec nebo má podobu smrtky. Svou službu prokazoval jen těm, kteří za svou cestu zaplatili, proto se mrtvým dávala pod jazyk mince.

Číslovka dvacet zde samozřejmě také není náhodně; signalizuje, že jde právě o tolik let, kolik Plaváček žil u rybáře, připomíná roky, kdy jabloň nerodí mladíci jablka a dvacet let neprůstí živá voda. Po dobu dvaceti let byl Plaváček postaven mimo societu; ve společnosti chybí její obroditel a děje se mnoho zlého – život prohrává v boji se smrtí, chybí mladíci jablka, živá voda.

Děj pohádky pokračuje příchodem Plaváčka k velikému smutnému a sešlému městu, jehož král prosí, aby se Vševěda zeptal, proč jejich jabloň, která nesla mladíci jablka, dvacet let již jablka neplodí.

Symbolika stromu života a jablka je velmi známá. Asi nejznámějším příběhem, ve kterém se vyskytují tyto symboly, je biblický příběh O Adamovi a Evě.

V Bibli je zapsáno, že Bůh stvořil z prachu země nejprve Adama a zavedl jej do Edenu, kde uprostřed tohoto ráje vysadil mnohé stromy. U dvou ze stromů, stromu poznání dobrého a zlého a stromu života, ale Hospodin Adama varoval: „*Z každého stromu rajskeho svobodně jísti budeš; Ale ze stromu vědění dobrého a zlého nikoli nejez; nebo v který bys koli den z něho jedl, smrti umřeš.*“ Adam si nepřál být sám a Bůh pak stvořil „*všelikou zvěř polní, i všecko ptactvo nebeské*“. Když po pojmenování zvířectva Pán uvedl Adama v tvrdý spánek, vyňal mu z těla jedno žebro, z něž utvořil ženu. Od této chvíle byli pořád spolu, žili bezstarostně a těšili se z ráje. V zahradě však žil také had, který Evě napovídal, že není pravda, co Bůh pověděl o jablku, po kterém by zemřeli, ale skutečnou pravdou je, že se otevřou jejich oči a stanou se stejnými, jakým je Bůh, vědoucími toho, co je dobré a co zlé. Eva utrhne jablko a spolu s Adamem ho ochutnají, a tak se z nich stávají rozumní lidé... a Bůh se rozhněval, oba z ráje vyhnal a zapověděl (Bible svatá: s. 6-7).

Problematice posvátných stromů se věnuje i Pernica, který jako příklady uvádí obrazy různých „světových stromů“. „*S obrazem SVĚTOVÉHO STROMU jako mýtového středu světa a zároveň i jako obrazu celku – celého systému světa od kořenů až po jednotlivé větve*

a listy – se setkáváme v mnohých kulturních oblastech po celém světě. V Galii je Světových stromem DUB, v Germánii LÍPA, ve Skandinávii JASAN, na Sibiři BŘÍZA, v islámských zemích OLIVOVNÍK, ve středozezemním okruhu to byl často MANDLOVNÍK atd.“ (Pernica, 2003: s. 53)

Příběh o posvátném stromě najdeme v kulturách mnoha národů, např. v knize *Mýty staré Mezopotámie*, v sumerské verzi získané z klínopisných tabulek, konkrétně v příběhu o *Stromu Chuluppu*. Podle tohoto veršovaného vyprávění rostl na břehu řeky Eufkrat dub, který vítr vyvrátil a řeka ho pak nesla na svých vodách. Strom zachytila svatá Inanna a odnesla jej do města Uruku – do své krásné zahrady. Paní o strom dobře pečovala:

*„Do šířky rostl strom, jeho kmen rozetnout nemohla.
U jeho kořene si hnízdo vystavěl had, proti němuž jsou kouzla bezmocná,
v jeho větvích pták Anzu svá mláďata odchovával
a v jeho kmeni divoká žínka si obydlí vystavěla.“* (s. 92)

Inanna je zoufalá z osídlení stromu a přeje si ho porazit. Na pomoc jí přispěchá její bratr Gilgameš, další bájný hrdina, který strom porazí sekerou a hada v jeho kořenech zabije.

(Inanna - „paní nebes“, uctívaná v Uruku jako bohyně lásky a války, manželka Dumuziho - „pravý syn“, božský pastýř stád a lovec; Anzu – mytický orel se lví hlavou) (s. 357 s.359, 361)

Po pokácení stromu odletí pták Anzu do hor a divoká žínka prchne do pustiny (s. 93-95, 357 s.359, 361).

V úvodu knihy je nastíněno i téma kosmogonických mýtů: *„Kosmogonické mýty, v nichž se mluví o stvoření světa a člověka, jsou zahajovány obvykle slovy u-ri-a, „za onoho dne“.* Tyto mýty, ličící oddělení nebe a země, tvoří často úvod k různým skladbám. Nejlépe je takový úvod zachován v počátečních verších sumerské básně *„Strom chuluppu“*, jejíž druhá polovina byla v překladu do akkadštiny v 7.století před n.l. připojena jako 12.tabulka k eposu o Gilgamešovi.“ (s.18)

Zajímavostí je zmínka o Lilith, která je zřejmě tou divoženkou žijící v koruně stromu Chuluppu (s.19).

V jiných verzích se můžeme dovědět: *„ Lilith, nebo také Lilit, Lilita, Černá Luna, se poprvé objevila v sumerské mytologii před 5000 léty. Byla služkou bohyně nebes*

Inanny. Jedním z jejích úkolů bylo svolávat muže k posvátným obřadům. Podle pověsti žila Lilith v posvátném stromu v zahradě bohyně Innany, spolu se svými potomky, hadem a ptákem jménem Anzu. Měla prý vědomosti, které jí její paní záviděla, a proto nechala Lilithin strom porazit (porazil ho Innanin bratr, známý Gilgameš). Had zemřel, pták Anzu s mláďaty odletěl pryč a Lilith odešla do divočiny. Strom i had jsou v ikonografii Lilith přítomné už v těchto nejstarších mýtech.“ (Zdroj: <http://profil.najdise.cz/ureanayal>) (více viz. kapitola 3.1 Jeník a Hanička)

K problematice obrazu stromu se vyjadřuje též Pernica:

„Strom svou schopností každoročně se obnovovat na „mikroúrovni“ neustále opakuje věčný kosmický koloběh zrození a smrti. stal se proto velmi častým symbolem věčného obnovování života veškerého kosmu, zároveň tím, že propojuje tři světy, „podzemní svět = kořeny, pozemský svět = kmen, nebeský svět = větve je organismem procházejícím dvěma základními místy přechodu. Proto jsou v kosmogonických mýtech tak často právě stromy ústředním prostorovým i hodnotovým prvkem stability světa.“ (Pernica, 2003, s. 198)

Neustálé obnovování stromu Pernica připodobňuje ke Stromu života, věčného mládí a nesmrtelnosti z příběhu Adama a Evy. V pohádkách proto bývá zakázáno pojídat ovoce z takového stromu, naopak častým úkolem hrdinů bývá přinést jeho plod. Po vzoru Bible je tímto plodem právě jablko z rajského stromu, které symbolizuje věčné mládí a nesmrtelnost. I Pernica zmiňuje epos o Gilgamešovi se světovým stromem Chuluppu (Pernica, 2003: s. 198).

Děj v pohádce pokračuje takto: V jiném pobořeném městě prosí další vladař Plaváčka, aby se zeptal, proč z jejich studnice už dvacet let neprýští živá voda.

Voda jako přírodní živel již byla několikrát komentována v této práci, připomeňme jen, že je jedním ze symbolů vztahujících se k okamžikům zrození života a smrti a její mýtová funkce má v pohádkách svůj obraz právě v prostředku živé a mrtvé vody (Pernica, 2003: s. 41). Motivu živé vody jsme se věnovali např. v analýze pohádky *Zlatovláska*.

Plaváček jde dále, prochází černým lesem a uprostřed něj vidí velikou zelenou louku, plnou krásného kvítí. Na té louce se nachází zlatý zámek Děda-Vševěda. Uvnitř sedí a přede stará babička, tatáž kmotra z lesa, která mu psaní vyměnila a která je matkou jasného Slunce, tj. Děda-Vševěda. Syn staré babičky je ráno pacholátkem, v poledne mužem a večer je starým dědem. Kmotra říká Plaváčkovvi, aby se schoval, protože její syn

přijde večer domů hladový a mohl by si ho chtít upéct a sníst. Na otázky, které ho zajímají, se mu zeptá sama.

V této zlomové části pohádky les představuje archetypální prostředí a není tedy náhoda, že se právě uprostřed magického prostoru lesa objevuje zelená louka s mnoha květy. Symbol louky plné kvítí představuje místo, kde se život znovu rodí, tj. kde slunce vychází a vstupuje na svou každodenní pout', kterou poráží svého protivníka temnotu, věčnou tmou, chaos a nastoluje tak požadovaný řád.

Děj pohádky pokračuje tím, že se strhne vítr a západním oknem přiletí do světnice Slunce, starý dědeček se zlatou hlavou, a hned říká: „*Čuchy, čuchy člověčinu! Někoho tu, matko, máš?*“

Postavě Děda Vševěda jsem se již věnovala v jiné části této diplomové práce. Nicméně zde je nutné poukázat na Vševědem vyjádřený latentní motiv kanibalismu coby projevu primitivní kultury.

Babička odpovídá: „*Hvězdo denní! Kohopak bych tu mohla mít, abys ty ho neviděl? Ale tak je: celý den lítáš po tom božím světě a tam se té člověčiny načucháš; i není divu, když večer domů přijdeš, že ti ještě voní!*“ (Erben, 1976: s. 47)

Když Děd-Vševěd usne, postupně mu matka třikrát vytrhne z hlavy zlatý vlas a položí mu přitom jednu z otázek, na které Plaváček přislíbil cestou odpovědět. Odpovědi zná, tři zlaté vlasy nese a jde mladý manžel domů ke své choti zpět. Cestou sděluje odpovědi na otázky králů dotčených měst. Jako již mnohokrát – i zde nacházíme numerickou kompozici: tři otázky – tři zlaté vlasy.

V prvním městě dostávají odpověď, že ve studnici sedí na prameni žába, tu když zabijí a studni vyčistí, voda poteče jako dřív. Král tohoto města daruje Plaváčkovi za odměnu dvanáct bílých koní a k nim zlato, stříbro a drahé kamení. Další důkaz obsažené numerické kompozice: dvanáct – násobek trojky. Zlato, stříbro a drahé kamení představují motiv odměny a také symbol bohatství.

Ve druhém městě dostávají radu, aby zabili hada, který leží pod kořeny stromu a jabloň přesadí. Pak ponese mladíci jablka jako dřív. Od pána tohoto města dostává dvanáct koní vraných jako havrani a na ně také velké bohatství.

Spojitosť s příběhem Adama a Evy, taktéž stromem Chuluppu a jeho hadem v kořenech, byla v této diplomové práci již předložena.

Poslední zastavení čeká Plaváčka u přívozníka, kterému ale odpověď na jeho otázku sdělí až po převezení, protože ten, komu přívozník veslo do rukou předá, stane se místo něj přívozníkem.

Z mého pohledu jde o velice důležitý moment dokazující chytrost hlavního hrdiny. Plaváček se totiž moudře nechává převést, a teprve pak sdělí svou odpověď na přívozníkovu otázku.

Po návratu se král vyptává, kde Plaváček přišel k takovému bohatství. Když se král dovídá o omlazujících jablkách a živé vodě, vydává se ihned na cestu. Pohádka končí slovy: *„Bez meškání vydal se na cestu pro mladící jablka a pro živou vodu – a posud se ještě nevrátil. A tak se stal uhlířův syn zetěm královským, jak sudička usoudila, a král – snad ještě pořád tam převáží přes černé moře!“* (Erben, 1976: s. 49)

Mytickou příbuznost a symboliku celého příběhu spatřuji i v samotném závěru: mladící jablka – věčný život, živá voda – zemský živel, který život dává, nosí i ukončuje, a symbol černého moře s věčným převozníkem....

4 ZÁVĚR

Zvolené téma diplomové práce jsem nejprve uchopila tak, že jsem v dostupné (a mnohdy skoro nedostupné literatuře) hledala důležitá fakta, teorie, spojitosti, souvislosti a témata podstatná pro sepsání práce. Otevřela se tak přede mnou obrovská studnice plná uchvacujících poznatků, neuvěřitelných a na první pohled nesouvisejících symbolik, shodných prvků mezi pohádkami a mýty, dramatických odkazů a vztahů... Čím více jsem se do těchto témat nořila, čím více se načtené poznatky z jedné knihy rozvíjely o poznatky z recepce knih dalších, čím více legend různých kultur a národů jsem poznala, tím více jsem se přibližovala k Sokratovi a jeho citátu „Vím, že nic nevím“. Vždyť svět mýtů, pohádek, literatury, kultury, náboženství je tak nedozírně obrovský, a stejně tak i zajímavý.

Postupně jsem zjišťovala, že dávné mýty různých národů jsou v jádru vlastně totožné. Shodné prvky lze vystopovat v mýtech staré Mezopotámie, u Sumerů, ve Starém i Novém zákoně, v Eposu o Gilgamešovi, u Slovanů a mnohých dalších národů a kmenů... Ve své diplomové práci z mytických textů či z jejich adaptací čerpám a cituji, hledám v nich motivy přenášené do pohádek, pátrám po jakémkoliv vzájemném propojení.

Cílem mé práce bylo analyzovat teoretické podklady k vybrané tématice a na jejich základě demonstrovat, jak se mýty dávných kultur v pohádkách promítaly a odrážely.

Po důsledném prostudování různých zdrojů, podkladů, článků, esejí a tezí jsem dospěla k závěru, že pojmout a zachytit vše v jedné práci vlastně ani není možné. Na druhou stranu si myslím, že záměr práce byl splněn a propojení pohádek a mýtů bylo na analýze vybraných textů prokázáno. Dle mého názoru se podařilo doložit, že Erbenova pohádková tvorba je postavena na mytických motivech. Rekonstrukce některých konkrétních mýtů byla provedena na rozborech čtyř vybraných pohádek.

RESUMÉ

Diplomová práce Rekonstrukce mytických motivů v Erbenově pohádkové tvorbě se zabývá mýty, pohádkami a jejich vzájemným propojením.

Teoretická část práce nastiňuje charakteristiku pohádky jako žánru, přibližuje různé teorie o původu pohádky, rozlišuje klasifikace lidových pohádek a věnuje se typům jejich adaptací. Dále popisuje Erbenův vědecký přístup k pohádkám.

Interpretační část se podrobněji zabývá vybranými pohádkami, tzn., že na příkladu čtyř analyzovaných pohádkových příběhů demonstruje jejich mytický základ.

Summary

The diploma work „The Reconstruktions of Mythical Motives in Erben’s Fairy Tale Writings“ deals with myths, fairy-tales and their mutual relationship.

The theoretical part of the work outlines the characteristics of the fairy-tale as a genre, deals with various theories of the fairy-tale’s origin, distinguishes between classifications of the folk fairy-tales and describes the types of their adaptations. It further describes erben’s scientifil approach to fairy-tales.

The interpretational part deals with certain chosen fairy-tales in detail, i.e. it demonstrates ther mythical background on the example of four analyzed fairy-tale stories.

Seznam použité literatury

Bible svatá aneb všecka svatá písmena starého i nového zákona, Česká biblická společnost 1991.

ČAPEK, K. *Marsyas: Jak se co dělá*. Praha: Československý spisovatel, 1984. 601/22/856

ČERVENKA, J. *O pohádkách*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy n.p., 1960.
D-08*01207

ČEŇKOVÁ, J. a kolektiv, *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál s.r.o., 2006. ISBN 80-7367-095-X

ERBEN, K. J., *Pohádky*. Praha: Československý spisovatel, 1976. 303/22/857

ERBEN, K.J., *Vybrané báje a pověsti národní jiných větví slovanských*. [online]. VMKP 1. vyd. Praha : Městská knihovna v Praze, 2011 [2013-04-10].
Dostupné z WWW: <http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/57/67/86/vybrane_baje_a_povesti_narodni.pdf>.

Filosofický slovník. Překl. z ruského originálu Houžvičková, D., Matlochová, V., Vondrášková, M. Praha: Svoboda, 1976. 73/508-21-8.5

GENČIOVÁ, M. *Literatura pro děti a mládež /ve srovnávacím žánrovém pohledu/*, Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1984.

HUIZINGA, J. *Podzim středověku*. Jinočany: Nakladatelství H&H, 1999.
ISBN 80-86022-26-9

KLÁPŠTĚ, J. *Proměna českých zemí ve středověku*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2005. ISBN 80-7106-175-1

KOPÁL, J. *Próza a poézia pre mládež : Teória/poetológia*. Nitra : Enigma, 1997.
ISBN 80-85471-48-5

KUPCOVÁ, H., KŘIVÁNEK, V. *Malý slovník literárních pojmů a autorů*, Praha: Scientia, spol.s.r.o., 1994. ISBN 80-85827-15-8

LÉVI, E.; překl. Jan Kefer *Věda duchů : zjevení tajného dogmatu kabbalistů, skrytý smysl evangelia a vysvětlení nauk spiritistických* / Praha : Trigon, 1991. ISBN 80-85320-12-6

Mýty staré Mezopotámie. Překl. Hruška, B. , Matouš, L. , Prosecký, J., Součková, J. Odeon, 1977. 13/32 01-108-77

NAKONEČNÝ, M. *Lexikon magie*. Praha: Argo, 2009. ISBN 978-80-2570-134-8

NĚMCOVÁ, B. *Pohádky*. Olomouc: nakladatel R.Promberger, knihkupec, 1934.

PANINY, G. P., přeložily: Černá Blanka a Jettelová Eva, *Velký atlas mytologie*, Bratislava, 1996. ISBN 80-8046-043-4

PERNICA, A. *Mýtové kořeny dramatických postav nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru II.díl*, Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Brno 2003, ISBN 80-85429-82-9

PROPP, V. J. *Morfologie pohádky a jiné studie*, Praha: Nakladatelství H&H, 1999.
ISBN 80-86022-16-1

PLEVA, J. V. *Budulínek a ještě dvě pohádky navíc*. Praha: Albatros, 1969. 13-029-69

SIROVÁTKA, O. *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře: (historický vývoj žánrů české literatury pro mládež - antologie)*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku Akademie věd České republiky, 1998. ISBN 80-850-1006-2.

ŠMAHELOVÁ, H. *Návraty a proměny: literární adaptace lidových pohádek*. Praha: Albatros, 1989.

TOMAN, J. *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. České Budějovice: PdF, 1992.
ISBN 80-7040-055-2

URBANOVÁ, S., ROSOVÁ, M. *Žánry, osobnosti, díla: (historický vývoj žánrů české literatury pro mládež - antologie)*. Ostrava: Ostravská univerzita - Filozofická fakulta, 2005, ISBN 80-7368-046-7

VAŘEJKOVÁ, V. *Literárněvýchovná interpretace uměleckého textu na 1. stupni základní školy*. Brno: MU Brno, 1998

VLAŠÍN, Š. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984.
12/13. 22-141-84

Internetové zdroje a doporučené stránky

Citace z: Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Archetyp. [online]. Stránka byla naposledy editována 9. 5. 2013 v 22:13. [cit. 2013-05-13]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Archetyp>)

<http://www.osops.cz/download/files/gender/11gender-a-nabozenstvi.pdf>)

<http://anjelicsue.wordpress.com/tag/nabozenstvo/>)

<http://profil.najdise.cz/ureanayal>)