

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

FILMOVÉ ADAPTACE KLASICKÝCH POHÁDKOVÝCH
LÁTEK (1970 – 1975)

Vedoucí práce: prof. PaedDr. Vladimír Papoušek, CSc.

Autor práce: **Lucie Bečková**

Studijní obor: Český jazyk a literatura, německý jazyk se zaměřením na vzdělávání

Ročník: 3. ročník

2012

Prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1988 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice 24. dubna 2012

Název práce: **Filmové adaptace klasických pohádkových látek (1970 - 1975)**

Autor: *Lucie Bečková*

Katedra: *Katedra českého jazyka a literatury*

Vedoucí bakalářské práce: *prof. PaedDr. Vladimír Papoušek, CSc.*

Abstrakt:

Tato bakalářská práce analyzuje způsoby klasických pohádkových látek v českých filmových adaptacích, které byly zpracovány v letech 1970 – 1975. Nejprve jsem se zabývala otázkou filmového zpracování literárního díla. Objasnila jsem význam adaptace, interpretace a performance, pojmů stěžejních pro tuto práci. Poté jsem začala s jednotlivými rozbory filmových adaptací pohádek. Pro svou práci jsem si zvolila pohádky Zlatovláska, Kráska a Zvíře a Princ Bajaja. U dvou z těchto jmenovaných pohádek jsem provedla porovnání knižní a filmové podoby. V každé z nich jsem se také zabývala rozborem hlavních postav, jejich funkcemi a jednotlivými vlastnostmi. Analyzovala jsem také určité prvky pohádky. A neopomenula jsem samozřejmě způsoby, které uvádějí postavy do děje.

Title of thesis: **Classical Fairy Tales Motif's in Czech Movie (1970 - 1975)**

Autor: *Lucie Bečková*

Department: *Department of Bohemian Studies and Literature*

Supervisor: *prof. PaedDr. Vladimír Papoušek, CSc.*

Abstract:

The objective of this bachelor thesis is to analyze the ways of the classical fairy tales substances in the czech movies that have been processed in the years 1970 - 1975. At first I discussed with the question of the elaboration of the literary work of the film. Then I explained the consequence of the adaptation, interpretation and performance, because these terms are main topics of the thesis. Then I started with the individual analyzes of the film adaptations of the fairy tales. For my thesis, I chose the fairy tales like The Goldilocks, The Beauty and the Beast and The Prince Bajaja. I compared the book and movie forms of the two mentioned fairy tales. In each of them I was concerned on the analysis of the protagonists and on the individual characteristics and functions also. I also analyzed some elements of the fairy tales. I didn't leave out of consideration the techniques that are showing characters into the story as well.

Poděkování

Na úplném počátku mojí cesty za pedagogickým vzděláním stáli učitelé na gymnáziu v Pelhřimově, kteří mě připravili na přijímací zkoušky. Dále pedagogové z Jihočeské univerzity, Pedagogické a Filozofické fakulty. Všem děkuji za jejich profesionální přístup a obětavost. Především však děkuji panu prof. PaedDr. Vladimíru Papouškovi, CSc. Nebyť jeho trpělivosti, ochoty, rad, lidského a profesionálního přístupu, neměla bych možnost prezentovat svoji bakalářskou práci. Poděkování patří též celé mé rodině za nekonečnou podporu.

Obsah

1 ÚVOD.....	7
2 FILMOVÉ ADAPTAČE LITERÁRNÍHO DÍLA.....	8
2.1 ADAPTAČE, INTERPRETAČE A PERFORMANCE.....	8
2.2 LITERÁRNÍ DÍLO.....	10
2.3 POJETÍ UMĚLECKÉHO DÍLA.....	11
3 ZLATOVLÁSKA.....	14
3.1 POROVNÁNÍ KNIŽNÍ A FILMOVÉ VERZE.....	14
3.2 POHÁDKA ZLATOVLÁSKA A JEJÍ POSTAVY.....	15
3.2.1 Hlavní postavy a jejich funkce.....	16
3.3 POHÁDKOVÉ PRVKY.....	21
3.3.1 Prvky spojující funkce pohádky.....	21
3.3.2 Stimulace.....	22
3.4 NOVÉ POSTAVY A JEJICH VSTUP DO DĚJE.....	23
3.5 VLASTNOSTI JEDNAJÍCÍCH POSTAV.....	25
4 KRÁSKA A ZVÍŘE.....	27
4.1 POHÁDKA KRÁSKA A ZVÍŘE A JEJÍ POSTAVY.....	28
4.1.1 Hlavní postavy a jejich funkce.....	29
4.2 POHÁDKOVÉ PRVKY.....	35
4.2.1 Prvky spojující funkce pohádky.....	35
4.2.2 Stimulace.....	36
4.3 NOVÉ POSTAVY A JEJICH VSTUP DO DĚJE.....	37
4.4 VLASTNOSTI JEDNAJÍCÍCH POSTAV.....	38
5 PRINC BAJAJA.....	40
5.1 POROVNÁNÍ KNIŽNÍ A FILMOVÉ VERZE.....	40
5.2 POHÁDKA PRINC BAJAJA A JEJÍ POSTAVY.....	41
5.2.1 Hlavní postavy a jejich funkce.....	43
5.3 POHÁDKOVÉ PRVKY.....	49
5.3.1 Prvky spojující funkce pohádky.....	49
5.3.2 Prvky napomáhající ztrojování funkcí.....	50
5.3.3 Stimulace.....	51
5.4 NOVÉ POSTAVY A JEJICH VSTUP DO DĚJE.....	51
5.5 VLASTNOSTI JEDNAJÍCÍCH POSTAV.....	52
6 ZÁVĚR.....	54

1 Úvod

Každý z nás se jistě v dětství rád díval na pohádky. Mnoho dětí na pohádkách vyrostlo. A mnozí zcela jistě i dnes s radostí shlédnou svou oblíbenou. Pohádky, a to především filmově zpracované, jsou neodmyslitelnou součástí našeho života.

Cílem této bakalářské práce je se těmito filmovými adaptacemi zabývat z hlediska její morfologie, tedy rozboru, a kompletně tyto pohádky analyzovat.

Než se v této práci zaměříme na rozборы vybraných pohádek, vysvětlíme si některé pojmy, které s tímto tématem úzce souvisí. Těmito pojmy jsou interpretace a performance. Dva názvy, s jejichž pomocí můžeme provést výklad literárního díla a objasnit proces, který spočívá v tom, že z knižní podoby díla vytvoříme dílo vizuálně převyprávěné, tedy film.

Smyslem práce je také kompletní rozbor. Tím je myšleno zabývat se nejen dějem pohádek, ale především zpracováním adaptací. Porovnáme zpracování filmových scénářů od původních knižních předloh. Dále se budeme zabývat postavami těchto pohádek, a to nejen hlavními hrdiny. Tyto protagonisty rozebereme z hlediska funkcí, které vykonávají, také se zaměříme na prvky či metody uvádějící všechny jednající postavy do děje a podobně. Mimo jiné zmíníme také filmové prostředí, tedy kulisy, které tvoří celý příběh pohádek.

2 Filmové adaptace literárního díla

2.1 *Adaptace, interpretace a performance*

Filmová adaptace sama o sobě znamená úpravu, přetvoření díla určitého uměleckého druhu nebo žánru v jiný.¹ V této práci jde o přetvoření literárních děl, pohádek pro filmové zpracování. Tyto adaptace jsou vlastně zpracovány dvojitým způsobem. První interpretaci máme literární, ve čtené podobě a druhou ve vizuálním provedení. Každou z těchto podob můžeme interpretovat různým způsobem.

Interpretace je proces výkladu ústních, písemných a obvykle znakových vyjádření, jež se odehrávají na základě porozumění, respektive hermeneutického postupu. Tento proces nám zobrazuje soubor pravidel a prostředků k výkladu písemné (obsahové, lingvistické a literární) stránky díla.²

Interpretace také znamená ztvárnění filmové nebo divadelní úlohy hercem, mimo jiné také vyjadřuje výklad textu.³ Literární díla interpretujeme vždy skrze své vlastní názory, to je pravděpodobně jeden z důvodů, proč si některá díla zdánlivě uchovávají hodnotu i po staletí. Různá dějinná období si k obrazu svému vytvořila některá díla. Každé takové dílo je v podstatě přepsáno společností, která ji čte. Dá se říct, že neexistuje čtení, jež by nebylo zároveň přepisem.⁴ Jinak tomu není ani u pohádek. K procesu přepisu dochází například tehdy, pokud dílo získává filmovou podobu. Je nutná předloha knihy a také scénář, který je právě přepsaným dílem.

Jestliže význam literárního textu záleží na tom, že něco znamená, je prvním úkolem vědy o literatuře vyložit tuto podstatu a to objektivně, poznat skutečný smysl. Literární dílo má evidentně význam doslovný, sděluje nám jisté skutečnosti a vypovídá o jistém světě. Například pohádky Princ Bajaja nebo Zlatovláska nám sdělují něco o životě těchto osob na jistém místě.⁵

Abychom správně porozuměli významu díla, musíme porozumět jazykové stránce a stránce věcné. To znamená, že je potřeba znát skutečnosti, jejichž znalost mohl autor předpokládat ve své době. Ovšem pohádek, kterými zde jsou Zlatovláska, Kráska

1 Kraus, Jiří a kol. Nový akademický slovník cizích slov. Praha, 2009, s. 20.

2 Nünning, Ansgar. Lexikon teorie literatury a kultury. Praha, 2006, s. 347.

3 Kraus, Jiří a kol. Nový akademický slovník cizích slov. Praha, 2009, s. 359.

4 Eagleton, Terry. Úvod do literární teorie. Praha, 2010, s. 23-24.

5 Hrabák, Josef. Štěpánek, Vladimír. Úvod do teorie literatury. Praha, 1987, s. 219-220.

a Zvíře a Princ Bajaja, se tento problém netýká. Důležitým znakem literárního díla je vyvolat estetický zážitek, který jistě v daných pohádkách hraje důležitou roli.⁶

Od 70. let 20. století se stala klíčovým pojmem performance, neboli umělecké představení, většinou nasnímané, pak teprve předváděné.⁷

První oblastí aplikace, která jako model ovlivňovala i jiné oblasti, jsou divadla a zobrazovací umění. Performance, neboli provedení, zde nejprve odkazuje na uvedení díla v protikladu k jeho písemně fixovanému textu. Performance a její kontexty, jakožto neoddělitelný prvek svého vlastního předmětu, se objevila také jako literární věda. Studie performance svou pozornost zaměřují také na multimediální reprezentace ve filmu, televizi, nových médiích a v každodenní realitě.⁸

„Neodmyslitelnou součástí našeho života se stalo působení a sledování hromadných sdělovacích prostředků: televize, rozhlasu, filmu, novin a časopisů. Protože se všechny tyto prostředky projevují jazykem, ať psaným, nebo mluveným, jsou také činitelem lingvistickým, sociolingvistickým a psycholingvistickým. Tato skutečnost má ovšem dvě stránky. Musí záležet na tom, aby jejich jazykové projevy byly obsahově a formálně vytríbené, a tím i působivé. Také my všichni máme jako adresáti těchto projevů právo na to, abychom je četli a poslouchali na patřičné úrovni jazykové a řečové kultury. Není-li tomu tak, měli bychom je kritizovat a dožadovat se nápravy, která je potřebná i proto, aby se podporovalo, doplňovalo a nenarušovalo působení školy, které se snaží o jazykovou výchovu mládeže v mateřském jazyku.“⁹

V této práci jsou analyzovány tři pohádky, a to Zlatovláska, Kráska a zvíře a Princ Bajaja. Postavy v těchto pohádkách mluví převážně spisovným jazykem s občasnými prvky hovorové češtiny. V pohádce Zlatovláska je sice mluvené slovo protknuto písněmi, ale postavy i přesto komunikují spisovně, občas užijí zastaralých výrazů. Kráska a zvíře je básnická pohádka, zpracována jako divadelní hra, ale mnohem snazší než jiné hry, určené pro divadlo. Mluvené slovo zde hudba pouze podbarvuje, nemá takové zastoupení jako v předešlé pohádce. Zastaralých výrazů je zde také užito, ale převažuje srozumitelný, spisovný jazyk. Princ Bajaja je pohádka, která stejně jako předešlé, užívá spisovného jazyka. Podle mého názoru tedy všechny tyto pohádky jsou

6 Hrabák, Josef. Štěpánek, Vladimír. Úvod do teorie literatury. Praha, 1987, s. 219-220.

7 Kraus, Jiří a kol. Nový akademický slovník cizích slov. Praha, 2009, s. 612.

8 Nünning, Ansgar. Lexikon teorie literatury a kultury. Praha, 2006, s. 591.

9 Filipec, Josef. Čeština z obrazovky. Naše řeč [online]. 1987, č. 1 [cit. 2012-03-20]. Dostupný z WWW: <<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=6666>>.

vhodné pro široké publikum, obzvláště pro děti. V těchto pohádkových adaptacích uslyší správné užívání mateřského jazyka.

2.2 Literární dílo

Literární dílo je chápáno jako určitý tvar, který stanovuje autor a interpretováno a zprostředkováváno čtenářem.

V této kapitole vycházím především z koncepce Isera, Gadamera a Kanta.

Roman Ingarden pojímá text jako vícevrstevnou strukturu, skrze niž lze objasnit, o co v díle jde. Literární dílo má dva póly, umělecký a estetický. U uměleckého jde o text vytvořený autorem, u estetického o realizaci provedenou čtenářem. Literární dílo vzniklo v čase a s každou realizací podléhá změnám. Nejedná se však o předmět reálný, jelikož slova na stránce sama o sobě nic neznamenaají, označují něco jiného, co neexistuje. Ingarden dochází k názoru, že se jedná o předmět intencionální, jehož jednotlivé složky fungují coby instrukce, jejichž provedení dovede dílo k naplnění. Intencionální předmět je útvar vybudovaný z několika vrstev. Vrstva zvukové podoby slov a na ní budované zvukové útvary vyššího stupně, dále vrstva významových celků, vrstva rozmanitých schematických aspektů a řad a konečně vrstva znázorněných předmětností a jejich osudů.¹⁰

Vrstva jazykových zvukových útvarů je vrstvou elementární a skládá se ze „zvukového materiálu“, to je zvuků a hlásek, které nezkoumáme individuálně, nýbrž je neustále sdružujeme do skupin. Jednotky takto utvořené vzájemně reagují a přitom ovlivňují a pozměňují podstatu korelátu, který vytvářejí. Koreláty, jež vznikají ze „zvukové podoby slov“, jsou rytmus, tempo a melodie. Zvuková vrstva tak vytváří „vnější fixovanou schránku literárního díla, ve které nacházejí všechny vrstvy svůj záchytný bod“.¹¹

Rovina věty znamená, že každé slovo ve větě funguje s použitím Ingardenovy terminologie jako něco, co ukazuje mimo sebe, za sebe a tím pomáhá vytvořit celek, v němž jsou slova stavebními prvky, ačkoli žádné z nich nemůže být s daným celkem identifikováno.¹²

10 Iser, Wolfgang. Jak se dělá teorie. Praha, 2009, s. 28.

11 Tamtéž, s. 29.

12 Tamtéž, s. 29.

Větná souvislost říká, že sémantické ukazatele jednotlivých vět vždycky implikují nějaké očekávání. Každý jednotlivý větný korelát předpokládá konkrétní horizont, který se však ihned promění v pozadí pro další korelát. Upíná se k budoucím věcem, tudíž vzbuzuje očekávání. Každá věta může dosáhnout svého cíle pouze tím, že poukáže na něco za svými hranicemi. K onomu naplnění ale nedochází v díle, nýbrž v čtenáři, který musí souhrnu korelátů předurčenou větnou souvislostí „aktivovat“.¹³

Předmětné situace jsou stanoviska, vznikající z propojených větných korelátů, které vytvářejí vodítko pro pozorování intencionálního objektu. Schematické aspekty jsou vzorce pro jeho předvedení, jsou redukovány na rysy, které jsou považovány za důležité. Souvislost aspektů je navíc někdy rozpojena, a její kontinuálnosti je možné dosáhnout pouze v procesu čtení.¹⁴

Posloupnost vrstev je charakter každé vrstvy textu. Přináší něco, co ta druhá neobsahuje. Jedinou výjimkou je rovina zvukového materiálu, jelikož představuje odrazový můstek pro všechny ostatní vrstvy.¹⁵

2.3 Pojetí uměleckého díla

Charakteristickým znakem uměleckého díla podle Romana Ingardena je klasická norma harmonie. Rozlišoval mezi jednotlivými prvky harmonie. Tvrdil, že jednotlivé roviny do sebe navzájem zapadají. Gadamer z tohoto pojetí vychází, ale vrací se do historie, aby mohl vystopovat podmíněnost, z níž estetické normy vyrůstají. Estetické vědomí vyrostlo podle Gadamera z kantovských myšlenek. Kant říkal, že estetický soud je jedinečný a poznání se odehrává pouze prostřednictvím logického soudu. Naproti tomu estetický soud vztahuje představu, kterou je dán objekt, pouze k subjektu a neukazuje žádnou vlastnost předmětu, ale pouze účelnou formu. Z toho tedy plyne, že to, co je estetické, není identické s žádným objektem krásným či vznešeným.¹⁶

„Pokud umění coby krásné zdání překračuje skutečnost, lze je identifikovat pouze tím, čím samo není, poněvadž zdání vždy předčí skutečnosti, na nichž – jakožto

13 Iser, Wolfgang. Jak se dělá teorie. Praha, 2009, s. 30.

14 Tamtéž, s. 32-33.

15 Tamtéž, s. 33.

16 Tamtéž, s. 45.

*jejich protiklad - však závisí. Proto se umělecké dílo musí oddělit od svazků, jež je snad mohly spojovat s existujícími skutečnostmi.*¹⁷

Takovým příkladem je zcela jistě žánr pohádkový. Každého upoutá jiný prvek nebo situace, protože každý vnímáme jinak. Ale všem se nám někdy může zdát, že jisté celky děje nebo postavy nejsou pouze pohádkovými hrdiny, ale že ve skutečnosti existují. Například stařenka v pohádce Zlatovláska. Milá, hodná babička, pomáhající těm, kteří si to zaslouží. Pravda, vlastnila kouzelného hada, který je v našem světě nereálný, ale tím, že díky ní vše dobře skončí, se nám jeví jako reálná postava, která jistě není jen postavou pohádkovou. Tudiž postavu hodné babičky vnímáme jako představu či iluzi, jež v našem reálném světě neexistuje.

Pro četbu, ale také filmové adaptace, je důležitým pojmem estetické vědomí, které je cokoli, čemu přiřkneme nějakou kvalitu. To tedy znamená, že estetické vědomí je v podstatě prázdné, jelikož ho nelze zhmotnit a opodstatnit, ačkoli určuje, co je umění a dokonce i proč umění existuje. Schiller prohlásil umění za hájemství svobody, jež lidské bytosti zušlechťuje.¹⁸

Podle mého názoru tím chce říct, že svoboda spočívá v tom, že člověk si, v tomto případě, po zhlédnutí pohádky vytvoří svůj osobní názor na filmové zpracování díla i na postavy. Tudiž se děj nebo někteří hrdinové stanou pro něho samotného kouzelnými či dokonce reálnými. Obzvláště filmové adaptace pohádek, kdy velkou část diváků tvoří děti, které mají především hlavní postavy za své hrdiny a vzory.

Filmové adaptace literárního díla jsou z dílny nejméně dvou autorů, samotného spisovatele, co se týče zpracování podle knižního námětu a dále pak filmového scénáristy, režiséra a samozřejmě herců, kteří jsou zodpovědní za filmové provedení.

*„Namísto diktování, co je umění, je nyní zapotřebí ptát se, jak lze uměleckému dílu rozumět, a co může takové porozumění obnášet. Gadamer odpovídá: Pokud se střetáváme s uměleckým dílem ve světě a se světem v jednotlivém uměleckém díle, není dílo neznámým vesmírem, do něž jsme jakoby kouzlem na chvíli přeneseni. Namísto toho se v něm učíme chápat sebe sama. Je proto nutné zaujmout postoj, který koresponduje s historickou realitou člověka.*¹⁹

17 Iser, Wolfgang. Jak se dělá teorie. Praha, 2009, s. 46.

18 Tamtéž, s. 46-47.

19 Tamtéž, s. 49-50.

V případě světa pohádek se tato Gadamerova myšlenka částečně vztahuje i k takovýmto látkám. Každý pohádkový příběh, zejména ten na filmovém plátně, nám zobrazuje svět, do kterého jsme během plynutí děje vtaženi. Divák si vždy najde nějakou postavu, se kterou více či méně sympatizuje a zaujme k ní určitý postoj. Netýká se to pouze charakteru postav, nýbrž také prostředí. V jedné pohádce máme krásnou přírodu, ve které se prohání hrdina na koni, jinde nás upoutá krásný zámek. I tyto obrazy v nás vyvolávají určité postoje, představy.

Součástí hermeneutického přístupu je i projekce historického horizontu, odlišného od horizontu současnosti. Historické vědomí si uvědomuje vlastní jinakost, a tudíž rozlišuje horizont tradice od horizontu vlastního. V Gadamerově koncepci tradice jsou dva pojmy, jež by stály za rozvedení. Těmito pojmy jsou napětí a horizont. Napětí znamená primárně konflikt, jde o přerušení téhož něčím, co nelze potlačit či zahrnout do důvěrně známé kategorie. Horizontem je symbolizováno autorovo pojetí jako celek. Získat horizont znamená naučit se hledět i za to, co se nachází na dosah ruky – nikoli proto, aby to člověk přehlížel, ale proto, aby to jakožto součást většího celku a ve věrnějších proporcích viděl lépe. Horizont vyznačuje obsáhlé porozumění, ačkoli se třeba utváří z úhlu vnímání. Existuje horizont minulosti a horizont přítomnosti, oba se navzájem zrcadlí a přeformulovávají – podle zastávaného stanoviska. Horizont přítomnosti se ve skutečnosti neustále znovuutváří, poněvadž si stále musíme ověřovat veškeré své předsudky. Významnou součástí tohoto ověřování je setkání s minulostí a chápání tradice, z níž pocházíme. Horizont přítomnosti tedy nelze utvořit bez minulosti. V rámci veškerého porozumění existuje problém jeho aplikace. Aplikace neboli interpretace není příležitostný akt, následující po porozumění, porozumění je spíše vždycky jistou interpretací, a interpretace je tudíž explicitní formou porozumění.²⁰

„Umělecké dílo už tedy není vnímáno jako nápodoba daného objektu, jak tomu je v aristotelské tradici; namísto toho se zobrazení chápe jako performantivní akt, s jehož pomocí se něco zpřítomňuje.“²¹

20 Iser, Wolfgang. Jak se dělá teorie. Praha, 2009, s. 51-53.

21 Tamtéž, s. 192.

3 Zlatovláska

Český spisovatel Karel Jaromír Erben tuto pohádku napsal v 19. století. Filmová verze pohádky byla natočena v roce 1973.

Předlohou k tomuto filmu sloužil právě příběh Karla Jaromíra Erbena. Scénářistka a režisérka Vlasta Janečková dokázala příběh Jiříka a zlatovlasé princezny zfilmovat velmi působivě. Do hlavních rolí obsadila výborné herce – Jorgu Kotrbovou jako Zlatovlásku, kterou ve zpěvu nahradila Jitka Molavcová a Petra Štěpánka, jenž ztvárnil Jiříka.²²

3.1 Porovnání knižní a filmové verze

Filmová verze pohádky se od knižní podoby v několika bodech odlišuje. V knize se například dočteme, že Jiřík vrazil meč do boku svého koně, aby krkavčata neumřela hladu. Naopak ve filmovém zpracování vidíme, že Jiřík svého krásného bělouše nezabije, ale ptáčata krmí drobkou chleba. Dále se v knize píše, že dva rybáři, kteří chytili zlatou rybu, neprodali Jiříkovi loďku, jak tomu je ve filmu, nýbrž ho sami odvezli na ostrov k zámku. Na zámku Jiřík vykonává úkoly. Prvním úkolem je sesbírat všechny perly náhrdelníku, poztrácené na louce. Zde se verze pohádky odlišují pouze v tom, že v knize se na konci tohoto úkolu objeví, opožděně za všemi ostatními mravenci, ještě jeden chromý mravenec s poslední perlou. Tento mravenec nám ve filmovém zpracování buď zcela chybí, nebo ho režisérka uzdravila a nechala ho jít společně se svými kamarády. Ve druhém úkolu má najít zlatý prsten. V knize ho má hledat v moři, ve filmu v jezeře. V knize mu zlatá rybka přinese s prstenem i štiku, ale ve filmové verzi nevíme. Tam už pouze vidíme Jiříka s prstenem v ruce. Ve filmovém zpracování se Jiřík ve třetím úkolu ihned obrátí pro pomoc k ptáčkům. Naopak v knize hledá po lese, a když už opravdu neví kudy kam, volá na pomoc své krkavce. V knize na kraji lesa uvidí pavouka cucat mouchu, ve filmu uvidí mouchu s pavoukem v pokoji. Po návratu do Jiříkova království je ve filmu Zlatovláska s Jiříkem mile přivítána a král Jiříkovi za jeho službu děkuje a uděluje milost, ale Jiřík chce raději srazit hlavu, jelikož miluje Zlatovlásku. V knize mu král sice také poděkuje a řekne, že ho oběsit nedá, protože mu dobře posloužil, ale dodá, že mu místo oběšení „pouze“ srazí hlavu.

22 Zlatovláska (TV film) [online]. 2012- [cit. 2012-03-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/28158-zlatovlaska/>>.

Na konci filmové pohádky, když viděl, jak Jiřík ožil a omládl, vezme do rukou mrtvou a živou vodu a mrtvou vodou se pokropí. V knize poručí, aby ho ihned sřali a poté vodou kropili. Vyhověli jeho rozkazům, ale král ani neožil ani neomládl. Vykropili všechnu živou vodu, pak je napadlo, že by asi měli nejprve použít mrtvou, ale když už hlavu s tělem spojili, nemohli oživit, neměli živou vodu. V obou případech se král už neprobudil.

Na rozdíl od knižní podoby si ve filmovém zpracování můžeme všimnout také toho, že některé scény jsou ve filmu navíc.

Tato pohádka ve své filmové podobě také obsahuje mnoho písniček. Hudbu k těmto písním napsal Angelo Michajlov, autorem textů je Eduard Krečmar. Pohádka se natáčela na zámcích Sychrov (Jiříkovo království) a Červená Lhota (Zlatovlásky království).²³

Podle mého názoru režisérka Janečková filmové zpracování této pohádky volila tak, aby pohádka byla pro všechny věkové skupiny, a aby byla dobře pochopitelná. Všechna filmová zvířata ztvárnila pomocí loutek. Avšak v některých motivech se držela záměrně dál, pravděpodobně chtěla vytvořit nenáročnou, milou pohádku se šťastným koncem. Doplnila ji o písničky a vytvořila hezký a oblíbený pohádkový příběh.

3.2 Pohádka Zlatovláska a její postavy

Zlatovláska je z hlediska postav nekomplikovanou a jednoduše pojatou pohádkou, pochopitelnou pro široké publikum. Avšak i přes onu jednoduchost v této pohádce nalezneme rozmanité sociální instituce s různými typy postav. I přes tuto rozdílnost se zde v žádném případě nejedná o takové jednající osoby, které by v divákovi vyvolaly nepochopitelný či odmítavý postoj k tomuto příběhu. Na jedné straně máme prostředí panské, zámek starého krále - Jiříkova pána. Tento hrdina je panovník, bohatý pán vlastní kraj, sloužící, poddané i hmotný majetek. Možná právě proto, že král žije v blahobytu, ale bez milující osoby po svém boku, působí nepříjemným, zlým dojmem. Režisérka Janečková do této role obsadila zkušeného herce Jiřího Holého, který na diváka již od první chvíle působí dojmem záporné postavy. Na samém počátku král posílá svého poddaného pro svou budoucí nevěstu pod pohrůžkou stětí hlavy, kterou bohužel později vykoná, což v nejednom divákovi

²³ Zlatovláska (film, 1973) [online]. 2011- [cit. 2012-03-20]. Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Zlatovl%C3%A1ska_\(film,_1973\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Zlatovl%C3%A1ska_(film,_1973))>.

vyvolává pocit vzdoru a odporu. Ale i u takového hrdiny najdeme jeden malý světlý okamžik, jakmile zří Zlatovlásku poprvé, usměje se a na krátkou chvíli působí dojmem hodného, životem zkoušeného krále, který v lásce prostě jen neměl štěstí. Bohužel o chvíli později, když spatří Zlatovlásku v celé své kráse a pronese svou hrdou větu: „Budu mít nejkrásnější nevěstu pod sluncem.“ a začne s přípravou svatby, opět se z milého pana krále stane onen nerudný a záporný hrdina naší pohádky. Ale tento typ postavy do příběhu neodmyslitelně patří.

Ovšem v této pohádce se objevuje ještě jedno panské, bohaté prostředí. Je to zámek krále, otce Zlatovlásky. Oproti prvnímu králi ovšem tato pohádková postava působí mile, přívětivě. Zde je patrný onen rozdíl mezi oběma králi, první je sám, druhý má kolem sebe dvanáct dcer a je na něm vidět radost ze života.

Na druhé straně se v této pohádce objevuje prostředí poddaných, sloužících. Jsou to postavy, které se sice vyskytují na zámcích králů, ale patří do nižší vrstvy, slouží svým pánům. Mimo zámek se pohybují pouze dva rybáři, kteří vyloví zlatou ryбку a Jiřík ji od nich koupí.

V této pohádce jsou patrné rozdíly mezi bohatými a chudými. Rozdíly v oblékání, vystupování i mluvě jsou nepřehlédnutelné.

3.2.1 Hlavní postavy a jejich funkce

Podle Proppa mají všechny jednající postavy svou funkci. Proto se budu nyní zabývat charakteristikou postav a jejich funkcí podle jeho vzoru.

Jednou z hlavních postav je Zlatovláska. Dívka je titulní figurou už ze samotného názvu pohádky. Opravdovou hrdinkou v pravém slova smyslu se však stává až v okamžiku, kdy jde vzkřísit mrtvého Jiříka. Jako dar od svého otce dostala živou a mrtvou vodu, díky které ho oživí. Tento její počín lze nazvat jako „*neštěstí, které je zlikvidováno*.“²⁴ Zlatovláska je tedy podle Proppova pojetí „*hrdina, který dostává k dispozici kouzelný prostředek*.“²⁵ Tento prostředek je však později odcizen a zneužit. Starý král totiž pozoroval Zlatovlásku při záchraně Jiříka, v nestřežené chvíli vodu vezme a použije.

24 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 48.

25 Tamtéž, s. 41.

Hlavním hrdinou celé pohádky je Jiřík, vrchní kuchař pana krále. Za první funkci přiřčenou Jiříkovi můžeme považovat funkci „*hrdinovi je uložen těžký úkol. To je jeden z nejoblíbenějších prvků pohádky.*“²⁶

Hrdina této pohádky musí plnit úkoly od začátku do konce. První úkoly dostal od svého panovníka. Jiříkovým prvním úkolem bylo připravit pokrm pro svého krále, aniž by ochutnal. Druhým úkolem bylo naplnit pohár po okraj, ale nepřelít. A posledním nejtěžším úkolem bylo přivést nevěstu, Zlatovlásku. Jiřík splnil pouze jeden úkol a to ten nejtěžší, poslední. V království, kde žila princezna Zlatovláska, dostal Jiřík další úkoly. Aby princeznu získal, musel najít všechny perly jejího náhrdelníku, zlatý prsten, přinést živou a mrtvou vodu a z dvanácti panen vybrat tu pravou, Zlatovlásku. Naopak v tomto království Jiřík splnil všechny úkoly, díky své dobrotě zachránil mravence, krkavčata, zlatou rybku a mouchu. Zvířata mu za odměnu právě s oněmi úkoly pomohla.

Jiřík má neméně důležitou úlohu, „*hrdinovi je něco zakázáno.*“²⁷ Kuchťík dostane od svého krále za úkol připravit pokrm, nesmí však ani kousek kouzelného hada ochutnat. Další Jiříkovou funkcí jako hlavního hrdiny je splnění rozkazu svého pána. „*Hrdina opouští domov*“²⁸, jede hledat Zlatovlásku, kterou král chce za svou manželku. Jiřík je tedy nejen hrdinou v pravém slova smyslu, ale také takzvaným hledačem, jak uvádí Propp. Musí nalézt Zlatovlásku. Díky Jiříkovu odchodu z království se děj posouvá a rozvíjí se akce (např. úkoly pro Jiříka k získání nevěsty).

Do světa byl Jiřík poslán kvůli neuposlechnutí králova rozkazu neochutnat kouzelného hada. Jako správný kuchař a zvědavý kluk však Jiřík hada ochutnal, a tím nedodržel slib a „*zákaz je porušen.*“²⁹

Podle Proppova pojetí funkcí jednajících postav můžeme Jiříkovi přisoudit i funkci „*jednomu se něčeho nedostává nebo by něco chtěl mít.*“³⁰ Jiřík jako kuchař neoplyvá příliš velkým majetkem, nemá rodinu. Když dostane příkaz přivést svému králi nevěstu, netuší, že si vlastně přivede nevěstu pro sebe a ještě získá velký majetek v podobě království. Ku pomoci mu zde slouží zlatá rybka, mravenci, ptáci, moucha, živá a mrtvá voda. Jiřík se do Zlatovlásky ihned zamiluje, ona jeho lásku opětuje,

26 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 53.

27 Tamtéž, s. 30.

28 Tamtéž, s. 38.

29 Tamtéž, s. 31.

30 Tamtéž, s. 36.

a proto mu nabídne útěk před králem. Jiřík je ovšem čestný a odhodlaný se Zlatovlásky vzdát.

Jiříkova úloha hlavního hrdiny spočívá především ve svěřeni těžkého úkolu (přivést Zlatovlásku jako nevěstu pro krále). Je z rozkazu krále přinucen k odchodu z domova, tedy odeslán přímo svým panovníkem (neuposlechl rozkazu a rozlil víno). Tuto funkci Propp pojmenovává jako: „*nedostatek je sdělen, k hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem, je odeslán.*“³¹

Filmová verze této pohádky je protnuta mnoha písněmi, proto krátce po opuštění království si Jiřík zpívá píseň o tom, proč neuposlechl příkazu (neochutnat hada a nepřelít vína), a kde vůbec má hledat Zlatovlásku, když nezná svět, protože je pouhý sluha krále (kuchař).

Jiřík zastává také roli hledače. Jeho úkolem je nalézt princeznu. Uposlechně rozkazu a bez odporu odchází. Tuto situaci je možné pojmenovat jako „*hledač vysloví souhlas.*“³²

„*Hrdina je podroben zkoušce, čímž se připravuje získání pomocníka.*“³³ Tato funkce popisuje situaci, kdy Jiříka umírající mravenci žádají o prokázání služby. V lese hoří mraveniště, Jiřík vyslyší jejich prosbu a pomůže jim, uhasí oheň. Ptáčata prosí o jídlo, Jiřík je nasytí. Rybáři chytili zlatou rybku, ale hádají se, tak je Jiřík rozsoudí. Zlatou rybu pustí zpět do vody a nakonec v královské komnatě zachrání mouchu ze spárů pavouka. Díky těmto svým činům získá od jednotlivých zvířat pomoc.

Jiřík, také coby „*hrdina, reaguje na činy budoucího dárce.*“³⁴ Nejprve obstojí v těžké zkoušce, ve všech úkolech, které měl vykonat pro získání Zlatovlásky. Dále propouští zajaté, za které můžeme považovat zlatou rybku a mouchu. Také provádí spravedlivé rozdělení a smiřuje soupeře. Jiřík usmíří dva rozhněvané rybáře a vyřeší jejich při tím, že oběma dá peníze. A nakonec náš hrdina pomůže malé mušce zabitím pavouka.

Po dobrých skutcích, které vykonal, „*hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek.*“³⁵ Po záchraně zvířátka dávají Jiříkovi slib, že v případě potřeby mu

31 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 36.

32 Tamtéž, s. 38.

33 Tamtéž, s. 39.

34 Tamtéž, s. 40.

35 Tamtéž, s. 41.

pomůžou. Zvířata jsou ovšem bez jakýchkoliv kouzelných vlastností, síla spočívá v jejich dovednostech.

Jiřík, jakožto sluha svého krále a poté i posel, je vyslán pro nevěstu svému pánovi. „*Hrdina je dovezen k místu, kde se nalézá předmět hledání.*“³⁶ Objekt hledání je v této pohádce, jak již víme, zlatovlasá panna Zlatovláska. Dívka se nachází v jiném království, to je sice velmi vzdálené, nikoli však v jiné nadpřirozené říši (tento pohádkový příběh má v sobě prvky nadpřirozena pouze v tom, že zde mluví zvířata, a to jen z důvodu, že Jiřík a starý král snědli kousek kouzelného hada a my jako pozorovatelé jim rozumíme). Aby se Jiřík dostal k zámku, kde žije Zlatovláska, musí jet po zemi na koni a po vodě v loďce.

Jiřík jako hlavní hrdina, jak už to v pohádkách bývá, se dostane do střetu s překážkami, se škůdci. Za ty lze v této pohádce považovat například nejen Jiříkova pána, ale částečně i krále, otce Zlatovlásky. Vymyslel obtížné úkoly, pro běžného smrtelníka zcela nemožné. Je to však hodný škůdce, pouze chce dát dceru do dobrých rukou. Je vidět, jak dceru miluje, chrání a snaží se ji dát tomu pravému, tomu, který se nezalekne oněch úkolů a svým důvtipem je splní. Tuto situaci lze nazvat podle Proppova pojmenování jako „*hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje*“. Hrdina a škůdce přistupují k soutěži, hrdina vítězí. A v důsledku vítězství dostává samotný objekt hledání, pro který byl poslán. Jiřík zvládl s pomocí zvířat všechny úkoly, tím „porazil“ otce Zlatovlásky a zvítězil. Zlatovlásku tedy získal a „*škůdce je poražen.*“³⁷

„*Hrdina se vrací.*“³⁸ Takto bychom mohli označit situaci, kdy se Jiřík vrací domů s nevěstou pro svého krále. Zde se návrat hrdiny uskutečňuje stejně jako odchod, opět přijíždí na svém běloušovi, jen tentokrát po boku s krásnou Zlatovláskou.

Poslední funkcí, přisouzenou Jiříkovi, je „*hrdina se žení a nastupuje na královský trůn.*“³⁹ Náš hrdina dostává za manželku Zlatovlásku a stává se králem ve své zemi, kde dříve platil pouze za poddaného. Bývalý král se sám svou hloupostí a pýchou připravil o život.

Neméně důležitou postavou této pohádky je Jiříkův pán, označovaný ve filmu jako starý král. Je to mocný a bohatý panovník, ale jedno přeci nemá, nevěstu. Jako trest

36 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 46.

37 Tamtéž, s. 47.

38 Tamtéž, s. 49.

39 Tamtéž, s. 55.

svému kuchťíkovi, uloží přivedení zlatovlasé panny. Tento králův počín dle Proppa pojmenujeme „jeden by něco chtěl mít.“⁴⁰ „Hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje, soutěží spolu.“⁴¹ Hrdinou je samozřejmě Jiřík a škůdcem Jiříkův pán, starý král. Úkoly, jako připravit hada, aniž by ochutnal a nepřelít vína, byly snadné. Ale vyhledat a přivést Zlatovlásku, to už byl úkol těžký. Leč pro Jiříka jako by to bylo naopak. Onen nejtěžší příkaz zvládl a princeznu přivedl. Nakonec spolu tito dva muži vedli boj o ruku Zlatovlásky, ale král, jako mocný vladař, nechal Jiříkovi setnout hlavu. Nakonec i tento „škůdce byl poražen a potrestán.“⁴² Za trest lze považovat to, že lásku Zlatovlásky nikdy nezískal, a také se vlastní hloupostí a touhou po kráse a mládí sám připravil o život.

Král, otec Zlatovlásky, jak je pojmenován v titulcích filmu, byl, jak už bylo zmíněno hodným škůdcem. Ovšem jeho škůdcovství je pochopitelné. Byl požádán o vydání dcery a proto jako správný otec se potřeboval ujistit, zda jeho milovaná dcera bude v dobrých rukách. V okamžiku, kdy Jiřík splnil jím zadané úkoly, byl poražen. Tím, že náš hrdina obstál, získal Zlatovlásku od krále a ten přišel o jednu ze svých milých dcer.

Nesmíme zapomenout zmínit též starou babičku. Ač se tato hodná kouzelná stařenka objevila ve filmu pouze třikrát, byla velmi důležitou postavou v celé pohádce. Nebýt jí, neposlal by král Jiříka do světa, Jiřík by nepoznal Zlatovlásku a království by nezískalo spravedlivého a hodného krále. Ale i tuto hodnou babičku bychom mohli na začátku děje považovat za škůdce. Právě ona hada přinesla a tím zavinila problémy. Dobře ale věděla, že svým činem nakonec zapříčiní nejen štěstí Jiříka, ale i Zlatovlásky a celého království.

Podle Proppa existují akce pohádkových hrdinů, které nelze určit ani přiřadit k žádné z uvedených funkcí. Takových případů je velmi málo. Těmto prvkům se říká nejasné prvky.⁴³

V pohádce je možné, aby různé funkce byly plněny naprosto stejným způsobem. Tady se zřejmě setkáváme s vlivem jedné forem na druhé. Tento jev můžeme nazvat asimilací způsobů plnění funkcí.⁴⁴

40 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 36.

41 Tamtéž, s. 47.

42 Tamtéž, s. 47 a 55.

43 Tamtéž, s. 55.

44 Tamtéž, s. 57.

Například hrdina (v naší pohádce Jiřík) byl vyslán pro zlatovlasou pannu. Tento případ můžeme označit právě jako asimilaci způsobů plnění funkcí. A to proto, že zde máme spojení těžkého úkolu a odeslání.

V této pohádce byly úkoly splněny bez větších potíží (hrdina neutrpěl žádná zranění při jejich plnění,...), díky dobrému srdci získal pomoc od zvířat, což pomohlo ke snadnějšímu vykonání příkazů. Toto jsou tedy prvky úkolu a řešení. Po splnění poslání a překonání problému s králem dochází ke svatbě. Jiřík jako správný hrdina si splněním mise a svou velkou láskou, nevěstu i království zasloužil.

V pohádkách po splnění úkolu následuje získání hledané věci nebo v našem případě osoby, k čemuž skutečně došlo. Z toho vyplývá, že všechny úkoly, které si vyžadují hledání, musí být považovány za nedostatek a odeslání.⁴⁵

Zde je vidět, že způsoby plnění funkce se navzájem ovlivňují, že stejné formy se užívají u různých funkcí. Jedna forma se přenáší na jiné místo a dostává nový význam, nebo si zároveň ponechává i ten starý.⁴⁶

3.3 Pohádkové prvky

3.3.1 Prvky spojující funkce pohádky

*„Jestliže po sobě jdoucí funkce jsou uskutečňovány různými postavami, pak druhá postava musí vědět, co se do té doby stalo.“*⁴⁷ V této pohádce dle mého názoru tato funkce občas chybí. Vidíme zde, že ač Jiřík Zlatovlásku už získal a vrací se domů, jeho král si tím jist není a bojí se, aby se Jiřík vůbec vrátil. Jediný, kdo s největší pravděpodobností ví, že se Jiřík již vrací, je stará babička, která je vševědoucí. Ale králi tuto informaci nesdělí, tudíž král žije v napětí až do doby než uvidí Zlatovlásku na vlastní oči. Naopak v době pobytu Jiříka u otce Zlatovlásky, jsou tyto spojovací funkce zachovány. Jiřík splní úkol a jde ke králi, král se ujistí o správnosti a pokračuje se dál. Zde je vidět, že mezi prvky existuje spojovací funkce.

Důležitou funkcí je také informování, někdy formou dialogu.⁴⁸ V této pohádce je tato funkce důležitá, převážně vyjádřena dialogem. Aby Jiřík, jako náš hrdina mohl získat pomoc od zvířat, musel nejprve vyslechnout jejich trápení. Pomohl jim. Později si

45 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 58.

46 Tamtéž, s. 59.

47 Tamtéž, s. 60.

48 Tamtéž, s. 61.

také postěžoval, i když občas ve formě monologu, například: „Kdyby tady byli moji mravenci, snad by mi pomohli.“ Zvířata mu přiběhla na pomoc a byli vyrovnání. Jejich vzájemná pomoc závisela na komunikaci.

Komunikace neprobíhá pouze jen mezi Jiříkem a zvířaty z důvodu výpomoci, ale také mezi dvěma postavami, které si předávají důležité informace. Zde je patrné, že jedna postava se něco dozvídá od druhé. To znamená, že se předcházející funkce spojuje s následující.⁴⁹ Například stařenka přinese králi hada, poví mu, že díky jeho požití bude rozumět řeči zvířat. Na panovníkův rozkaz následuje příchod Jiříka a s tím i zákaz ochutnání kouzelného hada. Jiřík tento příkaz poruší a král to pozná. Oba tedy rozumí řeči zvířat. Vyslechnutý rozhovor dvou ptáčků přivede krále na myšlenku, jak Jiříka potrestat. Kuchtič musí okamžitě odjet a získat pro krále Zlatovlásku.

Pro pohádky jsou charakteristické některé znaky, např. opakování. V této pohádce však není opakování zcela rovnoměrné.⁵⁰ Jiřík má rok a den na to, aby našel a přivezl zlatovlasou pannu. Po cestě pomůže třem různým druhům zvířat. Od krále má stanoveny tři úkoly k získání princezny a navíc ještě jeden, při kterém musí Zlatovlásku poznat mezi dvanácti dívkami. Zlatovláška má jedenáct sester. I přesto, že opakování tedy není zcela rovnoměrné, typické číslovky, užívané v pohádkách, se tu vyskytují.

V mnoha pohádkách dochází také ke gradaci obtížnosti jednotlivých úkolů.⁵¹ V této pohádce však nenarůstá. Všechny úkoly jsou stejně obtížné.

3.3.2 Stimulace

Stimulacemi neboli motivacemi rozumíme jak příčiny, tak cíle postav, vedoucí je k těm či oněm činům.⁵² Za motivace zde můžeme považovat příčinu (ochutnání hada Jiříkem i přes králův rozkaz) i cíl Jiříkův (naleznout, vysloužit a přivést Zlatovlásku). Většina činů Jiříka je motivována nejen průběhem děje (příprava pokrmů, nesplnění rozkazu králem, cesta za Zlatovláskou, plnění úkolů,...), ale i přičiněním škůdce (v našem případě Jiříkova panovníka a Zlatovláščina otce).

Zde vidíme, že mnohé činy jsou stimulovány nejrůznějšími způsoby.⁵³ Jiříkovo vyhnání je motivováno zlobou a chtíčem krále, který chce z titulu své moci nejen

49 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 61.

50 Tamtéž, s. 62.

51 Tamtéž, s. 62.

52 Tamtéž, s. 63.

53 Tamtéž, s. 63.

potrestat neposlušného kuchaře, ale především získat nejkrásnější nevěstu na světě. Otec Zlatovlásky je motivován budoucností své dcery. Chce pro ni vhodného manžela, proto se chce přesvědčit o kvalitách Jiříka složitými úkoly. Je tedy možné, že otec princezny doufal ve šlechtnost a podobné vlastnosti pána, stejně jako je tomu u jeho sluhy Jiříka.

*„Vyhnání je často motivováno chtivým, zlým, závistivým, podezřavým charakterem škůdce. Může však být motivováno i ničemnou povahou vyhnané osoby.“*⁵⁴ Moment odchodu Jiříka v této pohádce odpovídá Proppově myšlence částečně. Jiřík musel sice odejít ze zámku, ale vyhnán nebyl, pouze vyslán na cestu. Náš škůdce, starý král je motivován neposlušností Jiříka, že okusil hada, nikoli jeho špatným chováním. A například pavouk, který si chce pochutnat na mouše, je motivován hladem.

Stimulace bývá vyvolána i nedostatkem, pokud se nám něčeho nedostává. Nedostatek je v této pohádce vyjádřen následujícím způsobem. Objekt, který trpí nedostatkem, sám o sobě bezděčně posílá jistou zprávu.⁵⁵ Mravenci volají o pomoc při požáru jejich mravenišť, ptáci volají po jídle, ryba je ulovena rybáři, moucha je chycena v pavučině.

Někdy může být nedostatek jen zdánlivý.⁵⁶ Starý král posílá Jiříka pro zlatovlasou pannu, kterou ve skutečnosti král ke svému životu nutně nepotřebuje.

3.4 Nové postavy a jejich vstup do děje

Postavy jednotlivých kategorií se objevují jinou formou. U každé se používá zvláštních způsobů, jimiž je postava zařazována do průběhu děje. Tyto formy jsou následující.

Škůdce se ve většině pohádek objeví v průběhu děje dvakrát.⁵⁷ V této pohádce za škůdce považujeme Jiříkova krále, který uloží Jiříkovi úkol pod trestem stětí hlavy. Zčásti sem můžeme zařadit i Zlatovlásčina otce, který pro Jiříka vymýšlí velice obtížné úkoly. Ale v jeho pozici, otce princezny, je jeho škůdcovství pochopitelné.

Poprvé se škůdce objevuje náhle a často odjinud (přilétá, připlíží se apod.).⁵⁸ Ve Zlatovlásce náš první škůdce ani nepřiletí, ani se nepřiplíží, ale dá o sobě vědět svou velkou nespokojeností časné ráno v posteli své komnaty. Podruhé, ve většině pohádek,

54 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 63.

55 Tamtéž, s. 63-64.

56 Tamtéž, s. 64.

57 Tamtéž, s. 69.

58 Tamtéž, s. 69.

škůdce vstupuje do děje jako postava nalezená, obvykle v důsledku průvodcovství.⁵⁹ Zde se však pan král objeví podruhé, když vyhlíží Jiříka se Zlatovláskou, opět nedobře naladěm. Později se konečně své nevěsty dočká, je pyšný na svou mladou žinku, je v dobré náladě, ale Jiřík se Zlatovláskou ho svou láskou velice rozzuří. Rozhodne se tedy Jiříka zabít. Nakonec je zlo potrestáno.

Dárce je v mnoha pohádkách, ale v této jsou naši dárci spíše pomocníci, kteří byli zachráněni Jiříkem. Svou záchranu mu oplácejí s pomocí plnění úkolů, ve kterých jde o to, něco nalézt. Tudíž fungují jako pomocníci, kteří mu přinášejí šňůru perel, prsten, živou a mrtvou vodu. Náš hrdina své budoucí dárce potká v lese, na cestě za princeznou.

Kouzelný pomocník je v mnoha pohádkách uveden jako dar.⁶⁰ V této pohádce však darem není. Díky porozumění řeči zvířat a dobrému Jiříkovu srdci, si náš hrdina své pomocníky zachrání.

Odesílatel, hrdina a králova dcera jsou zahrnuti už ve výchozí situaci.⁶¹ Odesílatel a škůdce jsou v této pohádce jednou osobou, tedy starým králem, Jiříkovým pánem. Králova dcera, podobně jako škůdce, se objevuje v pohádce dvakrát. Poprvé jako jedna z princezen, Jiřík ještě neví, která je Zlatovláska. Podruhé je uváděna jako nalezená osoba, přičemž hledač může uvidět nejdříve ji a pak škůdce nebo naopak.⁶² Jiřík spatří Zlatovlásku brzy, po příjezdu do království. Ale že právě ona je zlatovlasá panna, zjistí, až když si ji vyslouží. Škůdce neboli starého krále uvidí až ke konci pohádky, kdy ji Jiřík vede jako nevěstu svému pánovi.

Toto rozdělení lze považovat za pohádkovou normu. Objevují se však i jisté odchylky. V této pohádce se nevyskytuje dárce, jeho úloha je předána na postavy pomocníků. Hrdina potkává během své cesty zvířata, která potřebují jeho pomoc v různých situacích.⁶³ Ona zvířata vstupují do děje nejprve jako objekty vyžadující pomoc, které bez záchrany Jiříka nepřežijí, později se stávají jeho pomocníky a nakonec někteří z nich i dárci (ptáci mu přinesou živou a mrtvou vodu, která jemu samotnému nakonec zachrání život a dopomůže k získání nevěsty a celého království).

59 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 69.

60 Tamtéž, s. 69.

61 Tamtéž, s. 69.

62 Tamtéž, s. 69.

63 Tamtéž, s. 69.

Druhá odchylka spočívá v tom, že všechny postavy mohou být uváděny prostřednictvím výchozí situace. Tato forma je specifická, pouze pro hrdinu, odesilatele a královu dceru. Můžeme pozorovat dvě základní formy výchozích situací: První zahrnuje hledače s jeho rodinou, druhá škůdce a jeho rodinu.⁶⁴ Pohádka Zlatovláska však nezahrnuje ani jednu z těchto situací, poněvadž Jiřík ani škůdce v této pohádce nemají žádnou rodinu. Pouze náš „hodný škůdce“, ji má, je otcem dvanácti dcer.

V některých pohádkách zpočátku není hledač přítomen. Rodí se obvykle nadpřirozeným způsobem.⁶⁵ Avšak zde tomu tak není. Jiříka tu máme od samého počátku děje, ale není zobrazován jako velký hrdina, nýbrž jako obyčejný kuchtík, který nakonec díky své chytrosti a dobrému srdci překoná nejen těžké úkoly, ale dokonce získá princeznu, svou nevěstu a titul krále.

Pohádka Zlatovláska začíná výchozí situací, kdy je ukázán na dvoře Jiříkova krále každodenní, téměř poklidný život. Toto zobrazení pohody slouží jako kontrastní pozadí pro následující neštěstí. Z tohoto důvodu je v této situaci začleněn pomocník a škůdce.

3.5 Vlastnosti jednajících postav

Pod pojmem vlastnosti jednajících osob rozumíme souhrn všech vlastností postavy. Jejich věk, pohlaví, zevnějšek, charakter, jeho zvláštnosti a tak dále. Tyto atributy dodávají pohádce její výraznost, její krásu a půvab. Zkoumání vlastností postav vytváří pouze zevnějšek a pojmenování, zvláštnosti vstupu do děje a obydlí. K tomu přistupuje řada jiných, drobnějších, pomocných prvků.⁶⁶

Charakteristickými vlastnostmi zlatovlasé panny jsou například její jméno Zlatovláska, její zevnějšek, krásné dlouhé zlaté vlasy, život na zámku. Také způsob jakým se objevuje, je nenápadná, s vlasy schovanými pod loktuškou spolu se svými jedenácti sestrami. Je hodná, rozumná, umí se chovat a vystupovat. Má naprosto všechno, co má skutečná princezna mít.

Hlavní hrdina, Jiřík je také typickým hrdinou. Ač pochází z chudých poměrů, je slušný, dobrosrdečný, nebojácný a ochotný pomáhat. Už jen díky svému důvtipu

64 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 69.

65 Tamtéž, s. 69.

66 Tamtéž, s. 72.

a dobrému srdci je předurčen od samého počátku nejen k přípravě pokrmů. V úvodu pohádky, když je oblečen v zástěře, působí zcela bezvýznamným, chudým a poddaným dojmem a nikdo by nevěřil, že dokáže takové činy, jako zachránit hořící mravence, zdolat dlouhou cestu za princeznou nebo splnit obtížné úkoly. Později, když je oblečen do vznešenějších šatů a cválá na svém koni nebo začne zpívat píseň o sobě a o svém obtížném poslání, stává se skutečným hrdinou. Co se týče jeho charakteru, zůstává neměnný. Od samého počátku je Jiřík hodným, spravedlivým hochem. Jedinou změnou, kterou prošel, kromě oděvu viditelnou, je jeho sebedůvěra a tím i jeho vystupování. Jiřík byl z počátku bázlivý hrdina. Ale později, když splnil první úkol a byl princeznami požádán o pomoc s trnem v prstu (samozřejmě zraněnou byla Zlatovláska, což tehdy ještě nevěděl), bez zaváhání pomohl a působil sebejistě.

Existují také formy diferencované podle jistých sociálních kategorií, jako je vesnická chudina, městské vrstvy a další. V této pohádce je to jistě viditelné. Jiřík, ostatní poddaní, stará babička či rybáři zastupují nižší vrstvu obyvatel než například Zlatovláska, její sestry či oba králové.

Zkoumání atributů vede také k určitým abstraktním představám. Jestliže vypíšeme do jedné rubriky všechny úkoly dárců, uvidíme, že tyto úkoly nejsou náhodné. Dokonce takové podrobnosti jako zlaté vlasy královy dcery dostávají zcela specifický význam a mohou být zkoumány. Studium těchto vlastností umožňuje vědecký výklad pohádky. Z historického hlediska to znamená, že pohádka je pravděpodobně ve svých morfologických základech mýtem. Studium vlastností pohádkových postav je podle Proppa mimořádně důležité. Hovořit o tom, že škůdcem může být pouze čarodějnice, loupežníci atd. a pomocníkem lesní duch či medvěd, nemá význam. Zavádělo by to k sestavování katalogu.⁶⁷

I podle mého názoru je z této pohádky zřejmé, že takovýto náčrt není zcela na místě. V pohádce Zlatovláska máme za hlavního škůdce člověka, ne žádné strašidlo nebo nehezky vypadající bytost. Za pomocníky nám zde slouží zvířata, ale nejde o žádného lesního ducha ani o velkého, statného medvěda či jinou nadpřirozenou bytost. Jsou to malá zvířata, mravenci, ptáčata a rybka s mouchou.

67 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 74.

4 Kráska a Zvíře

Tato pohádka je pohádkou básnickou, z původně francouzského námětu. Autorem české verze je národní umělec František Hrubín, který do francouzského typu této pohádky vložil svůj námět. Základní linií příběhu je samozřejmě skutečná láska, která překoná veškeré lidské hodnoty, včetně krásy.

Filmové zpracování francouzské podoby této pohádky se odehrává na venkově, kde žije zkrachovalý obchodník se svým synem Ludovicem a třemi dcerami. Dvě z jeho dcer, Félicie a Adelaide, jsou opravdové fúrie. Jsou sobecké, domýšlivé a zlé. Zneužívají svou sestru Belle jako služebnici. Jednoho dne, cestou domů z obchodů, se kupec ztratí v lese a objeví tajemný zámek, jehož pán je napůl člověk a napůl zvíře, ovládající magické síly.⁶⁸

I přestože je pohádka psána jako divadelní hra, na rozdíl od ostatních her je velmi jednoduše a srozumitelně napsána. Osloví tedy publikum každého věku. Ačkoliv zde Hrubín častokrát a někdy i obsáhleji popisuje krajinu, přírodní motivy a místa konání děje (kohnata paláce Zvířete, v domě otce Krásky,...), převládá i přes toto obširné líčení epika nad lyrickou složkou.

Zvláštěností u této pohádky je fakt, že Kráska a Zvíře je v několika pasážích spíše příběhem vzbuzující strach. Ale i přes tyto okamžiky, je typickou pohádkou, ve které nechybí láska, příjemná hudba podbarvující některé napínavé či naopak romantické chvíle a samozřejmě vítězství lásky. Vyskytují se zde také kouzla, jako je stůl, který se prostírá sám nebo oheň, který vzplane, když je chladno. Také hlavní hrdina Zvíře ovládá kouzla. Tedy alespoň jedno, dokázal zařídit, aby Kráska po jediném dotyku zrcátka, spatřila svého otce a sestry.

Co se filmového zpracování týče, scénář Oty Hofmana je téměř dokonalou kopií knihy. Režisér Antonín Moskalyk obsadil do hlavních úloh Janu Šulcovou jako Krásku a Jiřího Klema jako Zvíře. Pohádka byla natočena v roce 1971, tedy před více než čtyřiceti lety v éře černobílých filmů. Nicméně i přes to je na první pohled patrné, že kostýmy postav vypovídají o tom, z jaké vrstvy obyvatel dotyčné postavy pochází.

Kráska a Zvíře je pohádkou, která se dle mého názoru z části podobá filmové pohádce Popelka. V úvodu vidíme Krásky sestry Gábinku a Málinku, které jsou

⁶⁸ Kráska a zvíře [online]. 2012- [cit. 2012-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/35103-kraska-a-zvire/>>.

marnivé a touží pouze po bohatství a přepychu. Kvůli zmařené investici (bouře vzala loď se zbožím) jejich otce, žijí Kráska, Gábinka a Málinka v chudém domě. Kráska miluje svého otce, k životu nepotřebuje blahobyt. Ovšem její sestry se neváhají pro majetek vdát za postarší bohaté pány. Právě v těchto rysech se pohádky shodují. V obou případech se sestry touží vymanit z chudého prostředí jejich rodin i přes lásku blízkých.

Po odchodu Krásky do tajemného paláce Zvířete, působí pohádka velmi tajuplně až strašidelně, obzvláště ve scénách promluv Zvířete s hlasem ze zrcadla. Děsivě působí také pasáže, kdy Kráska chodí po komnatách paláce a jako doprovod hraje hudba. Ovšem scény těchto dvou protagonistů jsou o poznání rozdílnější. Tyto výstupy působí velmi harmonicky. Jejich dialogy byly částečně zrymovány a podbarveny hudbou, takže i přes to, že Zvíře je strašidelná postava a Kráska líbezná dívka uvězněná tímto netvorem, pohádka působí mile a přívětivě.

4.1 Pohádka Kráska a Zvíře a její postavy

Kráska a Zvíře je pohádkou jednoduše dějově pojatou, pochopitelnou, ale vhodnou spíše pro starší diváky. Tato pohádka je zcela rozdílná od jiných. Za první odlišnost můžeme považovat vizuální stránku. Prostředí, ve kterém se děj odehrává, působí také smutněji. Oproti jiným pohádkám nebo pozdějším zpracováním tohoto příběhu, je rozdíl také v řeči postav. Hrdinové mluví spisovně, občas strojenými dialogy. Ale to k této pohádce jednoduše patří, je to podle divadelní hry. Režisér tuto filmovou pohádku také jako divadelní hru pravděpodobně natočil. Z těchto důvodů je patrné, že tato adaptace byla natočena skutečně pro starší diváky.

Tato básnická pohádka zachycuje převážně prostředí Zvířete, tedy jeho paláce. Dále nuzné obydlí Krásčina otce a jedna scéna patří také obrazu konání svatby Filipce a Filipána s Krásčinými sestrami. Palác Zvířete je krásný, bohatě zařízený, s velkou zahradou. Oproti tomu kupcův domek je nuzný, chudoba je vidět i na obyvatelkách domku, dcerách kupce. Z pohledu na svatbu Gábinky a Málinky je vidět, že hostina je bohatá, komnata též oplývá přepychem, ženiši movití a přítomní hosté také nouzí netrpí. Oproti jiným pohádkám, například Zlatovlásce, zde není žádný pohled mezi chudé vrstvy, pouze v úvodu pohádky je pohled na hudebníky, kteří patří k nižší vrstvě než jejich páni Filipce a Filipán. Značná část pohádky zachycuje palác Zvířete.

V případě jednajících osob, zde nalezneme postavy kladné i záporné. Kladnou postavou je beze sporu hlavní hrdinka příběhu, Kráska. Za postavu stejného charakteru lze považovat také jejího otce. K záporným postavám příběhu se dají zařadit Krásčiny sestry, které jsou pyšné a chamtivé. Výborně se doplňují se svými manželi, kteří jsou taktéž lakotní a nepřiliš laskaví. Druhý hlavní hrdina, Zvíře, než se objevil v celé své „kráse“, se jevil velmi hodný. Starého kupce nechal přespat ve svém paláci, pohostil ho a za obraz mu daroval šaty a šperky pro dcery. Později, když se zjevil v zahradě, působil jako záporný hrdina, nakonec ho ovšem láska změnila a stal se typicky kladným hrdinou s nelehkým osudem.

Zvíře, i přes svou šerednou podobu a nevyzpytatelné chování, je majitel přepychového paláce, krásné růžové zahrady a velkého bohatství. Ovšem i přes toto jmění žije sám. Možná právě proto, že žije bez jakýchkoliv lidí kolem sebe a bez milující osoby po svém boku, chová se z počátku nepřístupně, zle. Tato postava působí ve filmovém zpracování nejprve děsivě, později se zamiluje do Krásky a ona opětuje jeho lásku.

Kráska je mladá, krásná, hodná dívka. Žije jako polosirotek se svým otcem, kupcem a dvěma hamižnými sestrami. Kráska je typicky kladná postava, která neváhá obětovat život za život svého otce.

K význačným postavám celé pohádky řadíme také pány Filipce a Filipána. Tito dva bohatí muži jsou již staršího věku, jak sami říkají, už pochovali dvě manželky. Rádi se napijí dobrého vína a neradi utrácejí. Ovšem ke svým ženám, Gábince a Málince se chovají jak se sluší a patří. Nejprve jim naslibují modré z nebe, aby je patřičně oslnili, avšak po svatbě je drží zkrátka. Jak říká jejich otec, mají, co chtěly.

I když v tomto příběhu nenalezneme žádné království, prince ani princeznu, jsou tu dva hrdinové, kteří tyto dva aktéry plně nahradí. A přesto, že tato pohádka je jednou z televizních inscenací, která je televizí i diváky opomíjena, patří k jedněm z nejhezčích pohádek.

4.1.1 Hlavní postavy a jejich funkce

Jednou z hlavních postav této pohádky je Zvíře. Je to bohatý pán, zakletý do podoby netvora. Ale vzhledem k tomu, že žije v lidském obydlí s předměty užívanými pouze lidmi, je patrné, že byl kdysi člověkem. Ovšem v době, kterou

zachycuje tato pohádka, je zvířetem, které je obklopeno nadpřirozenými jevy. Jak už bylo řečeno, v jeho paláci se stůl sám prostírá, oheň se rozhoří, když je chladno a on sám zařídil, aby Kráska ve svém zrcátku uviděla svého otce a sestry se svými ženichy. Jediné v čem člověka připomíná, je jeho lidský hlas a chůze po dvou nohách. Nemá lidské ruce, nýbrž tlapy, nejí lidské pokrmy, ale loví zvěř v lesích. Také nepije ze sklenic ani číší, chodí pít k potoku.

Ze způsobu svého života je nešťastný, proto když spatří kupcův obraz s portrétem Krásčiny matky, dostane nápad jak do paláce nalákat dívku. Utrhnutá růže Krásčiny otcem mu poslouží jako předmět vydírání. Možná doufá, že alespoň jedna z kupcových dcer projeví lásku k otci a najde odvahu vzdát se dosavadního života a začít žít s ním v paláci. Po příchodu Krásky se nejen zamiluje, ale začne se pomalu měnit v člověka a ztrácet síly. Často promlouvá s hlasem zvířete v zrcadle. Tento hlas je podle mého názoru možná projev jeho duše nebo jeho vlastní stín či svědomí, které mu ukazuje, že pro něj neexistuje žádné štěstí, láska ani obyčejný lidský život.

Stín je důležitou součástí člověka nebo zvířete, může být za určitých okolností jeho dotek stejně nebezpečný jako přímý styk s osobou nebo zvířetem. Tam, kde se lidé domnívají, že stín je tak úzce spjatý se životem člověka, že má jeho ztráta ihned za následek újmu na zdraví nebo smrt, je zcela přirozené, že zmenšování stínu vyvolává starosti a obavy a považuje se za předzvěst odpovídajícího poklesu životní energie majitele stínu.⁶⁹ U Zvířete sice nedochází ke ztrátě ani žádnému zmenšování stínu, ale podstata je stejná. Kontakt Zvířete s hlasem v zrcadle je pro něj nebezpečný. Hlas mu našeptává vnitřní touhy, které jsou často nebezpečné pro Krásku, nahlas vyslovuje obavy Zvířete a komentuje jeho částečnou proměnu. Rozdílem v této situaci je pouze fakt, že Zvíře umírá a teprve pak jeho hlas ze zrcadla utichá.

Podobně jako se stíny se to má i s portréty, často se věří, že v nich je duše portrétovaného člověka.⁷⁰ Možná právě této myšlence věří také Zvíře. Mnohokrát se zadívá na obraz Krásčiny matky, ve kterém vidí Krásky podobiznu.

Hlavní postavou celé pohádkové inscenace je Kráska. Dívka, která žije v malém domku spolu se svými sestrami a otcem. Zatímco se její sestry nemůžou dočkat svatby s bohatými pány, Kráska přemýšlí, jak by mohla pomoci svému zchudlému otci. Je to velmi milá, hodná a slušná dívka, která nade všechno miluje svou rodinu. Tudiž nikoho

69 Frazer, George, James. Zlatá ratolest. Praha, 1994, s. 173.

70 Tamtéž, s. 174.

nepřekvapí, že je to právě ona, kdo bez váhání jede vykoupit záchranu svého otce. U Krásky zaujme, že i když se pohybuje v prostředí chudém (domě svého otce) a bohatém (v paláci Zvířete), vždy vypadá elegantně, a to i přesto, že jednou má na sobě obyčejné a podruhé krásné drahé šaty. Její eleganci zdůrazňuje také její milé chování.

Pohádka obvykle začíná jistou výchozí situací. Vyjmenují se členové rodiny, nebo je představen budoucí hrdina – tak se uvede jeho jméno nebo se charakterizuje jeho stav.⁷¹

Jinak nezačíná ani tento pohádkový příběh. V samém úvodu vyprávění se seznamujeme se všemi postavami pohádky. Je představena tedy také Kráska. Třetí a nejmladší dcera zchudlého kupce.

Kráska je hrdinkou už podle názvu pohádky. Jejím posláním je zachránit nejprve svého otce, poté také svou lásku, Zvíře. Ovšem aby Kráska mohla dosáhnout svého poslání, musí nejprve „*jeden ze členů rodiny opustit domov*“,⁷² jak stanovil Propp. Její otec, zchudlý kupec, už finančně nedokáže zajistit rodinu, proto se rozhodne prodat poslední cennou věc v domě, obraz Krásčiny matky. Odchází tedy do města, aby obraz prodal. Zabloudí však v lese a ocitne se v nádherném sídle, paláci Zvířete. Netuší, kam se to dostal, je jen rád, že je živ, zdrav a že za obraz získal dary pro dcery. Po noci strávené v paláci odchází, zastaví se ještě v zahradě, aby utrhl Krásce růži, ovšem tento čin se mu stane osudným. Setká se s pánem paláce, se Zvířetem. Jako trest za utrhnutou růži hrozí kupci smrt nebo ztráta dcery.

V tomto okamžiku působí Zvíře zlým dojmem, proto bych mu nyní přiřkla funkci „*škůdce dostává informace o své oběti*.“⁷³ Aniž by vyzvídal, řekne mu kupec, že má doma tři dcery. On tedy využije své šance a jako podmínku pro jeho záchranu mu nabídne vykopení života životem jedné z dcer. Tímto návrhem „*škůdce působí jednomu ze členů rodiny újmu*“,⁷⁴ která spočívá nejprve v kupcově obavě o všechny dcery, později o nejmilejší dceru Krásku. Tím, že se Kráska dobrovolně vydá do paláce a to bez jakéhokoliv tušení za kým se vydává, působí kupci velkou bolest a starost. „*Tato funkce je mimořádně důležitá, protože z ní vlastně vyplývá dějová dynamika celé pohádky*.“⁷⁵

71 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 29.

72 Tamtéž, s. 30.

73 Tamtéž, s. 31.

74 Tamtéž, s. 33.

75 Tamtéž, s. 33.

Z obavy o otcův život tedy Kráska utíká do paláce. A právě tento její krok rozehraje skutečně celý příběh pohádky.

„*Neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny. K hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem. Je odeslán nebo propuštěn.*“ Tato funkce uvádí do pohádky hrdinu.⁷⁶ Význam této funkce jednoduše spočívá v tom, že dochází k odchodu hrdiny (v našem případě hrdinky) z domova. Hrdinku ovšem v této pohádce nikdo neodesílá ani nepropouští, nýbrž ona sama odchází z domova, z vlastní iniciativy. K tomuto činu vedla informace o nenadálém neštěstí hrdinčina otce. Ačkoliv právě on zprávu sdělí, nedává Krásce žádné požehnání k odchodu, naopak je nešťasten, lituje, že se prořekl před svými dcerami, především pak právě před Kráskou.

Nyní dochází k tomu, že „*hrdinka opouští domov.*“⁷⁷ Kráska odchází z domova, aby vykoupila otcův život. Je to skutečná hrdinka v pravém slova smyslu. I přes to, že nemá nejmenší ponětí o cíli své cesty, neváhá nabídnout svůj život. Jako pojistka slouží Zvířeti černý kůň. Toto zvíře přivezlo kupce domů a Krásku zpět do paláce. Tohoto koně považujeme za kouzelný prostředek. Podle Proppovy terminologie funkcí se zřejmě jedná o funkci „*hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek.*“⁷⁸ Z mého pohledu je tento kůň typickým zástupcem kouzelného pomocníka, který má vzácnou vlastnost, jako je oddanost pánu a poslušnost podmíněná formulí „*Jsem tvůj pán!*“. Tento prostředek byl dárcem, tedy Zvířetem věnován kupci. Účelem jeho počinu byl fakt, že si chtěl zajistit návrat jeho samotného nebo jedné z jeho dcer, což se podařilo.

Později Kráska od Zvířete dostane také prsten s kamenem. Tento kouzelný prostředek slouží spíše jako dárek z lásky. Nechce ji věznit, protože ji miluje. Umožnil jí tím návrat domů, ze kterého byl sice nešťasten, ale věděl, že udělal dobrý skutek. A nakonec právě díky prstenu ho Kráska zachrání před smrtí, dalšími lety strávenými v těle netvora a hlavně získá ji, svou lásku. Tento šperk, podle mého názoru, lze vnímat také jako odměnu. Dar za nebojácnost, poslušnost a příjemně strávené společné chvíle.

Nyní dochází k tomu, že „*hrdina je dovezen k místu, kde se nalézá předmět hledání.*“⁷⁹ V tomto okamžiku můžeme vnímat za předmět hledání samotné Zvíře.

76 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 36-37.

77 Tamtéž, s. 38.

78 Tamtéž, s. 41.

79 Tamtéž, s. 46.

Dochází k tomu, že objekt hledání byl díky kouzelnému koni nalezen a Kráska tak dosáhla cíle své cesty.

„*Hrdinovi je něco zakázáno.*“⁸⁰ I tuto funkci v pohádce nalezneme. Zvíře přikázal Krásce, aby se po dobu jeho přítomnosti v místnosti neohlížela. Tento zákaz otočení můžeme považovat také za pouhou prosbu či radu. Zvíře Krásce nijak nepohrozil, nevyhrožoval jí, nechtěl vyděsit, proto stanovil tento „zákaz“.

Osoby, mezi které bych řadila i postavu Zvířete, mají jeden společný rys, mohou být totiž nebezpečné a jsou v nebezpečí. „*Odloučit tyto osoby od ostatního světa tak, aby je hrozící duchovní nebezpečí ani nedostihlo, ani se z nich nešířilo, to je smyslem tabu, které musí zachovávat. Tato tabu působí takřikajíc jako elektrické izolátory chránící duchovní sílu, již jsou tyto lidé nabiti, před zlem, které by kontaktem s okolním světem utrpěli nebo způsobili. Takové osoby by měly být z užívání v každodenním životě na delší či kratší dobu vyloučeny. K takovým to osobám můžeme zařadit ku příkladu posvátné náčelníky, krále, kněží a podobně.*“⁸¹

Zčásti bychom do této skupiny mohli řadit i Zvíře. Možná, že on samotný věří, že pokud se bude skrývat před světem a lidmi, ochrání nejen sebe před pokušením, které je způsobeno jeho zvířecí osobností, ale také se ochrání před zbytečnými pohrdavými a vyděšenými pohledy lidí. Z rozhovoru, který vede s kupcem, je patrné, že nevěří lidem. I z tohoto můžeme usuzovat, že se před nimi schovává, vyhýbá se jim, kvůli strachu, který v něm vzbuzují. Patrně k nim cítí i nenávisť.

A jak to už v pohádkách bývá, „*zákaz je porušen.*“⁸² Ovšem v této pohádce nenajdeme žádnou třetí osobu, tedy viníka, jenž zapříčinil nedodržení zákazu. K porušení dojde zcela omylem, v okamžiku kdy Kráska zahlédne v zrcadle jeho podobu. I přestože Kráska udělala to, čeho se bál od první chvíle, nezlobí se. Naopak Krásce vyzná lásku a vysvětlí důvody svého „zákazu“. Ví, že je nešťastná a proto jí věnuje prsten, aby mohla odejít za svým otcem.

Po návratu domů se Kráska setká nejprve se svými sestrami. Zastihne je v situaci, kdy opět hledají v otcově domě, co by se dalo zpeněžit. Ačkoliv jsou vdané za majetné pány, ti je drží zkrátka a ony si žijí stejně nuzně jako dříve. Jakmile spatří Krásku, nemohou ji poznat, nevěří, že by to mohla být ona, považovaly ji za mrtvou. Je

80 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 30.

81 Frazer, George, James. Zlatá ratolest. Praha, 1994, s. 201.

82 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 31.

oblečená jako princezna. Jediné, co je zajímavá, jsou její šaty, šperky a střevíce. Jakmile se Gábinka s Málinkou začnou mezi sebou pošťuchovat a hádat se. Rozhodne se Kráska, že „*provede spravedlivé rozdělení a smíří soupeře.*“⁸³ Tuto funkci Propp označil spíše za podfunkci, nemá takový význam jako funkce jiné. Jde o to, že Kráska na chvíli usmíří sestry tím, že jedné věnuje své šaty, druhé šperky. Ovšem tyto dary jsou určeny pouze Krásce. Šaty začnou hořet a šperky se promění v kusy bláta. A tak byly dvě nenasytné sestry potrestány.

*„Počáteční neštěstí je zlikvidováno. Tato funkce vytváří dvojici se škůdcovstvím. Pohádka v ní dospívá ke svému vyvrcholení.“*⁸⁴

V tento moment se však nejedná o dvojici hrdiny a škůdce. Naopak se můžeme domnívat, že hlavní hrdinové pohádky k sobě konečně našli cestu. K této funkci je tudíž možné přiřadit scénu, kdy Kráska zachrání Zvíře před smrtí a před dalšími lety strávenými v podobě netvora. Právě ona změna podoby a také naplnění lásky je dle mého názoru likvidace neštěstí.

Chvíle, kdy Kráska vysvobodí Zvíře a on ožije, přináší také nečekanou situaci. „*Hrdina dostává nové vzezření.*“⁸⁵ Aniž by Kráska musela využít sílu nějakého kouzelného prostředku, stane se pohádkový zázrak a místo Zvířete spatří krásného muže. Pravdou je, že v knižní podobě Kráska využije polibku, ale ve filmovém zpracování si vystačí pouze s vřelými slovy a pohlazením. Tento moment, kdy Kráska zachrání Zvíře a on se promění v pohledného člověka, odpovídá dle Proppovy terminologie „*hrdina je poznán.*“⁸⁶

*„Tato funkce spočívá v tom, že hrdina je poznán podle značky, označení nebo podle předmětu, který mu byl dříve předán. Hrdina je také poznán podle řešení nebo splnění těžkého úkolu. Jindy poznání proběhne bezprostředně po dlouhém odloučení.“*⁸⁷

V tomto případě jsem názoru, že do této pohádky se nehodí ani jedna z daných možností. Zde je hrdina poznán na základě hlasu, který ke Krásce promlouval dlouhý čas.

83 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 40.

84 Tamtéž, s. 48.

85 Tamtéž, s. 54.

86 Tamtéž, s. 54.

87 Tamtéž, s. 54.

4.2 Pohádkové prvky

4.2.1 Prvky spojující funkce pohádky

„Funkce vytvářejí základní prvky pohádky, na nichž je založen průběh děje. Vedle toho jsou v pohádce i součásti, které třebaže nejsou pro rozvoj děje určující, přece jen jsou velmi důležité. Lze pozorovat, že funkce nenásledují vždycky bezprostředně jedna za druhou.“⁸⁸

Hlavními prvky děje pohádky Kráska a Zvíře je láska, krása a touha po majetku. Díky těmto prvkům se rozvíjí celý příběh. Například nebýt kupcova prohřešku s růží, nezjevil by se na scéně Zvíře a děj by nemohl být posunut. Tudiž by se Zvíře s Kráskou nikdy neseťkal. Postavy se musí něco dozvědět, aby mohly vstoupit do akce, (informování, vyslechnutý rozhovor, zvukové signály, atd.) nebo vystupují se svou funkcí proto, že něco vidí.⁸⁹

Z chamtivosti Krásčiných sester opustil kupec domov a jel utržit peníze za obraz. Dostal se do paláce a setkal se s pánem domu, se Zvířetem. A díky tomu dochází k rozvíjení dějové linie, Kráska se dostává do středu děje. Její láska k otci ji zavede až do paláce ke Zvířeti, kde se později dostane ke slovu láska. Mezitím, v jiné dějové linii, se koná svatba Gábinky a Málinky, které se tak snaží vyřešit neustálý problém s penězi. A o chvíli déle se objeví další stěžejní prvek pohádky a tím je krása. Krása jako taková je zde ukázána v protikladu Krásky a Zvířete. V této pohádkové hře je patrné, že láska ne vždy jde ruku v ruce s krásou.

Pro pohádky, jak už víme, je důležitou funkcí informování. Někdy má takové informování charakter dialogu.⁹⁰ Forma dialogu je využita také v této pohádce. Například z rozhovoru obou hlavních hrdinů se Kráska a my dozvíme o tom, že její otec je živý a zdravý. Ovšem v úvodu pohádky je využita funkce informování bez dialogu. V okamžiku, kdy se starý kupec vrátí od Zvířete, z hněvu řekne před dcerami o svém neštěstí, aniž by se ony na cokoliv ptaly.

„Jestliže je však potřebný předmět příliš malý nebo příliš vzdálený apod., užívá se jiného způsobu spojování. Předmět se přináší nebo člověk se přivádí.“⁹¹ V této pohádce nemůžeme mluvit o přenesení předmětu, jedná se zde o dívku. Krásce se stýská

⁸⁸ Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 60.

⁸⁹ Tamtéž, s. 61.

⁹⁰ Tamtéž, s. 61.

⁹¹ Tamtéž, s. 61.

po otci, který je velmi daleko, aby jí Zvíře mohl dopřát návrat domů, věnuje jí prsten, který ji kouzlem přenesl domů.

4.2.2 Stimulace

„Většina činů postav ve střední části pohádky je přirozeně motivována průběhem děje a pouze škůdcovství, jako první základní funkce pohádky, vyžaduje určitou doplňkovou motivaci.“⁹²

Tento popis stimulace neboli motivace odpovídá i této původní inscenaci. Za pomoci prvků a spojovacích funkcí, které napomohly k rozvíjení děje, je střední část pohádky opravdu motivována. První výstup Zvířete působil spíše záporně, proto zprvu zastával funkci škůdce. A to z důvodu vydírání Krásčina otce. Aby mohl vystoupit v této roli, musel kupec utrhnout růži, což Zvíře pravděpodobně považoval za trufalost a rozzlobil se. Ze vzteku poté učinil to, co rozehrálo celý příběh.

V pohádkách, kde není škůdcovství, mu odpovídá nedostatek a první funkcí je odeslání. Lze pozorovat, že odeslání podmíněné nedostatkem je rovněž motivováno nejrozumnějším způsobem. Počáteční nedostatek představuje jistou situaci. Můžeme se domnívat, že než začal děj, trvala celá léta. Nastává však okamžik, kdy si odesílatel nebo hledač náhle uvědomí, že něco chybí. Tento moment podléhá motivaci a vyvolává odeslání nebo rovnou hledání.⁹³

Jak už bylo řečeno, v této pohádce žádný skutečný škůdce nevystupuje. Tudíž je tato funkce zastoupena jinou, odesláním. Za toto odeslání by bylo možné považovat nejprve odeslání kupce pro peníze, poté snad i odchod Krásky. Motivace odchodu obou těchto postav je jasná, nedostatek peněz a dceřina láska k otci. Pravdou je, že vinou počátečního nedostatku vzniká situace, která rozehraje celý příběh. Ovšem tvrdit, že nedostatek možná trvá celá léta, nemůžeme. Z rozhovoru kupce a Krásky se dozvídáme, že ve finanční nouzi se ocitli nedávno, kvůli zlé bouři, která odnesla jeho loď se zbožím.

Ač je Zvíře bohatý pán, žijící v bohatém paláci, právě on je postavou, která trpí nedostatkem nejvíce. Tento pocit prázdna pocítí v momentě, kdy spatří obraz Krásčiny matky a také v době, kdy se Kráska vrátí domů. Ani Kráska se nevyhne tomuto pocitu. Jakmile se ocitne doma, zdají se jí sny o Zvířeti, slýchává jeho hlas a uvědomuje si,

⁹² Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 63.

⁹³ Tamtéž, s.63.

že ho miluje. Proto je nevyhnutelné, aby se tyto dvě postavy ještě setkaly. Tuto situaci popisuje Propp následujícím způsobem. „*Objekt nedostatku sám o sobě bezděčně posílá jistou zprávu, objevuje se na okamžik, nechá výraznou stopu nebo se zjevuje hrdinovi v nějakém odrazu. Hrdina nebo odesílatel ztrácí svou duševní rovnováhu, je jat touhou po jednou spatřené kráse a odtud se rozvíjí celý děj.*“⁹⁴

4.3 Nové postavy a jejich vstup do děje

U většiny pohádek je stěžejní postavou škůdce, který se nejednou objeví v průběhu vyprávění. V případě této pohádky, Krásky a Zvířete, tomu ovšem tak není. Jak už víme, zde skutečný škůdce nevystupuje. Také typického dárce, bychom zde hledali marně. Tuto funkci zde vykoná kupec, daruje Gábince a Málince šaty a šperky. A Zvíře, který věnuje Krásce prsten.

Kouzelného pomocníka zde taktéž nenajdeme, jediným zástupcem této funkce by mohl být pouze stůl a krb v paláci Zvířete. Tyto objekty vykonávají činnost nezávisle, bez pomoci jakékoliv osoby. V adaptaci ovšem vidíme pouze oheň v krbu, který se sám rozhoří. O stole se dovídáme od Krásky a z knižní předlohy. Tato pohádka se od jiných pohádek liší v mnohém, dokonce zčásti neodpovídá ani Proppově rozboru. Příčinou je zřejmě fakt, že tento pohádkový příběh je napsán jako divadelní hra.

V prvním obraze vidíme kupce, jeho dcery a budoucí zetě. Tyto postavy nás zavedou nejen do děje, ale také nám ukážou kontrast chudých a bohatých lidí. V obyčejném zchudlém příbytku se nachází kupec a jeho dcery. Bohatou vrstvu nám zobrazí Filipán a Filipec. V druhém obraze se kupec vydává na cestu, která byla zahájena z důvodu získání peněz. Ve třetím obraze se dostane do paláce, tato pasáž působí na diváka napínavě, navodí tajemnou atmosféru, která je nutná pro další rozvíjení děje.

Po pochmurnějším výstupu přichází na scénu opět kupec nacházející se v zahradě paláce. Jeho úkolem je nyní uvést do děje pána domu, tedy Zvíře. Tento úkol zvládne na výbornou, rozzuří pána utrnutím růže a ten stanovuje krutý trest. Právě růže zaujímá důležitou roli v této pohádce. Tato květina je důležitým předmětem, jenž nás provází celým příběhem.

94 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 64.

Jako Řekové uctívali dub, protože ztotožňovali strom se svým nejvyšším bohem, tak Kráska měla v oblibě růže.⁹⁵ Pravdou je, že tuto rostlinu neuctívala, ale upřednostňovala ji. Pravděpodobně svou vůní a vzhledem ji uklidňovala nebo připomínala krásnou, nespoutanou a volnou přírodu.

Díky necitelnosti Zvířete, se kupec navrátí domů. Nyní je na Gábince a Málince, aby děj posunuly. Z důvodu jejich marnosti se otec na dcery rozzlobí a vyřkne trest, který mu byl uložen. A vinou chamtivých dcer a rozzlobeného otce Kráska odjíždí ke Zvířeti.

Následující obrazy jsou výstupy Krásky, Zvířete a jeho hlasu ze zrcadla. Zde se postavy uvádějí podle momentálního duševního stavu Zvířete. Aby divák poznal, co se bude dít, pomůže mu hudba, která v této části pohádky hraje nezastupitelnou roli. Děj nabere nečekaný spád, jakmile se Zvíře zamiluje do Krásky. Z lásky jí umožní návrat domů. Z osamocení a nenaplněné lásky se Zvíře mění v člověka a umírá. Kráska mezitím doma zjišťuje, že Zvíře také miluje a protože je láska mocná čarodějka a Zvíře vládne tajemnou mocí, dozví se, že mu může pomoci pouze ona. Uslyší jeho prosby a za pomoci kouzelného prstenu odchází do paláce. Zde její úloha spočívá v záchraně Zvířete. Svými slovy a pohlázením ho zachraňuje. A tak díky Krásce končí pohádka šťastně.

4.4 Vlastnosti jednajících postav

Jak jsme již viděli, v pohádce lze snadno zaměnit jednu postavu druhou. „*Tyto záměny mají své příčiny, někdy velmi složité. Skutečný život sám vytváří nové, výrazné obrazy, které vytlačují pohádkové postavy. Vliv mají eposy sousedních národů, vliv má i písemnictví, náboženství, a to jak křesťanské, tak lidové pověry. Pohádka postupně prochází metamorfózou, a tyto transformace, metamorfózy pohádek, rovněž podléhají jistým zákonům. Všechny tyto procesy mají za následek takovou mnohotvárnost, že vyznat se v ní lze jen velmi obtížně.*“⁹⁶

Zkoumání atributů, tedy vlastností postav vytváří pouze následující tři rubriky: zevnějšek a pojmenování, dále zvláštnosti vstupu do děje a obydlí.⁹⁷ Podle následujících rubrik bude charakteristika hlavních postav pohádky vypadat následovně. Hlavní

⁹⁵ Frazer, George, James. Zlatá ratolest. Praha, 1994, s. 145.

⁹⁶ Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 72.

⁹⁷ Tamtéž, s. 72.

hrdinkou je Kráska. Co se zevnějšku týká, je hezká dívka s dlouhými vlasy. Její jméno je pro ni příznačné. Žije v domku se svými sestrami a otcem. Z tohoto můžeme tedy usoudit, že se jedná o obyčejné děvče. Zvíře je rovněž postava hlavní, je statné, urostlé postavy. Tyto rysy ho pojí právě se zvířetem, se kterým se dělí o svou podobu. Ale i přes toto prokletí je oblečen do vznešených šatů. Jméno tedy nenosí v žádném případě náhodou. Obydlím mu je bohatě zařízený palác. Do děje vstupuje nečekaně, ne zrovna pohádkově kouzelným způsobem.

Gábinka a Málinka, dvě starší Krásčiny sestry. Jsou děvčata pohledná, ale mají jednu vadu na kráse a tou je jejich hamižnost. Bydlí v domku se svou mladší sestrou a otcem. Jména mají hezká, ani si je pro svou nevychovanost nezaslouží.

Kupec, otec Krásky, je pán vyššího věku, menší postavy. Působí unaveně a starostlivě. Jeho jméno v pohádce nezaznělo, pouze jeho povolání, kterým je nazýván. Žije v chudém domku se svými dcerami, mnoho času tráví na obchodních cestách.

K posledním postavám této pohádky patří budoucí manželé Krásčinych sester, Filipán a Filipec. Tito bohatí pánové jsou již staršího věku, bohatě oděni, přesto nezdravě vypadající. Do děje vstupují spolu se svými poddanými ve chvíli, kdy jejich zpěvák zpívá pod balkonem kupcova domu píseň pro Gábinku a Málinku.

5 Princ Bajaja

Pohádka Princ Bajaja je dílem spisovatelky Boženy Němcové. Byla napsána v 19. století a filmového zpracování se dočkala roku 1971 režisérem Antonínem Kachlíkem. V roli prince Bajaji se představil slovenský herec Ivan Palúch, kterému v českém znění propůjčil hlas Petr Štěpánek, princeznu Slavěnu ztvárnila Magda Vašáryová.

Tato pohádka se natáčela v České republice. Převážná část děje, kterou je království, ve kterém žije princezna s otcem, se natáčela na zámku Hrubá Skála. V okolí tohoto zámku vznikaly i další scény, například skála, ve které se Bajaja ukrývá se svým koněm. Skála se jmenuje Adamovo lože. Za princův domov vybrali tvůrci pohádky zříceninu hradu Pirkštejn, která je zobrazena pouze v úvodu pohádky.⁹⁸

5.1 Porovnání knižní a filmové verze

Filmové zpracování této pohádky se v mnoha pasážích výrazně odlišuje od původní předlohy Boženy Němcové. K výrazným rozdílům patří zejména změna postav.

V knize nám autorka začíná vyprávění tím, že se mladému králi a královně narodí dvojčata, synové. Starším synem je náš princ Bajaja. Maminčiným Mazánkem je však jeho mladší bratr. Proto, když na trůn nastupuje on, jenž se tam dostal zásluhou matky, rozhodne se princ Bajaja jít do světa. Na cestu si bere svého koně, o němž je v knize zmínka, že ač je už téměř sedmnáctiletý, pořád má jiskru a nestárne. Z toho je jasné, že je kůň kouzelný. Poté princ přijede ke skále, kterou kůň otevře kopnutím do ní. Skála se nachází u města, kde vládne král. U tohoto krále se na radu koníka, princ jako němý se snědými tvářemi a jedním okem zavázaným, přihlásí do služby. Stává se královou pravou rukou, protože si se vším ví rady. Na všechno odpovídal „bajaja“, a proto ho oslovovali Bajajo. Všichni ho měli rádi, nejvíce však královny dcery Zdoběna, Budinka a nejmladší Slavěna. O pár dnů později mu král vypráví o svém neštěstí, o třech dracích, prvním devítihlavém, druhém osmnáctihlavém a třetím sedmadvacetihlavém. Tito draci plenili město. Král si pro radu zavolal kouzelnici, která mu řekla, že jedinou záchranou je přislíbit jim dcery. On tak učinil, aniž by princeznám

⁹⁸ Princ Bajaja [online]. 2006 - 2012 [cit. 2012-04-11]. Dostupný z WWW: <<http://www.filmovamista.cz/248-Princ-Bajaja?od=0&pocet=10&raditPodle=9&smerRazeni=0>>.

cokoliv řekl. Bohužel draci se vrátili a chtěli slíbené nevěsty. Proto se Bajaja rozhodne pomoci. Od koníka dostane troje šaty, výzbroj a rozkaz, že v boji z něho nesmí slézt. Všechny draky s pomocí koně zabije a zachrání princeznu, aniž by byl poznán. Po krátké době dostane král výzvu od sousedního krále k válce. Poprosí tedy Bajaju o dohled nad městem i dcerami. Později ale musí i s koněm na pomoc králi do boje. Bajaja vůdce nepřátel zabije, a tak pomůže válku vyhrát. Samozřejmě odjíždí z boje opět nepoznán. Král má v této válce mnoho knížat ze svého království, kterým před bitvou slíbil za odměnu své dcery za manželky. Ale protože knížat je mnoho, rozhodne se nikomu neukřivdit, a své dcery pomocí hodu jablkem nechá ženichy vybrat. Zdoběna i Budinka hodí jablkem, které se kutálí vždy k Bajajovi, on je však odkopne ke knížeti a hezkému pánovi. Pouze Slavěnino jablko nechává koulet směrem k sobě a neuhne. Z tohoto výběru manžela není princezna vůbec nadšená. Poté přichází na řadu turnaj, kam se najednou dostaví i Bajaja ve svém šatu a zbroji a stává se vítězem nad všemi pány. Od Slavěny dostává jako odměnu zlatý pás. A opět odchází. Toto je poslední boj Bajaji a jeho koně, který se s ním rozloučí a zmizí. Poté Bajaja odchází do princeznina pokoje a ukazuje se jí v celé kráse. Vše jí vysvětlí a padnou si do náruče. Po svatbě jede představit svou ženu Slavěnu svým rodičům. Celé království je potažené černým sukem, protože zemřel zdejší král, Bajajův bratr. Později černé sukno vystřídalo červené. Bajaja se stal králem ve svém království a se svou ženou žili v naprostém štěstí.

Ve filmu naopak vidíme, že princ rodiče už nemá, proto jde do světa hledat štěstí. I jeho filmové putování je odlišné od knižní cesty. Zprvu putuje sám, bez koně, kterého získá později a začne se s ním „bratříčkovat“. Také do děje vstoupí banditi se svým kumpánem, kteří v knize nejsou přítomni. Odlišnosti nejsou pouze kolem Bajaji, nýbrž také v rodině Slavěny. Princezna zde žádné sestry nemá, tudíž není zapotřebí více než jednoho tříhlavého draka. Její otec také nemusí do války, ani putovat k drakovi do sluje.

5.2 Pohádka Princ Bajaja a její postavy

Pohádka princ Bajaja je populární pohádkou, kterou můžeme na televizních obrazovkách vídat často. Tento pohádkový příběh byl zpracován v československé koprodukcí, proto se zde setkáváme s českými i slovenskými herci. Pohádka nás zavede

do královského prostředí i mimo něj. Postavy v této pohádce jsou různorodé. Kromě zástupců modré krve, zde vystupují také poddaní, chudina a bandité.

Hlavním hrdinou pohádky je princ Bajaja. Je statečným, nebojácným a chytrým hrdinou v pravém slova smyslu. Má srdce na správném místě, proto nebýt jeho koně, častokrát by se svou dobrosrdečnou povahou skončil v neštěstí. Princ je postava, která svůj život dozajista neprožila v nedostatku. Pravděpodobně vyrůstal v království svých rodičů, krále a královny. S jeho domovem se neseznámíme, jelikož jeho hrad je ihned v úvodu pohádky opuštěn. Nemůžeme tedy ani říct, zda oplývá bohatstvím či nikoliv. O tomto hrdinovi příliš nevíme, dokonce neznáme ani jeho skutečné jméno. Značná část děje se ovšem nachází v království, v místě, kam princ směřoval svou cestu. Jeho cesta měla jediný cíl, najít štěstí.

Pohádka diváka zavede snad do všech částí královského dvora. Jsme svědky královské hostiny, princezniných her se svými přáteli, spatříme také její komnatu i nádvoří, kde proběhne souboj rytířů na koních.

Hlavní ženskou hrdinkou je princezna Slavěna. Dívka, která působí nevinně, mile, chvílemi i naivně. Je to typ dívky, která by ani mouše neublížila.

Pohádka se odehrává převážně v královském prostředí, na hradě princezny. Dále je zde krátce zobrazeno prostředí chudých. Hostinec, kde se odehraje souboj mezi Bajajou, loupežným rytířem a jeho bandou lupičů. V pohádce jsou zachyceny mimo jiné i zahrady, volná příroda a jeskyně. První jeskyně je dočasným příbytkem Bajaji, druhá draka.

Hrad, kde žije princezna se svým otcem, působí chladným dojmem, obtížně lze usoudit, zda jsou obyvatelé tohoto domu bohatí či nikoliv. Podle hostin, které se tu pořádají, se můžeme domnívat, že nouzí netrpí. Okolí hradu je na malý okamžik též vidět, tvoří ho velká zahrada plná květin.

Pohled mezi chudé vrstvy nás zavede do malé chalupy, kam se Bajaja dostane na své cestě. Obyvatel tohoto domku je opravdu chudý. Prince nakrmí pouze ze zásob, které jsou charakteristické právě pro takovéto vrstvy obyvatel, chléb s tvarohem a hrnek mléka.

Pohádka Princ Bajaja zahrnuje postavy kladné i záporné. Hlavní kladnou osobou je beze sporu nejdůležitější hrdina příběhu, Bajaja. Postavou, taktéž kladnou, je i jeho vyvolená princezna Slavěna a její otec král. I jeho věrný kůň zastupuje kladné postavy.

Naopak k záporným postavám příběhu patří bandité se svým kumpánem loupežným rytířem, také zvaným podle zbroje, kterou nosí, Černým rytířem.

Postavy, které do této pohádky též neodmyslitelně patří, jsou dva princové, nápadníci princezny, kteří projevíli zájem o její ruku. První z těchto princů je hubený, vysoký a jeho chloubou je meč, který zdědil po svých předcích. Právě tato zbraň je asi jedinou věcí, kterou princ miluje, tedy kromě sebe. Princ je typickým představitelem zhýčkaného následníka trůnu, který má do udatného rytíře hodně daleko. Druhým nápadníkem princezny Slavěny je princ menší, silnější postavy. Jeho vášní je hra na loutnu. Stejně jako jeho sok neholduje bitvám ani soubojům.

Tito princové, ač svým výstupem nikterak neovlivnili děj pohádky, si vytvořili svůj osobitý půvab a zapsali se jistě do paměti mnoha diváků. Právě oni dokázali to, co je pro pohádku také důležité, dokázali svou hloupostí pobavit diváka.

5.2.1 Hlavní postavy a jejich funkce

Jak již bylo řečeno, hlavní postavou celé pohádky je princ Bajaja, jak už sám název napovídá. Princův život nám jako divákům této filmové adaptace nepřináší obraz jeho domova, dětství ani rodiny. Víme pouze, že odchází, protože rodiče už nemá a doma ho tedy nic nedrží. Zvědavému divákovi by na mysl mohla vyvstat otázka, kdo tedy během jeho toulek bude vládnout říši. Odpovědí by mohlo být samozřejmě mnoho. Jednou z možných variant by mohla být situace, že princ má vlastně sourozence, bratra, který vládne po smrti jeho rodičů. A jak by vůbec mohla tato možnost přijít v úvahu? V knižní podobě této pohádky se přeci praví, že princ byl z dvojčat. Nicméně tato informace není pro filmové zpracování pohádky vůbec důležitá.

Bajaja tedy odchází do světa. I přesto, že je princ, není bohatě oblečený, jde pěšky pouze s rancem. Zato vyzbrojen mečem, který se mu bude samozřejmě hodit. Princ je mladý, pohledný a statečný jinoch. Opouští domov, aby si ve světě našel nevěstu.

Díky jeho chabrosti a odvážným činům zachrání kupce, kterého přepadnou lupiči v lese, později také celé království i s princeznou.

Aby zachránil princeznu před drakem, vysvobodil ji od zlého rytíře a získal její srdce, musel kromě své udatnosti podstoupit i takřkajíc osobní zkoušku. Musel před všemi skrýt svůj původ a svou tvář.

Zvyk zahalovat si tvář, zachovávali někteří afričtí sultáni jako ochranu před zlými duchy. V jiných částech Afriky byl prý zaznamenán obdobný zvyk zahalovat si tvář na znamení nejvyšší moci.⁹⁹

Bajaja svou tvář sice nechrání před zlými duchy ani z důvodu vyšší moci, pouze nechce být poznán. Jako správný hrdina si chce slávu i lásku princezny vydobýt nepoznán. Neskrývá jen tvář, nýbrž také hlas. Neboť pokud mlčí, nejvíc se dozví a jakmile nemyslí jen na sebe, vidí i se zavřenýma očima.

„Mnozí divoši považují svá jména za důležitou součást své bytosti, a proto se velice snaží utajit svá skutečná jména, aby jich lidé se špatnými úmysly nemohli využít k působení zla jejich nositelům. Indiáni z Chiloe udržují svá jména v tajnosti a jsou neradi, když se vyslovují nahlas, říkají, že na pevnině či na sousedních ostrovech jsou víly a šotkové, kteří by lidem něco provedli, kdyby znali jejich jména. Araukánci téměř nikdy neprozradí cizinci své jméno, protože se obávají, že by tím nad nimi získal nadpřirozenou moc. V některých případech, kdy se považuje za nutné uchovat skutečné jméno člověka v tajnosti, bývá zvykem oslovovat jej přízviskem nebo přezdívkou. Na rozdíl od skutečných nebo primárních jmen nejsou zřejmě tato sekundární jména považována za součást člověka, takže se jich může volně užívat a prozrazovat je každému, aniž se tím ohrozí jeho bezpečnost.“¹⁰⁰

Hlavní hrdina, tedy princ Bajaja, v této pohádce není nikým osloven, nepředstaví se, nemá žádné skutečné jméno. V království Slavěnina otce mu všichni začnou říkat Bajaja, ale je to pouze přezdívka, žádné skutečné jméno. Toto jméno mu dají podle zvuků, které vydává. Snad Němcová nepovažovala princovo jméno za důležité či jeho získané pojmenování vnímala za dost vznešené. A scénářistka Eva Košlerová se pouze v tomto ohledu držela původního scénáře.

Ve skutečnosti v této pohádce má jméno pouze princezna. Její jméno je ovšem v adaptaci použito minimálně. Pro rozvinutí děje ani žádné jiné funkce pohádky nejsou jména postav nijak důležitá.

Bajaja také získá věrného přítele, bílého koně, který se mu stane bratrem. Tohoto koně zachrání před loupežným rytířem, který mu ubližuje a považuje ho pouze za svou trofej. Zvíře není ovšem obyčejné, nýbrž kouzelné a mluví lidskou řečí.

99 Frazer, George, James. Zlatá ratolest. Praha, 1994, s. 180-181.

100 Tamtéž, s. 219-222.

„V lidových pohádkách se někdy věří, že člověk je spojen poutem se zvířetem. Shoda mezi touto představou a pohádkami je tím těsnější, že v obou případech je schopnost duši vyjmout z těla a ukládat do zvířete často výsadou kouzelníků a čarodějnic.“¹⁰¹

U tohoto koně je jasné, že vládne kouzelnou mocí, otevírá skálu, opatří prince šaty a dovede ho nejen k princezně, ale i k jejímu srdci. Je možné, že toto zvíře nosí duši kouzelníka nebo boha. Také by to mohla být duše někoho příbuzného z Bajajovy rodiny, poněvadž kůň promlouvá stejným hlasem jako princ. I když pravděpodobnější je, že tato shoda hlasu je pouhým symbolem toho, že princ a kůň jsou si souzeni pro tuto cestu.

Neméně důležitou postavou celé filmové adaptace je samozřejmě také princezna Slavěna, královská dcera žijící spolu se svým otcem na hradě. Brzy oslaví své osmnácté narozeniny, ze kterých se nejvíce trápí její otec, král. Princezna nemá ani tušení, co jí brzy čeká.

Slavěna je poslušnou dcerou svému otci. Působí mile a bezstarostně. Ovšem umí se projevit, pokud je třeba. I přesto, že bude brzy plnoletá, je princezna velmi ráda s přáteli a hraje různé hry. Už na první pohled poznáme, že se jedná o dívku z vyšší společnosti. Nosí krásné šaty, umí vystupovat, a jakmile si vezme do vlasů korunku, není pochyb o tom, že je z urozeného rodu. V některých situacích je dokonce vykreslena jako každé obyčejné děvče. Například při pohledu z okna na přijíždějící nápadníky, neskrývá radost nad jedním z nich. Při seznámení s tímto rytířem působí nervózně a snaží se tomuto muži zalíbit. Později ovšem dospěje, zamiluje se do pravého hrdiny a pro svou lásku poruší i dvorskou etiketu, stráví noc v kapradí, v lese.

Všechny funkce jednajících postav tvoří posloupnost jednoho vyprávění. Jednotlivé funkce pohádky reprezentují morfologickou osnovu kouzelných pohádek. Ta začíná výchozí situací a po ní následují další funkce.¹⁰²

Pohádka Princ Bajaja začíná tím, že mladý princ jako „jeden ze členů rodiny opouští domov.“¹⁰³ Jeho odchod nedoprovází žádné nadpřirozené jevy, odchází jako člověk, pěšky. Za jeho opuštěním domova stojí jiný odchod a to jeho rodičů, kteří zemřeli. Proto se vydává do světa hledat štěstí.

101 Frazer, George, James. Zlatá ratolest. Praha, 1994, s. 587.

102 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 29.

103 Tamtéž, s. 30.

Na své pouti se Bajaja střetne také s loupežníky, kteří okrádají pacholka. Nebojácny princ ovšem zasáhne, muže zachrání před smrtí i uloupením nákladu, který veze. Od tohoto okamžiku můžeme zcela jistě prince Bajaju považovat za hrdinu.

Při svém putování se princ jako „*nepoznaný hrdina dostává do jiné země*.“¹⁰⁴ Hrdina se ocitá v cizím království a nechává se najmout jako zahradník, později také jako osobní šašek princezny.

Při vstupu do království Slavěnina otce, se Bajaja dozvídá nejen to, že král hledá ženicha pro svou dceru, ale především, proč ho hledá. Chce ji zachránit před drakem. Proto se Bajaja rozhodne, že nešťastnému králi pomůže.

Na cestě ke králi se zastaví v hostinci, kde potká opět bandity z lesa, nyní ovšem také jejich pána, který v této pohádce představuje postavu škůdce. Jakmile je princ těmito lupiči spatřen, „*škůdce dostává informace o své oběti a hrdina je napaden, čímž se připravuje získání kouzelného pomocníka*.“¹⁰⁵ Dochází k boji, ve kterém se Bajaja nesnaží bránit pouze sebe, nýbrž také koně, kterého si vůdce lupičů touží podmanit. Kůň není ale obyčejné zvíře a díky jeho pomoci je on i princ zachráněn.

„*Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek*“. Jako kouzelný prostředek zde slouží zvíře, kůň. Formou předání je situace, kdy zvíře dává jakoby samo sebe. Tato kouzelná bytost se objevuje náhle bez jakékoliv přípravy, hrdina ji potkává. Tento kůň je hrdina, který má kouzelné vlastnosti.¹⁰⁶ Těmi se v tomto případě rozumí umění zvířete mluvit lidskou řečí, znalost cesty ke králi a především schopnost dát Bajajovi pokaždé dobrou radu a pomoci mu v každé situaci.

Bajaja se s koněm spřátelí, řekne mu o svých plánech na cestu a ten mu přislíbí svou pomoc. „*Hrdina je dovezen k místu, kde se nalézá předmět hledání*.“¹⁰⁷ Za objekt hledání je v tento moment pokládán král, kterému chce princ pomoci, později se jím stane jeho dcera Slavěna. K místu je přivezen samozřejmě svým koněm.

Aby princ mohl pomoci králi i princezně, dostane od koně zrzavou paruku, pásku přes oko a radu, aby nastoupil v zámku jako zahradník. Ale aby nebyl nepoznán, „*je hrdinovi něco zakázáno*.“¹⁰⁸ Tímto zákazem je, že nesmí mluvit. Stane se tedy němým zahradníkem a na přání princezny také šaškem. Důvodem proč nesmí

104 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 52.

105 Tamtéž, s. 31 a 39.

106 Tamtéž, s. 41-43.

107 Tamtéž, s. 46.

108 Tamtéž, s. 30.

v království promluvit, není žádný trest či pohružka ze strany zvířete, nýbrž promyšlený plán jak získat princeznu, její lásku a zachránit celé království.

Krátce po příchodu Bajaji na zámek se začnou sjíždět nápadníci. Mezi nimi také loupežný rytíř, kterého princ ihned pozná. On jeho však nikoliv. „*Škúdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí a jejího majetku.*“¹⁰⁹ Rytíř se tváří jako hodný pán, protože chce princeznu získat pro sebe. Bohužel pouze z důvodu, aby spolu s ní získal celé království. Princezna je sice ještě nezkušená, pán se jí zdá být pohledný, ale jeho divoká povaha ji přeci jen trochu děsí.

Zásnubní hostina, kdy se princezna seznamuje se svými nápadníky, je však narušena drakem, který se po mnoha letech vrátil pro svou nevěstu, pro princeznu Slavěnu. Princezna do této chvíle neměla o této skutečnosti ani zdání, proto ji nenadálá situace velmi vyděsí. Král proto žádá nápadníky, aby mu jeho jedinou dceru zachránili. Bohužel dva z přítomných princů nemají odvalu a utíkají. Třetí zájemce o princeznu ruku, loupežný rytíř, dává králi podmínku a „*jako škúdce působí jednomu ze členů rodiny újmu,*“¹¹⁰ která spočívá v tom, že začne krále i princeznu vydírat. Vysvobodí princeznu jen pod podmínkou, že ještě před bojem ji dostane za ženu. Král přijímá, princezna nesouhlasí, naopak rytíře urazí.

Jediný, kdo jim svou pomoc přislíbí, je Bajaja, který se vydá do boje. Samozřejmě se převlékne. A z šaška je rázem krásný rytíř, kterého princezna opět nepozná, protože obličej má chráněn přilbou. „*Neštěstí je sděleno, k hrdinovi se někdo obrací s prosbou. Tato funkce uvádí do pohádky hrdinu.*“¹¹¹ Z králova vyprávění jsme se dověděli o hrozícím nebezpečí princezně a o tom, že hledá zachránce pro svou dceru. Tuto jeho prosbu vyslyší pouze jeho zahradník, který neváhá a jako správný hrdina míří do boje s drakem.

„*Hrdina a škúdce vstupují do bezprostředního boje.*“¹¹² Dochází k boji mezi Bajajou a drakem. Princ je dobře vyzbrojen, ale drak má tři hlavy. Bajaja je setne, draka zabije a tak vítězí.

109 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 32.

110 Tamtéž, s. 33.

111 Tamtéž, s. 36.

112 Tamtéž, s. 47.

I přes zranění a vyčerpání Bajaja zvítězí, Slavěna je vysvobozena a „*škůdce je poražen*“ v otevřeném boji. Také „*počáteční neštěstí je zlikvidováno*“. Získání hledaného objektu, tedy princezny je výsledkem již proběhlých akcí.¹¹³

Když se princezna s princem setkala poprvé v zahradě, dala mu svůj šátek, nyní mu věnuje rudou růži a „*hrdina je tak označen*.“¹¹⁴ Růže zde slouží zejména jako poděkování za záchranu života.

Krátce po odjezdu Bajaji z jeskyně, přichází loupežný rytíř, přezdívaný také jako Černý rytíř. Celý výjev v jeskyni sledoval spolu se svou družinou loupežníků a nyní pod pohrůzkou smrti přikazuje princezně, aby králi odpřísáhla, že to on ji zachránil. Dochází tedy k tomu, že „*nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky*“ a vydává se za vítěze nad drakem.¹¹⁵

Této zprávě král uvěří, pořádá hostinu a chystá k zásnubám. Princezna je nešťastná, nechce za manžela takového člověka. A proto spolu s Bajajou vymyslí hru, která spočívá v tom, že jablko jí prozradí, kdo má být její skutečný ženich. Jablko se neskutálí k loupežnému rytíři ani dvěma zbabělým nápadníkům, nýbrž k samotnému Bajajovi, což velmi rozzuří pána loupežníků. Z tohoto důvodu navrhne svou hru, již je souboj na koních.

„*Hrdinovi je uložen těžký úkol*“, který poměří sílu, obratnost a statečnost.¹¹⁶ Do tohoto turnaje se přihlásili ti samí princové a rytíř, kteří byli přítomni na hostině. Slavěna je pochopitelně nešťastná, je jí jasné, že zvítězí Černý rytíř. K velkému překvapení všech a hlavně k radosti princezny se dostaví ještě jeden rytíř, Bajaja. A loupežného rytíře poráží. „*Úkol je tedy splněn*“,¹¹⁷ poněvadž souboj rozhodl o vítězi, který je hoden ruky princezny Slavěny.

Slavěna poté všem konečně řekne pravdu o své záchraně před drakem a „*nepravý hrdina, škůdce je odhalen*“. Princezna vypoví příběh od začátku a škůdce se odhalí.¹¹⁸

Poté dochází k boji, kdy na jedné straně stojí loupežníci s Černým rytířem a na straně druhé Bajaja s poddanými krále. Vše dobře dopadne a bandité i se svým pánem jsou poraženi. „*Škůdce je potrestán*“. Velkomyslného odpuštění se zde

113 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 47-48.

114 Tamtéž, s. 47.

115 Tamtéž, s. 53.

116 Tamtéž, s. 53.

117 Tamtéž, s. 54.

118 Tamtéž, s. 54.

nedočkáme. Loupežníci i rytíř zahynou.¹¹⁹ Jsou svrženi z hradeb, je tedy jisté, že pád nepřezili. Zlo bylo potrestáno a nyní už se vše chýlí ke šťastnému závěru. Princ Bajaja sice z tohoto boje opět ujíždí, ale je to již naposled. Na radu koně se vrací do zámku jako šašek, aby zjistil, jestli ho princezna má opravdu ráda. Pomocí pantomimy princezně předvede všechny své podoby a uteče. Princezna hrdinu identifikuje podle všech předmětů, které mu dříve předala a „*hrdina je poznán*.“¹²⁰

Poslední úkol je na princezně, musí si svého milého najít. Bajaja utíká do jeskyně, kde na něj čeká jeho věrný přítel a rádce. Poslední radu, kterou kůň princí dá, je, že musí počkat do rána. Nakonec mu prozradí, co je skutečné štěstí. Z čehož je jasné, že odchod z domova a návštěva tohoto království nebyla marná, ba právě naopak.

Poslední scéna pohádky nás zavede do jeskyně, kde „*hrdina dostává nové vzezření*.“¹²¹ Princ se probouzí sám, oblečený do svých původních šatů, pouze se svým mečem a stříbrnými podkovami, které tvoří cestu ven. Je patrné, že tato podivná cesta je dílem kouzelného pomocníka, koně. Patrně slouží k tomu, aby „*hrdina byl přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání*.“¹²² Následuje tedy tuto stopu a na jejím konci opravdu nachází to, co vlastně hledal celou pohádku. Je to jeho štěstí, princezna Slavěna.

5.3 Pohádkové prvky

5.3.1 Prvky spojující funkce pohádky

Funkce pohádky nenásledují vždy bezprostředně jedna za druhou. Po sobě jdoucí funkce jsou uskutečňovány různými postavami, druhá postava musí vědět, co se do té doby přihodilo. Z tohoto důvodu byl v pohádce vypracován systém informování o minulosti. Někdy se tato informace vynechává a postavy mohou být vševědoucí.¹²³

Tato pohádka z hlediska návaznosti funkcí a informování nebyla jednoduchá. Informování o minulosti zde hrálo důležitou roli zejména z toho důvodu, aby se hlavní postava mohla dostat do děje. K tomu potřebovala znát informace o dávné minulosti, ve které hrál hlavní roli drak. Tato zpráva byla zjevena princí starým mužem, který si na draka pamatoval z tehdejší doby. Proto nebylo zapotřebí žádné vševědoucí postavy.

119 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 55.

120 Tamtéž, s. 54.

121 Tamtéž, s. 54.

122 Tamtéž, s. 46.

123 Tamtéž, s. 60.

Ani v této pohádce není výjimkou, že informování má formu dialogu.¹²⁴ Dochází k rozhovoru prince a starého pána, přičemž princ se ptá, muž odpovídá. Tedy na jedné straně se postavy musí něco dozvědět a na druhé často vystupují se svou funkcí proto, že něco vidí.¹²⁵ Protože Bajaja spatřil princeznu a zamiloval se do ní, začne plnit funkci něměho, jednookého zahradníka a šaška. I díky tomuto postupu děje, dochází k dalším pohádkovým posunům. Už jen tím, že jako šašek, Bajaja velmi obtěžuje loupežného rytíře.

*„Jestliže je však potřebný předmět příliš malý nebo příliš vzdálený apod., užívá se jiného způsobu spojování. Předmět se přináší nebo člověk se přivádí.“*¹²⁶ Tato funkce se zde také vyskytuje. Princ, v době kdy ještě nemá svého koně, se rozhodne, že se vydá do království, kde se potřebují zbavit draka. Část cesty ujde pěšky, ale po získání koně, ho právě on do cíle zaveze.

5.3.2 Prvky napomáhající ztrojování funkcí

*„Ztrojovat se mohou jak jednotlivé detaily atributivního charakteru, tak jednotlivé funkce, páry funkcí, skupiny funkcí i celé dějové sledy. Opakování může být buď rovnoměrné, může narůstat nebo se dvakrát dospívá k zápornému výsledku a jednou ke kladnému.“*¹²⁷

Tato pohádka ztrojování taktéž obsahuje. Co se týče atributivního charakteru, nalézají se tu tři dračí hlavy, v lese princ bojuje se třemi bandity, od princezny získá tři předměty – šátek, růži a jablko. O Slavěninu ruku se přihlásí tři nápadníci, mimo Bajaji. A Černý rytíř s Bajajou na kolbišti bojuje třikrát, až na potřetí je znám vítěz. Opakování, které se týká stínání hlav a boje na koních z hlediska obtížnosti opravdu narůstá.

5.3.3 Stimulace

Jak už bylo řečeno, stimulace neboli motivace jsou příčiny a cíle postav, které vedou k různým činům. Náleží však k nejnestálejší a nejproměnlivější prvkům pohádky.¹²⁸

124 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 61.

125 Tamtéž, s. 61.

126 Tamtéž, s. 61.

127 Tamtéž, s. 62.

128 Tamtéž, s. 63.

Každá postava v této pohádce je bezesporu něčím motivována. Princ, hlavní hrdina, je motivován touhou najít štěstí. Královského otce motivuje strach o dceru, proto hledá ženichy. Zlého Černého rytíře motivuje touha po bohatství a moci k tomu, aby v žádném případě nepřestal usilovat o princeznu.

U jediné postavy, u které to není tolik zjevné, je Slavěna. Ona je možná od doby, kdy spatřila poprvé Bajaju, motivována zvědavostí. Protože neví, kdo onen pán byl. Možná věří, že on je její pravá láska.

Na začátku pohádky je těžké poznat, jaká postava je čím motivována. Ovšem jakmile se děj začne rozvíjet a objeví se nějaká zápleтка či důležitá informace, která dovede hrdiny k určité situaci a rozvíjí děje, je snadné poznat motivaci každé pohádkové figury.

Ovšem u draků je situace jiná. Akce draků nejsou v pohádce ničím motivovány. Samozřejmě, i drak přilétá na základě jistých motivů, v tomto případě za účelem násilného sňatku s princeznou, ale pohádka o tomto mlčí.¹²⁹

V případě Prince Bajaji jde možná také o to, že drak přiletěl do království již podruhé. V této době již motivován královým slibem, že dostane princeznu. Ale pokud bychom se vrátili dějově zhruba o sedmnáct let zpět, kdy princezna byla malé dítě, a drak zemi navštívil poprvé, pak by se dalo hovořit o činu, který není motivován.

5.4 Nové postavy a jejich vstup do děje

Tato pohádka nám přináší zastoupení různorodých postav. Na rozdíl od předchozí pohádky zde máme i představitele škůdců. První výrazný škůdce je vůdce banditů, Černý rytíř. Poprvé se s touto postavou setkáváme v hostinci, kde je jeho krutost už patrná. Do děje filmové pohádky zasáhne brzy poté, co náš hrdina Bajaja vyrazí do světa. Tyto dvě pro pohádku význačné postavy se ihned střetnou a dochází k boji. Černý rytíř do děje vstoupí jako pán, který následuje své poddané na koních.

Druhým a posledním škůdcem této pohádky je drak. Ač se v pohádce vyskytuje jen krátkou dobu, má významnou úlohu. Od samého začátku pohádky je totiž hlavním důvodem, proč princ putuje právě do tohoto království a proč nápadníci princezny odcházejí. Má bohužel vliv také na krále, který kvůli drakovi může přijít o své jediné dítě, dceru Slavěnu.

129 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 63.

Náhodně potkán bývá většinou dárcem, zde je to však kouzelný pomocník. Je uveden jako zvíře, které bandité chytili jako dar pro svého pána. Ten koně ale týrá, proto se ho přihlížející Bajaja snaží chránit. Nakonec kuň zachraňuje před bandity prince. Ujíždějí spolu a zvíře se stane nejen Bajajovým pomocníkem, ale i jeho bratrem.

„*Odesilatel, hrdina, nepravý hrdina a také králova dcera jsou zahrnuti už ve výchozí situaci.*“¹³⁰ Všechny jmenované postavy plní tuto funkci, kromě odesilatele. Ten ve výchozí situaci přítomen není.

Hrdina je znám od samého počátku děje pohádky. Nepravý hrdina není jmenován nebo nějakým způsobem uveden. Svou roli rozehraje později a objeví se přímo na královském dvoře. Králova dcera Slavěna je uvedena dvakrát. Poprvé jako dcera jeho výsosti, podruhé jako nalezená osoba, přičemž skutečný zachránce může spatřit nejdříve ji a pak škúdce nebo také naopak.¹³¹ Princ Bajaja zde uvidí nejprve princeznu, a pak teprve škúdce, kterým je drak.

5.5 Vlastnosti jednajících postav

Jak už víme, pod pojmem vlastnosti rozumíme souhrn všech vnějších vlastností postavy, kterými jsou věk, pohlaví, stav, zevnějšek či různé zvláštnosti jedince. Samotné zkoumání atributů postav vytváří pouze vnější vzhled a pojmenování, zvláštnosti vstupu do děje a obydlí. K tomu přistupuje řada jiných, drobnějších, pomocných prvků.¹³²

Princ Bajaja, hlavní hrdina celé pohádky, je urostlé, štíhlé postavy a milého vzhledu. K otázce stavu, můžeme říct, že princ je svobodný. Ovšem protože jde do světa hledat štěstí, je pravděpodobné, že ho myšlenka na manželství napadla ještě dříve, než uviděl princeznu Slavěnu. Jeho stav může zahrnovat také jeho bohatství, o kterém se ale v pohádce nedozvídáme, můžeme jen soudit, že když je princ, nouzí snad netrpí. A z hlediska zdravotního stavu se zdá být princ zdravý a plný energie. Jeho skutečné jméno se nedozvíme, pouze jeho přezdívku, kterou vlastně považujeme za jeho jediné jméno.

Princezna Slavěna je hlavní ženskou hrdinou. Je mladá, soudě podle chování, se zdá být velmi veselá a přátelská. Má krásné dlouhé blonděaté vlasy, které jí dodávají

130 Propp, Jakovlevič, Vladimír. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany, 2008, s. 69.

131 Tamtéž, s. 69.

132 Tamtéž, s. 72-75.

typického „princeznovského“ vzhledu. Jak už bylo podotknuto, princezna je v úvodu pohádky ještě nezletilá. Tímto dojmem působí až do oné chvíle, kdy se má stát manželkou draka. Ráda si hrála s přáteli a žádné starosti ji netížily. Co se jejího stavu týče, je stejně jako princ svobodná, soudě podle prostředí, kde žije, majetkově zajištěná a také jako Bajaja působí zdravě a energicky.

V opozici kladným hrdinům, Bajajovi a Slavěně, stojí loupežný rytíř. K jeho typickým vlastnostem patří krutost, hrubost a touha po bohatství. Na první pohled tento pán nepůsobí nijak hroživě, naopak na rozdíl od svých kumpánů působí bohatým, šarantním a sebevědomým dojmem. Jeho zvláštností, o které se dovídáme nejen z jeho rozhovoru s princeznou, je jeho obliba v krocení šelem. Rytíř je hrdinou záporným, tudíž ho více než například láska nebo štěstí jistě více zajímají hmotné statky. Zda je svobodný či nikoliv se z děje pohádky nedozvíme, taktéž není řečeno ani to, kde žije nebo jaké má jméno.

K základní formě kouzelných pohádek patří takové pohádky, kde vystupují typické pohádkové postavy. Tato pohádka se může těmito postavami pyšnit. Nalezneme tu draka, který usiluje o princeznu, dále zástupce urozeného původu jakými zde jsou princ, princezna a král. Čarodějnici nám zde nahrazuje loupežný rytíř se svými loupežníky, kteří sice nemíchají lektvary, ale zlo páchat dovedou. Nechybí tu ani zvířecí pomocník, kterého nám představuje mluvící kůň. A nejdůležitější funkce, které tyto jednající postavy dosáhly, je vítězství dobra nad zlem. Kdy zlo je potrestáno a láska zvítězila.

6 Závěr

Filmová adaptace pohádky Zlatovláska, jejímž autorem knižní předlohy je Karel Jaromír Erben, je v tomto zpracování z roku 1973 oblíbenou pohádkou, která se na televizních obrazovkách objevuje poměrně často. Za úspěchem stojí jistě nejen výběr herců, kulis, ale také milé písně, které jsou snadno zapamatovatelné a mají hezké melodie. Důležitou roli zde hraje také to, že pohádka je barevná. Díky tomu vyniknou kostýmy postav, obzvláště princezen a především zlaté vlasy Zlatovlásky.

Pohádka se skutečně stala kultovní a má přesah přes generace. A to i přes to, že se dlouho nemohla vysílat z důvodu emigrace Jana Třisky, který zde hrál vedlejší roli rybáře. Zlatovláska také proslavila zámek Červená Lhota, který do té doby málokdo znal.¹³³

Zfilmovaná pohádka Františka Hrubína Kráska a Zvíře je pohádkou, která byla zpracována podle starého pohádkového motivu, jež byl ve světové literatuře i filmografii mnohokrát a v různých podobách převyprávěn. Tento půvabný příběh o třech dcerách, které mají dokázat opravdovost své lásky k otci, je protkán atmosférou české pohádkové tradice. Je zde také patrné téma, jež Hrubína vzrušovalo, téma života a smrti.¹³⁴ Kráska a Zvíře byla posledním dílem, které Hrubín dokončil. Než se tohoto příběhu ujali filmoví tvůrci, byla tato básnická pohádka předvedena jako hra v přírodním divadle krumlovského zámku, pro které byl tento text přímo vytvořen.¹³⁵ Pohádka je bohužel v dnešní době opomíjena a na televizních obrazovkách ji zřídka kdy můžeme vidět.

Princ Bajaja, dílo Boženy Němcové je pohádkou, která je oblíbená nejen diváky, ale i televizními stanicemi, které ji často uvádějí. Toto filmové zpracování obsahuje z hlediska pohádkových postav snad všechny hrdiny, jak kladné, záporné, tak kouzelné. Film byl točen v 70. letech, v době Československa, proto se na tvorbě podíleli čeští i slovenští tvůrci. Pohádku můžeme slyšet v českém znění, díky dabingu.

133 Petr Štěpánek vzpomíná na Zlatovlásku: Doted' na mě pokřikují černý kuchtíku [online]. 2001 - 2012 [cit. 2012-04-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.blesk.cz/clanek/celebrity-ceske-celebrity/165651/petr-stepanek-vzpomina-na-zlatovlasku-doted-na-me-pokrikuji-cerny-kuchtiku.html>>.

134 Kráska a zvíře [online]. 2003 - 2012 [cit. 2012-04-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.fdb.cz/film/47427-kraska-a-zvire.html> - 2003-2012>.

135 Kráska a zvíře [online]. 2008 - 2012 [cit. 2012-04-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.databazeknih.cz/knihy/kraska-a-zvire-8710> - 2008-2012>.

Filmové adaptace těchto pohádek jsou obsahově zcela odlišné. Některé motivy mají však společné.

Spojuje je období, ve kterém byly natočeny. Také výstup podobných typů postav. Zlatovláska je kladná, hezká a milá princezna, stejně jako princezna Slavěna z pohádky Princ Bajaja. Pohádka Zlatovláska a Kráska a Zvíře mají také jeden rys společný. Jiřík, chudý kuchtík získá princeznu a stane se králem. Kráska, chudá dcera kupce najde zalíbení v bohatém pánovi, kterého vysvobodí a tak se dostane též do vyšší společnosti. V těchto případech je tedy patrné, že jisté motivy se v pohádkách opakují.

Nejúspěšnější období pro českou pohádku představovala léta padesátá. Druhým úspěšným obdobím pro vznik české pohádky se stala příznačně normalizace, tedy převážně 70. léta. Specifický aspekt představuje vznik děl netypických, například Princ Bajaja či pohádek oscilujících na hranici hororu, například Panna a netvor. Tato pohádka s hororovými prvky je upravená verze Hrubínovy Krásky a Zvířete. Pohádky, jež vznikly například jako adaptace Erbenových textů, vycházejících z lidové slovesnosti a zahrnujících prvky fantasknosti, krutosti či baladických motivů, se s diváckým úspěchem neseťkaly. Pokud měla být česká pohádka divácky atraktivní, musela být především zábavná. Právě krutosti i baladických motivů se režisérka Janečková vyhnula, možná právě proto je Zlatovláska tak oblíbená.¹³⁶

136 Česká pohádka: Specifický žánr v kontextu doby [online]. 2008 - 2009 [cit. 2012-04-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.filmolada.cz/texty/ceska-pohadka-specificky-zanr-v-kontextu-doby>>.

Reference

Literární zdroje:

Eagleton, Terry. Úvod do literární teorie. Praha: Plus, 2010.

Erben, Jaromír, Karel. České pohádky. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1952.

Frazer, George, James. Zlatá ratolest. Praha: Mladá fronta, 1994.

Hrabák, Josef / Štěpánek, Vladimír. Úvod do teorie literatury. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987.

Hrubín, František. Kráska a Zvíře. Praha: Albatros, 1985.

Iser, Wolfgang. Jak se dělá teorie. Praha: Karolinum, 2009.

Němcová, Božena. Pohádky. Praha: Albatros, 1972.

Propp, Jakovlevič, Vladimir. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany: H&H, 2008.

Wellek, René / Warren, Austin. Teorie literatury. Olomouc: Votobia, 1996.

Internetové zdroje:

Filipec, Josef. Čeština z obrazovky. Naše řeč [online]. 1987, č. 1 [cit. 2012-03-20]. Dostupný z WWW: <<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=6666>>.

Kráska a zvíře [online]. 2012- [cit. 2012-04-07]. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/35103-kraska-a-zvire/>>.

Kráska a zvíře [online]. 2003 - 2012 [cit. 2012-04-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.fdb.cz/film/47427-kraska-a-zvire.html> – 2003-2012>.

Kráska a zvíře [online]. 2008 - 2012 [cit. 2012-04-14]. Dostupný z WWW: <<http://www.databazeknih.cz/knihy/kraska-a-zvire-8710> – 2008-2012>.

Princ Bajaja [online]. 2006 - 2012 [cit. 2012-04-11]. Dostupný z WWW: <<http://www.filmovamista.cz/248-Princ-Bajaja?od=0&pocet=10&raditPodle=9&smerRazeni=0>>.

Zlatovláska (TV film) [online]. 2012- [cit. 2012-03-20]. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/28158-zlatovlaska/>>.

Zlatovláska (film, 1973) [online]. 2011- [cit. 2012-03-20]. Dostupný z WWW:
<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Zlatovl%C3%A1ska_\(film,_1973\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Zlatovl%C3%A1ska_(film,_1973))>.