

Univerzita Karlova  
Filozofická fakulta  
Ústav Dálného východu

## **Bakalářská práce**

Kateřina Knaislová

Hrdinská cesta v japonských a českých pohádkách  
The Hero's Journey in Japanese Folktales and Czech Fairy  
Tales

Praha 2017

Vedoucí práce: Mgr. Michael Weber, Ph.D.

**Poděkování:**

Chtěla bych poděkovat všem, kteří mi během práce pomáhali, především Mgr. Michaelu Weberovi, Ph.D. za vedení této práce, užitečné rady, četné opravy a komentáře. Díky patří i mé rodině, která mě po celou dobu studia ve všech směrech velmi podporovala.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 20. 6. 2017

---

Kateřina Knaislová

**Abstrakt:**

Bakalářská práce se zabývá archetypem hrdiny a jeho hrdinské cesty v japonských a českých pohádkách. Cílem je ověření teorie o shodnosti hrdinského archetypu skrze srovnání hrdinů z vybraných pohádek metodou komparace podle knihy mytologa Josepha Campbella *Tisíc tváří hrdiny*. Důraz je kladen na analýzu hrdinských dobrodružství a jejich charakteristiku.

Práce je rozdělená do čtyř kapitol. První kapitola představuje terminologii a vývoj pohádkového žánru, ve druhé a třetí se věnuji rozboru nejprve mužských hrdinů a poté ženských hrdinek. Poslední kapitola je zaměřená na zkoumání archetypu v pohádkách s typickými prvky a postavami pro dané země.

**Klíčová slova:** Japonsko, pohádka, hrdina, archetyp

**Abstract:**

The bachelor thesis focuses on the hero archetype and the hero's journey in Japanese folktales and Czech fairy tales. The aim is to use a method of comparative literature to verify the theory of sameness of the hero archetype. This is achieved through the comparison of hero characters from selected folktales and fairy tales, according to the book *The Hero with a Thousand Faces* written by mythologist Joseph Campbell. A special emphasis is placed on the analysis of the hero's journey and its characteristic.

The thesis is divided into four chapters. The first chapter presents terminology and development of the genre, in the second and the third one I deal with analysis of male heroes and female heroines. The last chapter explores the hero archetype in folktales and fairy tales with typical elements and character types of the given countries.

**Keywords:** Japan, folktale, fairy tale, hero, archetype

**Poznámka:**

Japonské názvy jsou uvedeny v české transkripci (ch-č, shi-ši, yō-jó atp.). Japonská jména se vyskytují v ustáleném pořadí jméno a příjmení.

# Obsah

<b>Úvod</b> .....	6
<b>1. Terminologie a vývoj žánru</b> .....	8
1.1. Co je pohádka? .....	8
1.2. Historie japonské a české pohádky.....	8
1.2.1. Historie japonské pohádky .....	9
1.2.2. Historie české pohádky .....	11
1.3. Archetyp a archetyp hrdiny .....	12
1.3.1. Hrdinova cesta podle Josepha Campbella.....	13
<b>2. Mužský hrdina</b> .....	16
2.1. <i>Issunbóši a O Palečkovi</i> .....	16
2.2. <i>Putování za bohem hor a Tři zlaté péra</i> .....	23
2.3. <i>Momotaró a Princ Bajaja</i> .....	29
<b>3. Ženská hrdinka</b> .....	37
3.1. <i>Kočičí hora a Sedmero krkavců</i> .....	37
3.2. <i>Smích démonů a O zlatém kolovrátku</i> .....	44
<b>4. Typické postavy a motivy</b> .....	51
4.1. Japonské pohádky.....	51
4.1.1. Nadpřirozená manželka.....	51
4.1.2. Hodný a zlý soused .....	53
4.2. České pohádky.....	54
4.2.1. Honza .....	54
4.2.2. Čert.....	55
<b>Závěr</b> .....	57
<b>Seznam použité literatury</b> .....	65

## Úvod

Pohádka je starý útvar obsažený v ústní lidové slovesnosti snad každého národa. Staly se předmětem mnoha srovnávacích studií<sup>1</sup> a byly zkoumány z různých hledisek, například z hlediska psychologického (Carl Gustav Jung, Marie-Louise von Franz, Bruno Bettelheim aj.), struktury (Vladimír Jakovlevič Propp aj.), typů a syžetů (Antti Aarne, Stith Thompson, Keigo Seki aj.) či motivů (Hajao Kawai, Hiroko Ikeda aj.). Během výzkumu pohádek celého světa byla zjištěna jejich vzájemná podobnost v mnoha ohledech. Shodnost pohádek se snažilo vysvětlit mnoho rozličných teorií,<sup>2</sup> ale dodnes se nepodařilo nalézt dostatečné důkazy k objasnění tohoto jevu.

Jung tvrdil, že skrze pohádky lze studovat anatomii lidské psýché. (Franz 2015: 22) To podložil teorií, že pohádky jsou nejčistším výrazem kolektivně nevědomých psychických procesů, které se projevují prostřednictvím různých archetypů. Ve své práci jsem se zaměřila na archetyp hrdiny, přičemž jsem se rozhodla tento archetyp z důvodu rozsahu práce zkoumat pouze na lidských hrdinech z tzv. „kouzelných pohádek“<sup>3</sup>.

Cílem práce je pomocí výzkumu tohoto konkrétního archetypu přispět k ověření teorie, že pohádka jako fenomén zobrazuje lidskou psýché a její procesy napříč kulturami<sup>4</sup>, přinejmenším tedy v její vnější takovosti. Zaměřím se na mužské hrdiny a ženské hrdiny z japonských a českých pohádek a bude mě zajímat shodnost či rozdílnost archetypu, na něž budu nahlížet skrze hrdinské cesty a charakteristické rysy hrdinů. Vzhledem k Jungově teorii se domnívám, že archetyp hrdiny je v pohádkách obou zemí shodný. Ověření bude provedeno metodou komparace konkrétní japonské pohádky s jejím tematicky příbuzným českým protějškem na základě knihy významného religionisty a mytologa Josepha Campbella *Tisíc tváří hrdiny*, pojednávající o dobrodružství archetypálního hrdiny. Mimoto se v poslední kapitole v krátkosti zaměřím již pouze na archetyp hrdiny v pohádkách s typickými prvky pro dané země.

---

<sup>1</sup> Japonskými pohádkami se zabývali například Kunio Janagita (*Tóno monogatari*), Keigo Seki (*Mukaši banaši no rekiši*) nebo Hayao Kawai (*Mukaši banaši no šinsó*). Mezi české folkloristy patří kupříkladu Jiří Polívka (*Pohádkoslovné studie*), Václav Tille (*České pohádky do roku 1848*), Karel Horálek (*Studie ze srovnávací folkloristiky*), Bohuslav Beneš (*Česká lidová slovesnost*) nebo Oldřich Sirovátka (*Srovnávací studie o české lidové slovesnosti*).

<sup>2</sup> Teorie mytologická, antropologická, migrační či historicko-geografická. (Čeňková, Siegllová, Dejmálová 2006: 108)

<sup>3</sup> Pohádky ve vlastním slova smyslu. (Propp 2008: 11) Jedná se o pohádky, jejichž typickými znaky jsou zázračné skutky, nadpřirozené prostředí i děj.

<sup>4</sup> Tomuto jevu se podrobně věnuje také Marie-Louise von Franz (*Psychologický výklad pohádek*).

Z důvodu nutnosti vymezit pohádkový materiál jsem se pro svou práci rozhodla použít převyprávěné japonské pohádky<sup>56</sup>: *Issunbóši* (一寸法師), *Putování za bohem hor* (*Jama no kami to kodomo*, 山の神と子供), *Momotaró* (桃太郎), *Kočičí hora* (*Nekojama no hanaši*, 猫山の話), *Smích démonů* (*Oni ga warau*, 鬼が笑う), *Jeřábí žena* (*Curu no ongaeši*, 鶴の恩返し), *Žena, která nejedla* (*Futakuči onna*, 二口女) a *Stařec, který nechal rozkvétat stromy* (*Hanasaka džiiisan*, 花咲か爺さん) a srovnat je s českými pohádkami od Boženy Němcové: *O Palečkovi*, *Tři zlaté péra*, *Princ Bajaja*, *Sedmero krkavců*, *O zlatém kolovrátku*, *O hloupém Honzovi* a *Čert a Káča*. Pohádky Boženy Němcové jsem si vybrala především proto, že jsou založeny na starých českých a slovanských pohádkách, a přestože se jedná o autorské pohádky, nepostrádají hlubší příběh ani poučnost. Jsem si vědoma, že budu srovnávat lidové pohádky s literárními, mezi nimiž existuje mnoho rozdílů<sup>7</sup>, ovšem domnívám se, že pokud je pohádka skutečně odrazem psychické reality, archetyp hrdiny zůstane neměnný.

---

<sup>5</sup> Jelikož se pohádky šířily nejprve ústně, není možné dohledat jejich původní znění.

<sup>6</sup> V japonštině pro pohádku existují různá označení. Nejčastějšími třemi jsou *mukaši banaši* (昔話), *otogi banaši* (おとぎ話) a *dówa* (童話). Protože v češtině pro pohádku existuje pouze jediný výraz, je těžké tato slova přeložit. Nicméně by se dalo říct, že termínem *mukaši banaši*, odvozeného od úvodní fráze *mukaši mukaši* („před dávnými časy“), jsou myšleny „staré příběhy“, „příběhy z dávných dob“, tedy skutečné pohádky. Těmi se budu v práci zabývat. Etymologie výrazu *otogi banaši* pochází ze slova *togi*, které znamenalo „noční setkání“ nebo druh vigilií. Jednalo se tudíž o příběhy vyprávěné při těchto příležitostech. Ne vždy ovšem šlo o pohádky. Poslední výraz, *dówa*, se používá pro označení příběhů pro děti, především pak pro umělé pohádky. (Seki 1966: 2)

<sup>7</sup> Například: lidová pohádka má mnoho variant, literární má pouze jednu ustálenou verzi s pevnými obrysy; literární pohádka pracuje jen s vybranými motivy, případně si přidává nové; lidová pohádka je většinou krátká a stručná, literární bývá rozsáhlá a plná detailů. (Sirovátka 1998: 99-100)

# 1. Terminologie a vývoj žánru

## 1.1. Co je pohádka?

Pohádka je starý epický narativní žánr (Propp 2008: 274), který je součástí ústní lidové slovesnosti. Jde o folklorní vyprávění, považované za fikci, neboť obsahuje smyšlenky a překračuje podmínky reálného života. Ve skutečnosti je však realistická. Fyzické akce, představující hrdinský čin, jsou totiž ve skutečnosti triumfy psychické, hrdinovo dobrodružství je dobrodružství duše. (Campbell 2000: 47) Proto jsou pohádky tak kouzelné, fantaskní a neuvěřitelné.

Pohádka je dynamická. Soustředí se především na děj a zbytečně se nezabývá popisem vzhledu postav (ani hrdiny) nebo prostředí. Sleduje hrdinu, který je většinou obyčejným člověkem dosahujícím neobyčejných skutků, a nikdy neopouští prostor, kde se hrdina vyskytuje. (Propp 2008: 267)

Podle Proppa pohádky vznikly přeměnou posvátného příběhu v profánní a neduchovní. (Propp 2008: 166) Vychází z mýtů, iniciačních a přechodových rituálů. Ovšem mezi pohádkou a mýtem je velký rozdíl. Zatímco mýtus je jakýmsi „všeobecným snem“ platným pro celé lidstvo a mytický hrdina dosahuje velkolepých vítězství, která přesahují hranice a vedou k uzdravení společnosti, pohádka je více lokální, její hrdina dosahuje pouze domácích vítězství ve vlastním mikrosvětě a bojuje pouze s osobními nepřáteli. (Campbell 2000: 47) Přesto ale oba žánry obsahují klíčová sdělení pro naše vědomí i nevědomí a ukazují nám naše vnitřní duševní stavy a pochody v srozumitelnější podobě.

Důležitou součástí pohádek je ponaučení, které je oproti bajkám skryto v příběhu. Pohádka se literárním způsobem prostřednictvím obrazů zaobírá základními životními problémy a varuje nás před ničivými důsledky (Bettelheim 2000: 190), pokud tyto problémy odmítneme řešit. Nabízí nám dočasná i trvalá řešení v situacích, kdy se cítíme v nesnázích, a porozumění naší vědomé i nevědomé části osobnosti. Jsou symbolickým vyjádřením hledání, rozvoje osobnosti a rozšíření vědomí. (Stein, Corbett 2006: 17) Proto jsou pohádky vhodné nejen pro děti, ale i dospělé.

## 1.2. Historie japonské a české pohádky

Vzhledem k tomu, že pohádky, jakožto součást ústní lidové slovesnosti, se po dlouhá staletí vyvíjely a šířily orálně, je problematické určit, kdy přesně vznikaly. Vyprávěly se

od nepaměti vypravěči, kteří si příběhy navzájem vypůjčovali a dle sebe dále upravovali, nicméně v psané podobě po dlouhou dobu nebyly uchovány. Podle Sirovátky pohádka vznikala minimálně od středověku (Sirovátka 1998: 17), ale její kořeny lze nalézt daleko dříve.

V této kapitole v krátkosti shrnu vývoj japonské a české pohádky, přičemž se zaměřím především na její stopy a zpracování v literatuře.

### 1.2.1. Historie japonské pohádky

Prvními dochovanými japonskými písemnými památkami byly kroniky *Kodžiki* (*Záznamy o starých věcech*, 古事記), *Nihonšoki* (*Japonská kronika*, 日本書紀) a zápisy *Fudoki* (*Záznamy z krajů*, 風土記), které se objevily v 8. století. Obsahovaly nejrůznější mýty a legendy, ze kterých pozdější pohádky bohatě čerpaly.<sup>8</sup> Spisy *Fudoki* navíc popisovaly také tehdejší zvyky, rituály i orální tradici, a jsou tak prvním zdrojem o japonském folkloru. Za první skutečnou pohádku se považuje až vyprávění o princezně Kaguja z *Taketori monogatari* (*O starém sběrači bambusu*, 竹取物語) z 9. století (Janagita 1987: 19), která je zpracováním starší čínské a korejské látky. (Luffer 2009: 224)

Dále se lidová vyprávění nacházela v podobě legend *secuwa* (説話) v knize *Nihon rjóiki* (*Podivuhodné příběhy z Japonska*, 日本靈異記) sepsané buddhistickým mnichem Keikaiem v první polovině 9. století. Tyto legendy, podobně jako exempla v Evropě, byly vkládány do náboženských výkladů japonskými kněžími pro větší srozumitelnost a s postupem času, kdy se jejich forma měnila, se začaly více podobat pohádkám. Další sbírkou legend *secuwa* byla kniha *Kondžaku monogatarišú* (*Sbírka dávných a současných příběhů*, 今昔物語集) z 12. století, v níž už lze vystopovat lidového hrdinu Kintaróa, a několik motivů i syžetů vyskytující se v dnešních pohádkách a pověstech jako například *Mičinoku no kuni no Inujama no inu, oroči wo kui korosu monogatari* (*Tametomův věrný pes*, 陸奥国の狗山の狗、大蛇を食い殺す物語), příběh 29:32, nebo *Óna no higoto ni sotoba ni či wo cukamu wo mitaru koto* (*Potopený ostrov*, 嫗毎日に卒塔婆に血の付かむを見たる語), příběh 10:36<sup>9</sup>. Poslední důležitou knihou legend je *Udži šúi monogatari*

---

<sup>8</sup> Jasnou inspiraci můžeme nalézt třeba v pohádce *Tři amulety*, japonsky *Sanmai no orei* (三枚のお札), v níž „kouzelný útěk“ mnicha před babiznou *jamaubou* připomíná Izanagiho útěk z *Jomi*, říše mrtvých, o kterém se píše v *Kodžiki*, nebo ve *Fudoki*, kde se objevuje známý příběh o rybáři Urašimataróovi, což je dnes jeden z nejznámějších japonských pohádkových hrdinů.

<sup>9</sup> České překlady jsem přejala z knihy od Luffera *Strašidelný chrám v horách*.

(*Paběrky příběhů z Udži*, 宇治拾遺物語) ze 13. století, která obsahuje dnes již známé pohádky, jako jsou *Šitakirisuzume* (*Vrabc s ustřiženým jazykem*, 舌切り雀), příběh 3:16, či *Kobutori Džiisan* (*Stařec, který dostal bouli*, こぶとり爺さん), příběh 1:3.<sup>10</sup>

Po legendách *secuwa* se v období Muromači (1392-1573) začaly objevovat tzv. *otogizóši* (御伽草子) neboli „sešity dělající společnost“. Jednalo se o sbírky krátkých ilustrovaných příběhů, které se vypravěči četly nahlas. Jeden z nejznámějších příběhů je bezesporu *Issunbóši* (česky *Paleček*, 一寸法師) patřící mezi nejslavnější japonské pohádky. Na *otogizóši* navázaly v období Tokugawa (1603-1868) nejrůznější *kanazóši* („sešity psané kanou“<sup>11</sup>, 仮名草子) a s komercializací literatury v polovině 18. století další levné tisky. Mezi ně patřily i tzv. *akahony* („červené knížky“, 赤本) určené dětem, které obsahovaly pohádky s ilustracemi. Později, se zavedením povinné školní docházky v 70. letech 19. století, se nejpopulárnější pohádky staly dokonce součástí učebnic, například *Momotaró* (*Broskevniček*, 桃太郎), *Kači kači jama* (*Hora Kači kači*, かちかち山) nebo *Hanasaka Džiisan* (*Stařec, který nechal rozkvétat stromy*, 花咲か爺さん). (Luffer 2009: 225)

Zájem o pohádku mezi japonskými odborníky vzrostl až na začátku 20. století, téměř o sto let později než v Čechách. Bádání o pohádce je nejvíce spojováno se jménem Kunia Janagity, otce a zakladatele japonské folkloristiky, který sepsal několik sbírek japonských pohádek a vyprávění. Po něm se o výzkum pohádky velmi zasloužili i jeho žák Keigo Seki a v zahraničí známý Hiroko Ikeda. Ti se ale zaměřovali především na sběr syžetů a nikdo z nich pohádky nezachytil tak uměleckým jazykem jako u nás Němcová nebo Erben.

V Japonsku je velmi rozvinutá tradice vypravěčství a pohádky patřily mezi žánry, které byly populární a často se vyprávěly. Vypravěči byli nejen profesionálové, ale také poctní řemeslníci a obchodníci, mniši či rodinní stařešinové. Vyprávělo se u ohniště *irori*, při různých setkáních a lokálních festivalech (Adams 1967: 108) a tato tradice pokračovala až do konce období Meidži (1868-1912), kdy se zásadně změnil životní styl Japonců. Od té doby nové lidové pohádky již nevznikají.

Japonské pohádky čerpají z látek čínských, korejských i indických. Často se v nich objevují nadpřirozené ženy a muži, bůžci, mniši, hloupí sousedé nebo kouzelná zvířata, která se dle libosti přeměňují. Oproti evropským pohádkám jsou krutější a více spjaté

<sup>10</sup> České překlady pohádek jsem přejala z knihy od Luffera *Strašidelný chrám v horách*.

<sup>11</sup> *Kana* je japonská slabičná abeceda.

s náboženstvím (především se šintoismem a buddhismem), ale také v nich spíše vítězí dobrou nad zlem.

### 1.2.2. Historie české pohádky

V českých zemích se poprvé setkáváme s ústní lidovou slovesností zachycenou v literatuře ve 12. století v *Kosmově kronice*, v níž Kosmas uvedl, že obsahuje příběhy vyprávěné starci. (Sirovátka 1998: 97) I když mezi vypravěči převažovala spíše starší generace<sup>12</sup>, kromě ní vyprávěli příběhy také potulní herci, řemeslníci, formani, vápeníci či obchodníci. (Sirovátka 1998: 68).<sup>13</sup> Kromě *Kosmovy kroniky* lze nalézt zmínky a citace lidových pohádek i v letopisech pozdějších kronikářů. (Sirovátka 1998: 97) První literární doklad o české pohádce je ovšem až ze 14. století v Klaretově *Exemplariu* a *Astronomiariu* (Čeňková, Siegllová, Dejmalová 2006: 115), v němž se objevuje pohádka *O dvanácti měsíčkách*, kterou později proslavila Božena Němcová.

V minulosti pohádky nebyly samostatným žánrem, ale součástí zábavné literatury s kouzelnými motivy, bajek, pověstí či exempel. V 15. století můžeme její náznaky najít v *Dalimilově kronice*, ve vyprávění o Brunčvíkovi nebo také v příbězích o Palečkovi, šaškovi krále Jiřího z Poděbrad.<sup>14</sup> Další stopy po pohádce lze spatřit v knihách *Frantova práva* a *Fortunatus* z 16. století, které jsou plné pohádkových prvků a artefaktů: čertů, kouzelných měšců, halen a prstenů. (Vyhlídal 2004: 20-23) Zdrojem, ze kterého pohádky bohatě čerpaly, byly také rytířské romány a hlavně knížky lidového čtení, zábavné četby, jež byla v období baroka jako jedna z mála literatur tisknuta v češtině. Jejich syntézou spolu s jinou umělou literaturou později vznikaly současné české pohádky (Vyhlídal 2004: 43), které jsou mnohdy literárními hybridy inspirovanými německými, francouzskými a jinými evropskými pohádkami.

Na konci 18. století se pohádkami konečně začali zabývat odborníci a zájem o ně přetrval po celou dobu národního obrození. Probíhal intenzivní sběr pohádek, vydávali se první sborníky a sbírky, mezi nimiž nejvíce vynikaly ty od Karla Jaromíra Erbena a Boženy Němcové. Úpadek vyprávění lidových pohádek začal koncem 19. století, víceméně ve stejnou dobu jako v Japonsku, a v současnosti je pohádka udržována především skrze různé filmové a jiné adaptace.

---

<sup>12</sup> Sirovátka uvádí, že to byli především muži mezi 40-70 lety. Mladší generace preferovala zpěv písní a přednes básní. (Sirovátka 1998: 67)

<sup>13</sup> Zajímavostí je, že již ve 13. století lze doložit, že lidé zásluhou vyprávění lidových skladeb věřili v bájně bytosti jako například víly. (Vyhlídal 2004: 114)

<sup>14</sup> Nejedná se o pohádkového Palečka, skřítku a venkovského kluka, který tropí různé nezbednosti, ale o „moudrého blázna“, který se zastával ponižovaných a chudých. (Vyhlídal 2004: 28)

České pohádky jsou velice podobné jiným evropským pohádkám,<sup>15</sup> což potvrzuje fenomén migrace pohádek. S japonskými pohádkami má společné to, že v nich také vítězí dobro nad zlem. Soustředí se na život ve středověku v období feudalismu a vypráví o tehdejších společenských vztazích. Často se v nich objevují chudí, ale vychytralí vesničané a členové královské rodiny, naopak vůbec se nevyskytují náboženští představitelé.

### 1.3. Archetyp a archetyp hrdiny

Archetyp<sup>16</sup> může být problematický pojem, protože má různé výklady, ale obecně znamená pravzor. V práci ho budu chápat tak, jak je brán v Jungově analytické psychologii, neboť Jung, někteří jeho žáci a vědci ovlivnění Jungem se archetypy zabývali i v souvislosti s pohádkami.<sup>17</sup> Podle C. G. Junga je archetyp prastarý stavební prvek lidské psyché, projevující se na osobní rovině skrze komplexy, ale také kolektivně jako charakteristické rysy celých kultur. (Sharp 2008: 13) Specifikem archetypu je, že ho nevědomky sdílí lidé z celého světa. Nejvíce patrné je to ve starých mýtech, jež mají v různých kulturách obdobný archetypální základ.

Do vědomí archetypy vstupují jako různé představy a obrazy a ty jsou základem již zmíněných mýtů, legend i pohádek. Jedná se o neustále se opakující postavy, symboly a motivy, které s námi vnitřně rezonují na hlubší úrovni. Mezi ně patří i postava hrdiny. Jung se o archetypu hrdiny vyjadřuje jako o postavě, jejímž záměrem je překonat překážky a dosáhnout určitého cíle. Psychologicky je hrdina metaforou pro lidský potenciál asimilovat nevědomé obsahy v procesu individuace.<sup>18</sup> (Jung 1953-1979: sv. 9, par. 284)

O výzkum archetypu hrdiny se velmi zasloužil Joseph Campbell, který se tímto tématem zabýval především ve své knize *Tisíc tváří hrdiny*, v níž detailně popsal hrdinovo dobrodružství, tzv. monomýtus. Campbell se v díle soustředil především na hrdiny ze světových mýtů, nicméně tento model hrdinské cesty lze aplikovat i na pohádky.<sup>19</sup> Ve své

---

<sup>15</sup> U mnoha z nich lze nalézt variantu mezi pohádkami od bratří Grimmů.

<sup>16</sup> Z řeckého *arkhē* (první, původní) + *týpos* (vzor, typ).

<sup>17</sup> Viz Marie-Louise Von Franz: *Psychologický výklad pohádek*; Murray Stein, Lionel Corbett: *Příběhy duše – moderní jungiánský výklad pohádek*; Joseph Campbell: *Tisíc tváří hrdiny*, Čino Miwako: *Mukaši banaši kara manabu hito no seičō to hattacu*.

<sup>18</sup> Individuace je proces, kdy se jednotlivec formuje a psychologicky diferencuje. (Jung 1953-1979: sv. 6, par. 757) Cílem individuace je zbavit se falešných obalů persony a osvobodit se ze sugestivní moci nevědomých obsahů. (Jung 1953-1979: sv. 7, par. 269)

<sup>19</sup> Viz Campbell 2000:21, 40, 46-47, 73-74, 122, 160-164, 189, 229, 288.

práci budu hrdinovu cestu v japonských a českých pohádkách porovnávat právě podle Campbellova modelu. V *Tisíc tváří hrdiny* je hrdina popisován jako univerzální člověk, kterému se podařilo vymanit z vlastních osobních, ale i místních a historických omezení. (Campbell 2000: 33) Jeho prvním úkolem na cestě je odvrátit se od vnějšího světa, směřovat pozornost do oblasti duše, v níž tkví skutečné potíže, a zde s potížemi, „démony“, bojovat. V boji by měl hrdina proniknout do zkušenosti „archetypální představy“, kterou musí přijmout a splynout s ní. (Campbell 2000: 31-32) Druhým úkolem je vrátit se v nově nabyté podobě domů a předat lidem informaci o tom, co na cestě zažil a co se dozvěděl.<sup>20</sup> (Campbell 2000: 33)

### 1.3.1. Hrdinova cesta podle Josepha Campbella

Campbell rozdělil hrdinovo putování na tři akty: odchod, iniciace a návrat, které dále štěpí do sedmnácti stádií: odchod – dobrodružství volá, nevyslyšené volání, nadpřirozená pomoc, překročení prvního prahu, v břiše velryby; iniciace – cesta zkoušek, setkání s bohyní, žena jako svůdkyně, usmíření s otcem, apoteóza, nejvyšší dobrodiní; návrat – odmítnutí návratu, kouzelný útěk, záchrana zvenčí, překročení prahu návratu, pán obou světů, svoboda žít. Monomýtus nemusí obsahovat všechny etapy (Campbell 2000: 47), může se soustředit pouze na některé z nich, ale tři základní akty obsahuje vždy.<sup>21</sup>



Grafické znázornění hrdinovy cesty

<sup>20</sup> Tato část bývá v pohádkách oslabena a není natolik důležitá jako v mýtech.

<sup>21</sup> Nebo musí být přinejmenším naznačeny. (Campbell 2000: 47)

V prvním aktu nazvaném odchod neboli odloučení se hrdina pohybuje v běžném světě. V etapě „dobrodružství volá“ se hrdinovi zjeví posel, projeví se tajemná neznámá síla, která ho nutí vykročit ze známého prostředí. Hrdina je povolán, aby přesunul své duchovní těžiště do nového území, mimo hranice jeho společnosti. (Campbell 2000: 63) Po setkání s poslem se hrdina někdy na chvíli vrací ke své staré činnosti a až poté vyrazí na cestu. (Campbell 2000: 62) Druhou etapou je „nevyslyšené volání“, v níž hrdina dobrodružství odmítne (většinou kvůli strachu nebo povinnostem). Výjimečně zůstává navždy očarován, ale většinou je zachráněn a podvolí se svému úkolu. (Campbell 2000: 68) Třetí částí je „nadpřirozená pomoc“. Jakmile hrdina vyslyší volání a vydá se na cestu, setkává se se svým ochráncem, kouzelným pomocníkem, který mu předá amulety proti nepřátelům. V tomto okamžiku mu také vychází vstříc veškeré síly nevědomí i samotná matka příroda (Campbell 2000: 74), aby hrdinu v jeho cestě za dobrodružstvím podpořily. Po setkání s ochráncem následuje „překročení prvního prahu“, kdy hrdina opouští prostor známého a symbolicky se střetne se strážcem nového světa, jehož hranice označují hrdinovy současné možnosti. (Campbell 2000: 80) V posledním stádiu odchodu, „v břiše velryby“, je již hrdina plně odloučen od starého světa. Poznal, že jeho staré představy, ideály a citové vzorce již neodpovídají skutečnosti, a překročením magického prahu tak ničí své ego, aby mohl uskutečnit své znovuzrození. Nyní je pohlcen novým světem, nevědomím, kde uskutečňuje svou proměnu. (Campbell 2000: 89-90)

V druhém aktu tzv. iniciace musí hrdina překonat řadu zkoušek. To je součástí první etapy „cesta zkoušek“, kde plní nejrůznější úkoly, ve kterých buďto uspěje, nebo naopak selže, a skrze něž dosahuje očisty vnitřního já. Ku pomoci jsou mu rady, talismany či kouzelní pomocníci, které potkal a získal před vstupem do nového světa nebo přímo v něm. (Campbell 2000: 95) Hrdina se v tomto okamžiku střetává se svými protiklady, dosud nepoznaným já, odkládá svou pýchu a ctnost, aby zjistil, že on a jeho protiklady jsou jedním. (Campbell 2000: 104) V dalším stádiu dochází k „setkání s bohyní“, kdy se hrdina setká s osobou, kterou hledá nebo miluje. Žena představuje to, co lze poznat, hrdina je ten, kdo za poznáním přichází. (Campbell 2000: 111) Žena je průvodcem, jako byla Beatrice Dantovi, provází ho stupni zasvěcení až k vrcholu jeho dobrodružství. (Campbell 2000: 111) Pokud je dobrodruhem dívka, pak k ní sestupuje nebeský manžel, kterému se může stát chotí, pokud prokáže své schopnosti, krásu a touhu. (Campbell 2000: 113) Poté nastává stádium „žena jako svůdkyně“, v němž se objevuje pokušení a snaha svést hrdinu z jeho cesty. Svůdcem nemusí být nutně žena, ta jen symbolizuje tělesné či materiální

pokoušení. Dále následuje fáze „usmíření s otcem“, kdy hrdina čelí něčemu představující absolutní moc. Jedná se o ústřední moment, hrdina se oprostí od svého ega, spoléhá na „otcovo milosrdenství“. (Campbell 2000: 122) Otevírá svou duši a překonává svůj strach, aby došel k poznání, že všechny tragédie mají svůj smysl. (Campbell 2000: 136-137) V předposlední části iniciace zvané „apoteóza“ hrdina překonává dichotomii protikladů, dualita zaniká a on znovunalezá jednotu. (Campbell 2000: 142) Jde o období odpočinku a naplnění. Na konci iniciace přichází fáze „nejvyšší dobrodiní“, dosažení cíle cesty. Hrdina obcováním či lstí přemohl protivníka, a proto získává to, co hledal.<sup>22</sup> Za to je po návratu oslavován. (Campbell 2000: 167)

V posledním aktu se hrdina vrací domů. Jedná se o nejtěžší moment cesty, který je ovšem nezbytný pro uzavření kruhu monomytu a obnovu společenství i národa. (Campbell 2000: 179) Stává se, že dojde k „odmítnutí návratu“, hrdina se zdráhá vrátit se do běžného života, protože osvícení našel v jiném světě. Také je mnoho případů „kouzelného útěku“, pokud hrdina získal poklad proti vůli jeho strážce. (Campbell 2000: 181) Takový útěk je stejně dobrodružný a nebezpečný jako cesta za trofejí. Při takovém útěku, při odmítání návratu domů nebo v případě, že je hrdina oslabený, často přichází třetí část návratu, „záchrana zvenčí“. V té si pro hrdinu někdo přijde a odvede ho (Campbell 2000: 189), což dokazuje, že stejně jako na začátku i na konci je hrdina doprovázen nadpřirozenými silami. Smyslem čtvrtého stádia „překročení prahu návratu“ je uchování nabyté moudrosti z cesty a její integrace do života. Hrdina poznává, že svět známý i neznámý (neboli lidský a božský) jsou jedním a že říše bohů je pouze zapomenutým rozměrem známého světa. Probádání tohoto zapomenutého rozměru je nejhlubším smyslem hrdinského činu. (Campbell 2000: 197) V předposlední fázi „pán obou světů“ je znovu nalezena rovnováha mezi vnějším a vnitřním světem, hrdina získává volnost překračovat hranice obou světů.<sup>23</sup> (Campbell 2000: 206) Na samém konci dobrodružství, v etapě „svoboda žít“, Campbell popisuje, že výsledkem celé hrdinovy cesty je získání obecné svobody, osvobození od strachu ze smrti. Hrdina se zabývá pouze tím, co je, aniž by litoval minulosti nebo přemýšlel nad budoucností. (Campbell 200: 218)

---

<sup>22</sup> V mýtech se jedná o něco transcendentálního: elixír nesmrtelnosti (*Epos o Gilgamešovi*), poklad ohně (příběhy o hrdinovi Maui). (Campbell 2000: 170) V pohádkách může jít o ztracený předmět, vysvobození princezny apod.

<sup>23</sup> Campbell ukazuje na příkladu Ježíše Krista nebo na Kršnovi, vtělení hinduistického boha Višnu.

## 2. Mužský hrdina

Muž je nejtypičtějším hrdinou v pohádkách. Bývá udatný, věrný, ušlechtilý a důvtipný. Občas se narodí jako zázračné dítě, neposkvrněným početím (Propp 2008: 195), nebo neobyčejně rychle roste. (Propp 2008: 220) Hrdina odchází do světa kvůli nevyváženosti a nedostatečnosti, která panovala v jeho kraji či domácnosti, aby znovu našel rovnováhu a zvítězil nad nevědomím<sup>24</sup>. (Stein, Corbett 2006: 18-19) Bojuje proti ošklivému, zlému, surovému nepříteli (Sirovátka 1998: 38), přemáhá příšery, zachraňuje uvězněné ženy nebo přechytračí bohatého souseda. Aktivně a směle se staví k vnějšímu světu. (Bettelheim 2000: 221) Na hrdinské cestě prokazuje sílu v boji, svůj důvtip a chytrost, například při řešení hádanky. (Sirovátka 1998: 36)

### 2.1. *Issunbóši a O Palečkovi*

V první části bych se chtěla zaměřit na archetyp hrdiny a rozbor jeho cesty v pohádkách, kde jsou hrdinové velmi podobní – sdílí nějakou zvláštnost, ať už se týká vzhledu, prapodivného charakteristického rysu, zlovyku apod. Jako zástupce jsem si zvolila japonskou pohádku *Issunbóši*<sup>2526</sup> a českou pohádku *O Palečkovi*, jejichž obě postavy spojuje velmi malý tělesný vzrůst.

#### **Issunbóši**

##### **Děj**

Starému bezdětnému páru, který roky nebesa prosil o děťátko, se z palce u ruky narodil syn Issunbóši. Byl to velmi šikovný a chytrý chlapec, ale ač roky plynuly, syn nerostl. Ve dvaceti letech se rozhodl vydat se do Kjóta. S sebou si vzal misku jako klobouk, jídelní hůlku jako hůl a jehlu jako meč. Po několika dnech cesty potkal mravence, který mu poradil cestu. Issunbóši se dostal k řece, po které se plavil v klobouku z misky a jako pádlo použil

---

<sup>24</sup> Symbolizováno nepřitelem. Naopak vědomí je symbolizováno domovem, zákazy a omezení. (Stein, Corbett 2006: 18)

<sup>25</sup> Issunbóši (一寸法師), 一 iči = jeden 寸 sun = palec, volně lze přeložit jako „kluk o velikosti palce“ (dle japonského měrného systému 1 palec/sun = 3,03 cm). Do češtiny se překládá také jako Paleček podle podobnosti s hrdinou z pohádky Boženy Němcové. Pro přehlednost práce zůstanu ale u používání japonské varianty jména.

<sup>26</sup> Primárně používám verzi pohádky ze Sekiho *Types of Japanese Folktales*: 5. kapitola, č. 153. Pro upřesnění některých detailů v ději se obracím na Hrdličkovou a její knihu *Démonova flétna* a na knihu od Kawauči *Manga nihongo mukaši-banaši*.

hůlku. Když se dostal do Kjóta, poradila mu myška, kde najde knížete.<sup>27</sup> Knížecí dcera Haruhime si Issunbóšiho natolik oblíbí, že ho kníže vezme do služby.

Issunbóši se stal s knížecí dcerou nerozlučnými přáteli. Haruhime ho vzala i s sebou na pouť do chrámu bohyně Kannon Kijomizudera. Cestou je ale překvapil ďábel *oni*, který chtěl Haruhime unést. Všichni strážci se rozutekli, jen Issunbóši se knížecí dceru snažil chránit. Ďábel ho ale spolknul. V břiše ho pak Issunbóši začal píchat jehlou, až ho *oni* samou bolestí vyplivl a utekl.<sup>28</sup> Při útěku ztratil kouzelnou paličku *učide no kodzuči*, která plní přání. Pomocí ní Issunbóši vyrostl. Stal se statným mužem a vzal si Haruhime.

Pohádka se rozšířila po celém Japonsku, a proto má mnoho dalších variant. Například v některých z nich není jen jedna dcera, ale tři. (Janagita 1948: 11) V dalších verzích jsou naopak ďáblové *oni* tři a ne jeden (Hrdličková 1989: 64-73). Někdy jsou rozdíly natolik markantní, že pohádky spojuje pouze malý vzrůst hrdiny. Například v prefektuře Gifu existuje pohádkový hrdina Jubitaró (česky Prstíček), kterého nejprve snědla kráva a poté divoký pes. (Janagita 1948: 12) Seki se také zmiňuje o japonské pohádce *Paleček*,<sup>29</sup> která je dějově podobná té od Němcové. (Seki 1966: 82)

### **Rozbor dle Campellova modelu**

Pohádka začíná krátkým představením situace – staří bezdětní manželé, kteří si přejí miminko. Po modlitbách k nebesům se jim narodí hrdina Issunbóši, kterého seslala samotná milosrdná bohyně Kannon. Jedná se o zázračné zrození, o němž se Propp vyjadřuje jako o jednom z nejrozšířenějších pohádkových motivů. (Propp 2008: 193) Issunbóši je tedy zázračné dítě. Přes spokojené žití u rodičů se Issunbóši ve dvaceti letech<sup>30</sup> rozhodne odejít z domova do hlavního města. Kawauči píše, že se tak rozhodl proto, že vylezl na vysoký strom, ze kterého spatřil řeku a chtěl vědět, kam řeka teče. (Kawauči 2014: 90) Jde tedy o první část „dobrodružství volá“ dle Campellova modelu. Issunbóšiho cesta do světa rodiče zaskočí a snaží se mu ji rozmluvit. Bojí se o syna a neradi by o něj přišli. Hrdina si z toho ale nic nedělá, odolá rodičům a i přes jejich odpor se rozhodne cestu podniknout. Dalo by se tedy říct, že část „nevyslyšeného volání“ je v pohádce vynechána.

---

<sup>27</sup> Hrdličková užívá překladu „starosta“, což podle tehdejších japonských reálií není vhodný překlad. Dříve v čele byli tzv. *daimjó*, což byli feudální páni a knížata, proto volím právě překlad „kníže“.

<sup>28</sup> V některých verzích mu vypíchl oči.

<sup>29</sup> V díle chybí původní název v japonštině. Je zmíněna pouze anglická varianta *Thumb Boy*.

<sup>30</sup> V současnosti jde v Japonsku o věk, ve kterém se člověk stává úředně dospělým.

Poté, co rodiče svolí, dávají Issunbóšimu tři předměty<sup>31</sup> – misku na rýži, hůlku a jehlu – které si sám hrdina vyžádal a které ho mají na cestě ochránit. Hned vzápětí nám je objasněno, že mají hrdinovi posloužit jako klobouk, hůl a meč, i když později zjistíme, že miska a hůl budou mít ještě jiné využití. Tři darované předměty bychom tudíž mohli označit jako amulety, a i když nejsou ničím kouzelné, jsou jasnou součástí Campbellovy třetí fáze „nadpřirozená pomoc“. Issunbóši se rozloučí s rodiči a odchází z domu. Cestuje mnoho dní, bojuje s vedry, deštěm, žízni i únavou. Jako správný hrdina se ale nenechá odradit a dál pokračuje ve své cestě. Je pohlcen ve světě, jež doposud nepoznal. Jelikož je pohádka krátká a napsána velice jednoduše, stádium „překročení prvního prahu“ se v pohádce objevuje velmi symbolicky jako překročení prahu domova a „v bříše velryby“ jako první dny jeho pobytu v novém světě a jeho první strádání a vypořádávání se s těžkostmi a přírodou. Tím se uzavírá první akt „odchod“.

Akt „iniciace“ začíná střetnutím Issunbóšiho s mravencem. Po několika dnech putování se setkává s prvním kouzelným pomocníkem, který ho navede do hlavního města. Pomocník tak zároveň zadá hrdinovi první zkoušku – dostat se k řece a poté doplout do Kjóta. Issunbóši musí použít své chytrosti a vynalézavosti, aby „úkol“ splnil. Z misky si udělá lodičku a z hůlky bidlo. Když se dostane do města, hledá dům knížete. Myška, kterou potká, se stane jeho druhým kouzelným pomocníkem a ta mu navíc ještě poradí, jak knížete správně oslovovat. V domě knížete ho čeká druhá zkouška – získat službu u pána. Ten hrdinovi poručí, aby mu zatančil. Hrdina opět musí použít svých schopností a talentu, aby úkol splnil. Issunbóši nebojácně a bez váhání úkol znovu splní. Všichni v paláci si ho zamilují, a tak mu pán přikáže, aby s nimi zůstal v paláci jako společník. Tím končí první část iniciace „cesta zkoušek“. Následuje stádium „setkání s bohyní“, ve kterém se Issunbóši seznamuje s knížecí dcerou Haruhime. Stanou se blízkými přáteli a je patrné, že jde o ženu, po které hrdina touží. Issunbóši je ve společnosti Haruhime obklopen luxusem a má vše, co potřebuje i chce. Jeho jedinou prací je bavit ty, kteří si ho v paláci zavolají. Setrvává na jednom místě, jakoby v paláci uvízl. To odpovídá Campbellově etapě „žena jako svůdkyně“, kdy hrozí, že hrdina bude sveden ze své skutečné cesty.

V té době se však koná pouť do chrámu Kijomizudera s účelem vzdát hold bohyni Kannon, kterého se účastní i Haruhime s Issunbóšim, a tak je hrdina vytrhnut z luxusního života v paláci a přiveden zpět ke svému hrdinskému dobrodružství. Na cestě do chrámu je skupina přepadena mocným démonem *oni*,<sup>32</sup> který si přišel pro knížecí dceru. Issunbóši se ji

<sup>31</sup> Stejně jako evropské pohádky i japonské využívají symboliky tří.

<sup>32</sup> Čert, obr, nepřátelská nadpřirozená bytost často rudé barvy s rohy a tesáky. (Luffer 2009: 238)

statečně snaží bránit, byť čelí obrovské síle. Jedná se o jakýsi poslední absolutní úkol na jeho cestě.<sup>33</sup> Bohužel je d'áblem spolknut, a znovu je tak donucen použít své dovednosti. Použije jehlu, poslední amulet, který dostal od rodičů, a píchne d'ábla do břicha. Ten ho bolestí vyvrhne a uteče. Dalo by se říct, že pomocné síly rodičů byly hrdinovi nevědomky k dispozici po celou dobu jeho dobrodružství. Vítězství nad d'áblem je ekvivalentní Campbellově fázi „usmíření s otcem“. Jakmile démon *oni* uteče, všimá si Haruhime, že nepřítel při útěku omylem upustil kouzelnou paličku *učide no kodzuči*.<sup>34</sup> Předává ji Issunbóšimu jako jeho trofej a vysvětluje mu, že si může něco přát. Issunbóši žádá jediné, aby vyrostl, načež se z něho stává urostlý muž. Poté se bez bližšího vysvětlení okolností ožení s Haruhime. Části „apoteóza“ a „nejvyšší dobrodiní“ tak splývají nebo jsou přinejmenším těžko rozlišitelné. Možná by se nalezení paličky dalo považovat za to, co Campbell nazývá apoteózou, a kouzelná proměna v muže jako nejvyšší dobrodiní. Nicméně přeměnou je hrdinovo dobrodružství v cizím světě ukončeno a následuje akt „návrat“.

V pohádce *Issunbóši* je poslední akt velice zanedbán, neboť je popsán pouze v pár větách. Rozhodně v pohádce nenalezneme ani fázi „odmítnutí návratu“, „kouzelný útěk“ či „záchrana zvenčí“, jelikož se jeví, že hrdina nemá s integrací nově nabytých zkušeností žádný problém. Dozvídáme se, že po ukončení dobrodružství v neznámém světě se Issunbóši s Haruhime ožení, což považuji za fázi „pán obou světů“. Není ale zcela jasné, kde hrdina po svatbě nakonec zůstane – zdali žije v domě své ženy, nebo u svých rodičů. V některých verzích nechá poslat pro rodiče, někdy se vrací spolu s Haruhime zpět do svého rodiště<sup>35</sup> a žije s nimi šťastně až do smrti. Ať tak či tak, vzhledem k šťastnému konci můžeme říct, že se jedná o část „svoboda žít“.

Issunbóši, ač maličký, je hrdina zdatný a chytrý, který nemá strach nebo o tom v pohádce minimálně není zmínka. Dokázal vzdorovat rodičům, překonal řeku, ohromil knížete i celý palác, a porazil d'ábla *oni*. Během svého dobrodružství se setkal s mnohými překážkami, ale všechny úspěšně překonal, a proto byl na konci odměněn – vyrostl a získal milovanou ženu.

S malým mužíkem se v japonské mytologii můžeme setkat již v Kodžiki z 8. století. Zde se objevuje malý mocný bůh Sukuna Biko (少名毘古那), dítě božstva Kami Musubi

---

<sup>33</sup> Symbolika tří je zachována i v počtu úkolů, které musí hrdina na své cestě splnit.

<sup>34</sup> Jedná se o předmět, jejíž konec je podobný bubínku nebo chrastítku, který plní přání. Často je tato palička vyobrazována s Daikokutenem, který patří mezi sedm bůžků štěstí. Ovšem jejími nositeli bývají i d'áblové *oni*. (Swanger, Takajama 1981: 245-246)

<sup>35</sup> V této verzi nalezneme i část „překročení prahu návratu“.

(Kodžiki 2013: 98), který je obratný v medicíně a zemědělství.<sup>36</sup> V pohádce je motivu malého vzrůstu užito jako symbolu dítěte. To, že hrdina vyrostl, značí, že dospěl, což dokresluje i informace, že odešel ve svých dvaceti letech.<sup>37</sup> Dospět a stát se mužem by tudíž mohl být hlavní účel Issunbóšihho hrdinské cesty. Jde o dosažení hrdinovy vnitřní proměny, proměny z dítěte v dospělého. Svatba s Haruhime toto pouze potvrzuje.

## O Palečkovi

### Děj

Bezdětnému páru se narodilo dítě o velikosti palce. Paleček hned po narození chtěl matce pomoci, a proto odnesl otci koš s jídlem na pole. Jakmile úkol dokončil, chtěl Paleček s otcem voly popohánět při orání. Vlezl volům do ucha, začal jim do něj křičet a ti se rozeběhli. Viděl to bohatý kupec, který šel okolo, a Palečka od otce koupil. S Palečkem v torbě odešel, ale Paleček mu z ní po chvíli tajně vyskočil. Kupec přišel domů a vše vyprávěl své ženě. Když jí ale chtěl malého oráče ukázat, našel jen prázdnou torbu. Žena mu vynadala, že si vymýšlí nesmysly.

Pohádka *O Palečkovi* nepatří do repertoáru *Národních báchorek a pověstí*, ale najdeme ji v kategorii Jihoslovanské pohádky v knize *Básně a jiné práce*.<sup>38</sup> V Čechách je Paleček znám jen ve verzi od Němcové, ale nejedná se pouze o českou látku, téma zpracovali například i bratři Grimmové,<sup>39</sup> jejichž verze se od Němcové velmi liší, a známá je i v Estonsku, Finsku, Dánsku či Rusku. (Aarne, Thompson 1960: 124)

### Rozbor dle Campbellova modelu

Na začátku pohádky jsme opět seznámeni s výchozí situací, dozvídáme se o počtu členů rodiny i o hrdinovi samotném, což je dle Proppa běžný postup v pohádkách. (Propp 2008: 29) Hrdina se opět narodí zcela nečekaně navíc v nepřítomnosti otce. Hned po narození je Paleček schopný chodit, mluvit jako dospělý člověk. Je to zázračné dítě. Je natolik živý a energický, že chce okamžitě někomu s něčím pomoci. Přehřel energie je popudem pro jeho dobrodružství. Hrdina se nabízí, že donese otci na pole oběd. To by se dalo nazvat částí

<sup>36</sup> Oxford Reference: *Sukuna Biko* [online]. Oxford University Press: ©2017 [cit. 20.3.2017]. Dostupné z: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100541431>

<sup>37</sup> Domnívám se, že se jedná o pozdější úpravu a v původní verzi byl věk dřívější. Známa je třeba varianta z prefektury Niigata, kde Issunbóši odchází do světa již ve svých sedmnácti letech. (Janagita 1948: 11)

<sup>38</sup> NĚMCOVÁ, Božena. *Básně a jiné práce*. [online] Praha: SNKLHU, 1957. [cit. 23.4.2017]. Dostupné z: [https://web2.mlp.cz/koweb/00/03/34/76/61/basne\\_a\\_jine\\_prace.pdf](https://web2.mlp.cz/koweb/00/03/34/76/61/basne_a_jine_prace.pdf).

<sup>39</sup> Pohádka *Der junge Riese* (česky *Mladý obr* nebo také *Obr Paleček*). (Bratři Grimmové 1819: 22-31)

„dobrodružství volá“. Matka Palečkovi vyhovět nechce, ale syn jejího zákazu nedbá a s obědem v košíku vyrazí na pole, což už je fáze „překročení první prahu“. Předcházející fáze se v pohádce nevyskytují – dobrodružství nijak neodmítá, žádné vnější pomoci se mu nedostává. Protože chybí postava pomocníka, jsou jeho vlastnosti převedeny na hrdinu. To se projevuje i v Palečkově nadpřirozené síle, kterou oplývá bez užití jakýchkoliv magických předmětů. V poslední části aktu „odchod“ „v břiše velryby“, hrdina již naráží na první překážky v neznámém světě, na prach, který na cestě ležel a téměř ho pohltil.

V první části aktu „iniciace“, „cesta zkoušek“, musí Paleček překonat řeku, aby se dostal za otcem. Ani si nepovzdychne a už má plán, jak se dostat na druhou stranu. Použije lžičky z koše jako loďku a oběd táhne za sebou po vodě. Když dorazí na pole, setkává se s otcem. Ten se stává jeho partnerem i pomocníkem po zbytek cesty. Maje za sebou první úkol žádá Paleček o nový. Znovu se sám nabízí, že něco pro někoho udělá. Prakticky se opakuje situace z aktu „odchod“. Rád by na chvíli za otce oral pole. Otec se mu vysměje, ale Paleček bez zaváhání vlezle volovi do ucha a pustí se do práce. Dokonce se mu to daří lépe než otcí. Tím končí část „cesta zkoušek“ a následuje rovnou část „usmíření s otcem“, ve které hrdinu čeká poslední, největší zkouška. Paleček se setkává s bohatým, ale lakomým kupcem. Kupec si Palečka okamžitě oblíbí. Má v úmyslu z něho udělat oráče na vlastním poli, aby sám mohl lenořit. Hrdina ale zřejmě jeho nekalé úmysly vytuší a svému pomocníkovi-otci radí, ať ho dobře prodá a jde za ním. Otec učiní, jak mu syn řekl. Kupec strčí Palečka do torby a otec se za ním tajně vydá. Paleček mezitím v torbě prokouše díru, ze které začnou padat peníze a které otec sbírá. Peníze se tak stávají hrdinovou trofejí, fází „nejvyšší dobrodiní“.

Akt „návrat“ je podle Campbellova modelu v pohádce zastoupen jedinou fází, „kouzelný útěk“. Poté, co dírou v torbě propadnou veškeré peníze, proskočí jí i Paleček a utíká za otcem domů. Tím by mohla pohádka skončit, ale Němcová na závěr přidala část, jež jde za hranice Campbellova modelu a vymyká se Proppovu tvrzení, že pohádka nepouští prostor, kde se hrdina nachází. (Propp 2008: 267) Na závěr pohádky skoupý kupec přichází domů a chce se manželce pochlubit. Jakmile zjistí, že má kapsu prázdnou a malého oráče nikde, dostane od ženy vynadáno, že si hloupě vymýšlí.

Paleček je malý a čiperný hrdina. Je to mimořádný a výjimečný člověk, což naznačuje už jeho zázračné narození. S ničím si nedělá starosti, umí si hravě a vtipně poradit i v těžkých situacích. I v případech, kdy mu jeho výška ztěžuje cestu, si nestěžuje, ale vždy přichází s originálním řešením a rovnou koná. Každým svým úkolem se snaží pomoci a ulehčit rodičům. Nejprve vypomáhá s jednodušším úkolem, donést otcí oběd, druhý úkol už je o poznání těžší,

zorat pole. Třetí úkol, obelstít kupce, se od předchozích dvou výrazně liší – nesouvisí totiž s běžnými domácimi pracemi a povinnostmi, a přesahuje tak vše, co hrdina do té doby udělal a zažil. V porovnání s předešlými úkoly, kdy „bojoval“ s vodou a voli, také čelí mazanému nepříteli. Vše, co se mu doteď přihodilo, bylo jen přípravou na tento nejnáročnější úkol. Netřeba říkat, že pokud se Palečkovi třetí úkol podaří splnit, získá velkou odměnu, která je vrcholem celého dobrodružství. Nyní musí zužitkovat veškeré zkušenosti, jež během cesty nabyl. To, že se mu úkol splnit podaří a je na konci bohatě odměněn, je symbolem toho, že se během své cesty vyvinul, zažil vnitřní proměnu.

### **Srovnání hrdinů pohádek *Issunbóši* a *O Palečkovi***

Hrdinové *Issunbóši* a *Paleček* mají mnoho společného. Mimo malého věku je to třeba zázračné narození – *Issunbóši* byl seslán nebesy, *Paleček* se narodil zcela nečekaně, že ani otec nevěděl, že má syna. Obě postavy ale především sdílí mnoho charakteristických rysů. Oba jsou chytří, čiperní, nebojácní a vynalézaví. Jakmile se setkají s překážkou, nereptají a rovnou přemýšlí, jak ji překonat. Malý věk, na první pohled nevýhodu, dokáží proměnit ve výhodu – *Issunbóši* si díky roztomilosti zamiloval celý knížecí palác, *Paleček*, který se vešel do ucha vola, zvíře dokázal popohnat tak, že za chvíli zoral víc než jeho otec za celého půldne. Co se tedy týče vlastností, ty mají oba přinejmenším velice podobné. Mezi hrdiny ovšem existují i jisté odlišnosti. Například *Issunbóši* se narodil starým rodičům, zatímco u *Palečka* to není zcela jisté. *Issunbóši* také odešel do světa až ve dvaceti letech, kdežto *Paleček* vyrazil téměř hned po narození. Jedná se ale o drobnosti, které pro archetyp hrdiny nejsou důležité.

Přestože jsou hrdinové v důležitých ohledech stejní, zaměříme-li se na jejich cesty, všimneme si, že jsou v mnohém odlišné. Jak jsem podle rozboru výše dokázala, *Issunbóši*ho dobrodružství neobsahuje dle Campellova modelu stejné části jako dobrodružství *Palečkovo*. Respektive *Issunbóši*ho obsahuje více fází, což také přisuzuji tomu, že pohádka *Issunbóši* je delší než pohádka *O Palečkovi*. Nicméně tři akty „odchod“, „iniciace“ a „návrat“ obsahují obě pohádky stejně jako fáze „dobrodružství volá“, „v břiše velryby“, „cesta zkoušek“, „usmíření s otcem“ a „nejvyšší dobrodiní“.

*Issunbóši* z domova odešel, protože ho lákalo poznat svět. Jakmile spatřil rozlehlou krajinu, zatoužil se podívat za hranice známého světa. Neměl žádný konkrétní cíl, i když, jak se dozvíme s příchodem hrdiny do hlavního města, přál si být najat do služeb knížete. *Paleček* vyrazil do světa, protože doma nebylo co na práci a nudil se. Také neměl žádnou představu o

svém dobrodružství, pustil se bezprostředně do všeho, co ho napadlo. Zatímco za Palečkovy činy se, byť podvědomě, skrývala přání pomoci rodičům – matce s donesením oběda otci, otci se zoráním pole, oběma rodičům se získáním peněz – Issunbóši se soustředil spíše na sebe, přestože v druhé půli cesty začal více myslet na Haruhime a chránit ji. Ačkoliv byly cesty i úmysly hrdinů značně rozdílné, to důležité mají společné – oba při dobrodružství zažili vnitřní proměnu, která je v pohádkách ovšem vyjádřena vnějšími skutečnostmi. Issunbóši vyrostl a oženil se, Paleček získal peníze. Byť tedy odešli do světa bez konkrétního cíle, z jejich konání je zřejmé, že oba toužili po vnitřním růstu.

## **2.2. Putování za bohem hor a Tři zlaté péra**

V této části se budu zabývat srovnáním hrdinů v pohádkách, jejichž dobrodružství mají obdobnou strukturu a vyskytují se v nich podobné motivy. K tomuto účelu jsem si vybrala japonskou pohádku *Putování za bohem hor*<sup>40</sup> a českou *Tři zlaté péra*<sup>41</sup>.

### **Putování za bohem hor**

#### **Děj**

Chudá vdova měla syna Tošiho. Ten se v patnácti letech rozhodl začít pracovat jako dřevorubec. Tři dny po sobě v lese vídal starce<sup>42</sup>, který mu snědl svačinu. Třetí den se mu stařec za jeho dobrotu rozhodl splnit přání. Toši se ho zeptal, co učinit, aby s matkou nežili v chudobě. Stařec ho s otázkou nasměroval k bohovi všech hor. Když se za ním Toši další den vydal, kromě své otázky se boha hor měl zeptat na tři další: soused, který mu dal rýži, chtěl vědět jak vyléčit nemocnou dceru, hospodář, jenž dal Tošimu na noc ležení, potřeboval poradit, jak vzkřísit dvě uschlé sakury, a žena-nebeš'anka, která mu pomohla přes řeku, chtěla znát cestu zpět do nebe. Když Toši došel k bohovi hor, zeptal se ho nejprve na otázky ostatních, načež mu bůh na všechny odpověděl. Jakmile se chtěl zeptat na svou otázku, zmizel.

Na cestě domů Toši všem vyřídil odpovědi: žena se dostala do nebe a nechala mu drahokam, hospodář vykopal pod sakurovými stromy dva poklady, z nichž mu jeden dal, dcera sousedova se uzdravila a Tošiho pojala za manžela. Tak Toši zbohatl, získal ženu a své matce z nouze pomohl.

---

<sup>40</sup> V anglickém překladu Sekiho *Types of Japanese Folktales* jako *The Wood Spirit and the Boy*, japonsky *Jama no kami to kodomo* (山の神と子供).

<sup>41</sup> Používám název uvedený v knize *Národní báchorky a pověsti* z roku 1928, ze které čerpám.

<sup>42</sup> Hrdličková dále upřesňuje, že se jedná o ducha zdejších hor.

Výše popsaná pohádka je jedna z možných verzí, jak ji sepsala Věna Hrdličková<sup>43</sup>. Tu jsem si pro svůj rozbor také vybrala, protože je ze všech nejpodrobnější. Podle Sekiho však existují i další varianty – například hrdina se místo tří lidí na cestě setkává jen se dvěma nebo stařec, kterého Toši na začátku příběhu potkává, se ho neptá na jeho přání, ale pouze mu říká, že mu další den přinese štěstí.

### **Rozbor dle Campbellova modelu**

Na začátku pohádky se opět nejprve dozvídáme o výchozí situaci. Toših rodina je velmi chudá, a proto se Toši v patnácti rozhodne kácet stromy a sbírat dříví, aby si něco vydělal a mohl se postarat o matku. Zde začíná část „dobrodružství volá“. Jeden den při práci Toši pozoruje ze stromu starce, který mu sní svačinu. Hrdina ho jen pozoruje a nic neudělá, což by se dalo označit za část „nevyslyšené dobrodružství“. Stejná situace se opakuje po tři dny, přičemž třetí den na něj stařec počká pod stromem, aby mu poděkoval a splnil nějaké přání. Toši si přeje, aby už s matkou nebyli chudí, načež ho stařec posílá za bohem všech hor. Hrdina je nasměrován na správnou cestu, což se dá považovat za etapu „nadpřirozená pomoc“. Na cestu dostává od matky svačinu, na niž si musela půjčit od souseda rýži. Ten mu na oplátku zadává první otázku ohledně příčiny nemoci jeho dcery<sup>44</sup>, což je zvláštní, neboť zbylé otázky jsou hrdinovi zadány až v aktu „iniciace“ jako určité úkoly. Dochází tak k jistému smíšení těchto dvou aktů. Soused se se svým dotazem hrdinovi stává prvním potvrzením toho, že je potřeba nějaké změny, a zdůrazňuje nutnost hrdinovy cesty. Je branou do nového světa (i když pochází z prostředí, které hrdina zná). Proto se jedná o část „překročení prvního prahu“. V momentě, kdy je hrdina již na cestě za bohem hor, jde již o etapu „v bříše velryby“.

Fáze „cesta zkoušek“ byla již nastíněna v aktu „odchod“ a v druhém aktu na něj navazuje. Toši se po několika dnech cesty setkává nejdříve s hospodářem<sup>45</sup>, u kterého přespí. Jakmile hospodář zjistí, že hrdina putuje za bohem hor, poprosí ho, aby se boha zeptal na jeho dvě zvadlé sakury<sup>46</sup>, a upozorňuje ho na velkou řeku, která ho čeká. Když k ní dojde, nevidí žádný způsob, jak ji překonat. Až po chvíli si všimne velmi ošklivé ženy na druhé straně. Hned se jí směle zeptá, jak se přes řeku dostat, načež žena k němu po vodě přijde. Dozvídá se, že žena je nebešťankou hledající vchod do nebe, je zakletá a nemůže se hnout z místa. Toših žádá, aby se za ni zeptal boha, jak se dostat zpět domů. Když jí to slíbí, žena ho na zádech

---

<sup>43</sup> Hrdličková 1989: 117-125.

<sup>44</sup> Tato pasáž je dle Sekiho až součástí aktu „iniciace“.

<sup>45</sup> Podle Sekiho se jedná o majitele čajovny. (Seki 1966: 107)

<sup>46</sup> V dalších variantách jde o slivoň nebo o strom, který nese zlaté plody. (Seki 1966: 107)

vezme na opačný břeh. Zde končí část „cesta zkoušek“ a následuje „usmíření s otcem“, Toši přichází k horskému chrámu s vodopádem, kde se setkává s bohem všech hor. Toho se rovnou začne ptát na otázky lidí, které cestou k němu potkal. Jedná se o nezvyklý postup, hrdinovi bůh odpovídá, aniž by ten musel splnit jakýkoliv úkol.<sup>47</sup> Jakmile se chce hrdina zeptat na svou otázku, bůh zmizí. Nedosahuje tedy toho, kvůli čemu se na cestu vydal, jeho dobrodružství není u konce. Toši se vrací domů smířen se svým životem v chudobě. Následují části „apoteóza“ a „nejvyšší dobrodiní“, které se navzájem prolínají. Hrdina je odměněn pokaždé, kdy tazajícimu předá odpověď od boha hor. Když znovu potká nebešťanku, která dle boha nosí u sebe oslňující drahokam, dostane ho od ní darem. Také mu je od hospodáře darována truhla s pokladem, jež byla zakopána mezi kořeny stromu. Nakonec tedy hrdina získá to, kvůli čemu do světa odešel.

Toši se navrácí domů, načež ho přivítá matka se sousedem. Ten se ho hned ptá na odpověď. Hrdina mu sdělí, co se na cestě dozvěděl a soused dle toho koná. To je fáze „překročení prahu návratu“. Soused svolá mládence z okolí a nechá dceru vybrat si jednoho za muže. Ta si zvolí Tošiho. Následuje svatba a sestěhování s Tošiho matkou, což je součástí fáze „pán obou světů“. Poté všichni společně spokojeně žijí v domě manželky,<sup>48</sup> což odpovídá části „svoboda žít“. Tošiho vnější proměna, zbohatnutí, symbolizující jeho vnitřní proměnu, tak trvá i po jeho návratu z dobrodružství.

Toši je chudý kluk, který udělá vše, aby pomohl matce z nouze. Rozhodne se proto začít pracovat, aby vydělal nějaké peníze. Přestože nejsou s matkou při penězích, není zoufalý, naopak se zdá, že s matkou relativně spokojeně žijí. Jelikož je dobrosrdečný a i přes svou chudobu se se starcem třikrát podělil o svačinu, nabídne mu za to duch místních hor dobrodružnou cestu za bohatstvím. Toši neváhá a na dobrodružství přistupuje. Na cestě musí nejen prokázat všechny své kvality a schopnosti, jako například vytrvalost nebo ochotu pomoci druhým, ale zároveň přijmout zklamání, kterého se dočká při setkání s bohem všech hor. Musí se naučit smířit se s vlastním nezdarem a přát úspěch ostatním. Protože obojí dokáže, díky tomu a také díky jeho laskavosti se mu bohatství přeci jen dostává. Navíc získává ženu, což je dokonce více, než si přál.

---

<sup>47</sup> V Sekiho *Types of Japanese Folktales* je hrdina nejprve nasměrován do přepychového domu, kde je jeho odvaha otestována snědením mimina, které shledá lahodným, a také jsou zde na jeho počest připraveny velkolepé oslavy. (Seki 1966: 107) Tato varianta tedy navíc obsahuje část „žena jako svůdkyně“.

<sup>48</sup> Dle Sekiho střídavě žijí u matky a u manželky doma. (Seki 1966: 108)

## Tři zlaté péra

### Děj

Čestmír byl chudý pastýř, který se jako dítě velmi přátelil s dcerou kupce Svatavou. Když mu zemřel otec, postarala se o něj kupcova rodina. Otec Svatavy ho vzal na cesty, aby z něj udělal obchodníka, našel mu nového pána a Čestmír se deset let nevrátil domů. Svatava na něj ovšem nezapomněla. Když se Čestmír ve svých dvaadvaceti letech s ní opět shledal, zamilovali se do sebe. Otcí Svatavy se jejich vztah však nelíbil a nechtěl dát k sňatku souhlas, dokud mu Čestmír nedonese tři zlatá péra. Čestmír se proto vypravil za ptákem zlatohlavcem.

Na cestě za ním se dostal do dvou truchlících měst, v jednom byla znečištěná studna s dříve uzdravující vodou, ve druhém onemocněla královská dcera poté, co uschnul strom se zlatými jablky. Obě města ho žádala, aby se za ně zeptal zlatohlavce na řešení. U černého moře se Čestmír setkal s čertem, který za trest již dvě stě let plul na moři. Na oplátku, že se ptáka také zeptá na řešení, ho čert převezl k velké skále, kde sídlil zlatý pták. V jeskyni na skále Čestmír potkal babičku, která ho schovala a pomohla ze zlatohlavce získat všechny odpovědi na otázky a tři péra. S těmi se pak vrátil domů, všem tázajícím prozradil, co se dozvěděl, a byl za to bohatě odměněn. Kupci předal péra a za to se se Svatavou oženil.

Tato pohádka, kterou lze najít v knize *Národní báchorky a pověsti*, má v českém prostředí ještě jednu variantu. Je jí Erbenova pohádka *Tři zlaté vlasy Děda-Vševěda*<sup>49</sup>, která obsahuje totožné motivy a syžet. Tato Erbenova verze je velmi podobná pohádce bratří Grimmů *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren* (česky *Ďábel se třemi zlatými vlasy*)<sup>50</sup>, v Aarne-Thompsonově klasifikaci jde o pohádku typu 461, jež má obdoby také v Estonsku, Laponsku, Dánsku, Norsku apod. (Aarne, Thompson 1960: 78)

### Rozbor dle Campbellova modelu

Pohádka začíná dlouhým úvodem. Dozvídáme se o dětství hlavního hrdiny a jeho budoucí ženy. Čestmír byl synem chudého pastýře, kterému ve dvanácti letech zemřel otec. Díky přátelství s dcerou kupce byl přijat do její rodiny a posléze vyslán do světa, aby se naučil obchodnickému řemeslu. Jelikož si Čestmír se Svatavou byli velmi blízcí, oba odloučení těžce nesli. Proto byli oba nadšeni, když se po deseti letech znovu shledali. Nabízí se otázka, zdali tento začátek není již součástí hrdinského dobrodružství, ale vzhledem ke skutečnosti, že

---

<sup>49</sup> HÁLEK, Vítězslav. *Máj: Jarní almanah na rok 1860*. [online] Praha: Kat. Jeřábková, 1860. s. 187-203 [cit. 28.4.2017]. Dostupné z: <http://kramerius.nkp.cz/kramerius/MShowUnit.do?id=6673>

<sup>50</sup> Bratři Grimmové 1819: 148-155.

v něm střídavě a velice zkratkovitě pozorujeme hlavního hrdinu i Svatavu, domnívám se, že jde pouze o představení hrdiny a jeho okolí. Zjišťujeme, jaké má hrdina zkušenosti a jaká dobrodružství v minulosti zažil.

Skutečná cesta začíná tedy až v momentě, kdy jsou po návratu z cest Čestmír a Svatava přistiženi Svataviným otcem v objetí. Otec je rozzuřen a přesto, že se oba mají rádi, nechce svolit ke sňatku, dokud nezíská od hrdiny tři pera. To je část „dobrodružství volá“ a následuje hned fáze „nadpřirozená pomoc“, ve které Čestmír na koni cválá ke svému pánovi, od něž dostane peníze na cestu. Poté zcela opouští známý svět (část „překročení prvního prahu“). I když část „v břiše velryby“ není v pohádce nijak rozvinuta, je jasné, že se jedná o období, než po několika dnech dorazil do prvního města.

Část „cesta zkoušek“ začíná s příjezdem do truchlícího města. Hrdina se zde střetává se svým prvním úkolem<sup>51</sup>, zjistit, proč se léčivá voda ve studni zničehonic stala vodou, jež přivádí lidu smrt. Když hrdina přijede do druhého města, opakuje se podobná situace. Strom plodící zlatá jablka uschl a spolu s tím onemocněla královská dcera. Měšťané proto Čestmíra žádají, aby se zlatohlavce zeptal na příčinu. To je jeho druhým úkolem. V tomto městě se také dozví, že všeho znalý pták bydlí na skále v moři, kam ještě lidská noha nevkročila. Je tedy zřejmé, že se jedná o magické místo, kam smí vstoupit pouze odvážný a připravený člověk, vyvolený. Třetí úkol mu zadá čert toužící po osvobození z trestu, který hrdinu převezme k sídlu ptáka. Tímto se uzavírá část „cesta zkoušek“. Čestmír stoupá po skále nahoru, kde dojde ke stádiu „setkání s bohyní“. Seznámí se s babičkou, služkou ptáka, již se hrdina zalíbí, a stane se proto jeho průvodkyní a pomocnicí. Nejenže mu dá najíst a ukryje ho před pánem, ale zároveň pro něj riskuje život. Ona je tou, která v části „usmíření s otcem“ koná, ptá se za hrdinu na otázky a tajně ptákovi trhá pírka. Stane se dočasným ztělesněním hrdiny. Bez její pomoci by Čestmír misi nedokončil.<sup>52</sup> Poslední dvě části aktu „iniciace“ jsou popsány velice stručně. Doba odpočinku, „apoteóza“, nastává ve chvíli, kdy babička získá tři pera a zjistí odpovědi na všechny otázky, které další den předá Čestmírovi. Fáze „nejvyšší dobrodiní“ je okamžik, kdy hrdina získává od babičky to, pro co na ostrov přišel.

Při návratu domů čeká Čestmíra dlouhá cesta. V části „překročení prahu návratu“ šíří to, co se během dobrodružství dozvěděl. Ovšem to není vždy snadné. Například v případě začarovaného čerta, jehož vysvobodí pouze člověk, který vezme trest na sebe, musí vymyslet nějakou lest, aby sám na moři neuvízl. Z toho důvodu mu odpověď prozradí až po tom, co ho čert převezme na druhý břeh a vyskočí z loďky. V dalších případech ho již žádné

---

<sup>51</sup> Pokud za první úkol budeme považovat přinesení zlatých per, pak se jedná o úkol druhý.

<sup>52</sup> Analogii můžeme nalézt v řeckém mýtu o Iásonovi, který by nedokončil svůj úkol nebýt pomoci Médeji.

nebezpečnosti nečeká. Ve městě s uschlou zlatou jabloní a s nemocnou princeznou Čestmír králi vyřizuje, že příčina všeho je mrtvé dítě zakopané pod stromem, které měla jeho dcera s panošem, jehož vsadil do vězení. Jakmile král s dcerou promluví, panoše propustí a kosti dítěte vyhrabe, princezna se vyléčí a strom opět začíná plodit. Hrdina tak svůj úkol splnil a od krále dostává cenné dary a služebníka. Ve městě se zakalenou studnou je situace podobná. Když lidem vyřídí, že ve studni sídlí bohy seslaný jedovatý pavouk jako trest za jejich prostopášnost, zachovají se všichni dle rady zlatohlavce, složí bohům oběti a pavouka zabijí. Čestmírovi se tak úspěšně podaří šířit mezi lid moudrost, kterou získal skrze své dobrodružství. Teprve až v části „pán obou světů“ se hrdina vrací domů, odevzdává tři zlatá pera a získává Svatavu za ženu. Také se stane bohatým kupcem známým svou štedrostí. V poslední etapě „svoboda žít“ žije šťastně se svou ženou a dětmi, kterým vypravuje o svém dobrodružství.

Na začátku je Čestmír chudý chlapec, který je vždy veselý a také velmi poslušný. Proto se po smrti otce podřizuje přání kupce, aby s ním jel do světa. Po návratu domů po dlouhé době je patrné, že dospěl, ale stále nemá dost kuráže dotknout se milované ženy, dokud ho sama Svatava nepobídne. Zde vzniká prostor pro jeho proměnu. Je nucen vydat se do světa. Vzdává se všeho a sám se odebírá do neznámých končin. Během cesty je ke všem velmi milý a srdečný a pomáhá těm, kteří ho o to požádají. Díky této dobrotě se mu také dostává pomoci v okamžiku, kdy ji sám potřebuje. Protože Čestmír dokázal odhodit strach a riskovat vše pro splnění svého poslání, pro dosažení své proměny, je z tohoto důvodu na konci odměněn. Získává ženu, kvůli které odešel do světa, a navíc také bohatství, o němž se mu ani nesnilo.

### **Srovnání hrdinů pohádek *Putování za bohem hor* a *Tři zlaté péra***

Toši a Čestmír jsou hrdinové, kteří se narodili do chudých rodin. Proto se už jako mladí rozhodli začít pracovat – Toši jako dřevorubec, Čestmír jako pasáček – aby svou rodinu uživil. Přestože žijí prakticky v nedostatku a nemají co nabídnout, žijí spokojeně a snaží se pomáhat všem okolo sebe. Oba jsou velice dobrosrdeční a myslí dřív na druhé než na sebe. Vůči světu zachovávají aktivní postoj, a pokud dostanou příležitost, nikdy ji neodmítají a vždy okamžitě jednájí. Ve své činnosti vytrvají a jsou velice houževnatí, i když se setkají s překážkami. V takové situaci nikdy nepanikaří ani si nestěžují, nýbrž zapojují fantazii a své schopnosti, aby je překonali. Mohou být zklamaní, například z vlastního neúspěchu, nebo

smutní, v Čestmírově případě ze smrti otce, ale tento stav netrvá dlouho a brzy dochází ke smíření. Oba hrdinové jsou si tedy povahově velmi blízcí. Jejich odlišnosti jsou především vnější okolnosti, jež však s archetypem hrdiny nikterak nesouvisí. Na mysli mám například smrt rodiče, která potká pouze Čestmíra, nebo stejně jako v pohádce *Issunbóši* a *O Palečkovi* rozdílný věk, kdy hrdinové odchází do světa.

Co se týče hrdinských cest, mají velmi podobnou strukturu. Z hlediska Campellova modelu obě obsahují tyto části: „dobrodružství volá“, „nadpřirozená pomoc“, „v břiše velryby“, „cesta zkoušek“, „usmíření s otcem“, „apoteóza“, „nejvyšší dobrodiní“, „překročení prahu návratu“, „pán obou světů“ a „svoboda žít“. Velmi v nich také hraje roli číslo tři<sup>53</sup>, které je nejen rovno počtu zastavení na cestě, ale objevuje se i v drobných detailech. Toši až po třech dnech promluví se starcem. Zlatohlavec se třikrát ptá babičky, zdali v jeskyni někoho nepřežívá. V obou dobrodružstvích hrdinové odchází do světa s konkrétním cílem, třikrát se během něho zastaví, aby pomohli jiným. Po splnění úkolu se vrací domů, aby nabyté znalosti předali těm, kteří je požádali o pomoc, a získali to, kvůli čemu se vydali na tuto nebezpečnou cestu. Dokonce získávají více, než sami předpokládali – v Tošiho případě ženu, v Čestmírově bohatství.

Toši se odebral na cestu ve chvíli, kdy potkal starce, který mu dal vidinu zbohatnutí. Přestože se zdá, že měl Toši na výběr, jeho odchod byl nevyhnutelný, neboť „pro něj poslal samotný bůh hor“, jehož člověk musí poslechnout. Čestmír byl také donucen odejít, protože ho otec Svatavy prakticky vyhnal. Pro oba byl odchod z domova tudíž nutností. Hrdinové odešli s konkrétní představou, kterou chtějí ve světě naplnit. Aniž by na ni přestali myslet, rozhodli se cestou pomoci splnit přání i jiným, kteří nebyli na podobné dobrodružství ještě připraveni. (Toši navíc v momentu setkání s bohem hor nesobecky upřednostnil jiné před sebou samým.) Díky jejich laskavosti, zdatnosti a čistých úmyslů se jim při návratu nejenže podařilo spasit lid, jenž je požádal o pomoc, ale také získat to, co hledali, a dosáhnout štěstí a úspěchů, ze kterých má prospěch kromě hrdinů i celá společnost.

### **2.3. Momotaró a Princ Bajaja**

Ve třetím srovnání se budu zabývat pohádkami opět s mužskými hrdiny, jež mají charakter bojovníka a jejichž poslání na cestě je svést boj s tyranem, porazit ho a zachránit lid. Do světa už neodchází s myšlenkou pomoci sám sobě nebo své rodině, ale především

---

<sup>53</sup> Freud tvrdí, že číslo tři se vztahuje k Ono, Já a Nadjá. (Bettelheim 2000: 102)

společnosti. Pro rozbor jsem si vybrala slavnou japonskou pohádku *Momotaró* a českou pohádku *Princ Bajaja*.

## **Momotaró**

### **Děj**

Žili dva starší bezdětní manželé, kteří jednoho dne vylovili z řeky velkou broskev. Z té se narodil malý kluk Momotaró<sup>54</sup>. Když povyrosl, chtěl se vydat na Ostrov démonů, kteří dlouho sužovali obyvatele vesnice. Staří rodiče mu nejprve odporovali, ale nakonec svolili. Připravili mu nové oblečení, meč a babička mu udělala výborné prosné knedlíčky<sup>55</sup>. Po cestě se Momotaró postupně setkal se psem, bažantem a opicí, kteří se po ochutnání knedlíčku od babičky k němu připojili. Po nějaké době společně dorazili k cíli, kde svedli boj s démony a všechny je pobili. Do vozu naložili poklady nepřátel a vrátili se domů. Doma je oslavovala celá vesnice. Dokonce se o tom dozvěděl i císař, který následně Momotaróa řádně odměnil.

*Momotaró* (桃太郎) je zřejmě nejznámější pohádkou v Japonsku. Je tedy přirozené, že má mnoho variant – od prefektury Aomori až po Kagošimu. Ve své práci používám verzi z prefektury Okajama, která je nejvíce proslulá. Pohádka mimoto obsahuje mnoho motivů, z nichž některé z nich lze nalézt v českých pohádkách. Například nalezení Momotaróa v plující broskvi může připomínat hrdinu Plaváčka z pohádky *Tři zlaté vlasy Děda Vševěda*, jenž byl rybářem nalezen v košíku také plujícím po řece.

### **Rozbor dle Campellova modelu**

V jedné chaloupce žijí dva bezdětní staří manželé. Dědeček chodí do lesa na dříví a babička se stará o domácnost. Když jde jednoho dne prát prádlo, uvidí po řece plout krásnou velikou broskev.<sup>56</sup> Vezme ji domů, že si ji večer s dědečkem dají k jídlu. Broskev jim nejde ničím rozříznout, když tu se najednou broskev sama rozpúlí a v ní sedí malý chlapeček. Hrdinovo zrození podobně jako v Issunbóšim nebo Palečkovi je zázračné. Jeho růst je oproti jiným dětem nepřirozeně rychlý. Obojí je znakem toho, že se jedná o vyvoleného, člověka předurčeného ke konání neobyčejných činů. Momotaró pomáhá doma s pracemi, dědečkovi se dřívím, až jednoho dne zničehonic prohlásí, že chce odejít do světa, protože touží něco

---

<sup>54</sup> *Momo* znamená broskev a *taró* je přípona japonských mužských jmen. Proto se Momotaró do češtiny někdy také překládá jako Broskevniček.

<sup>55</sup> Japonsky *kibi dango*.

<sup>56</sup> V některých verzích vidí nejdřív plout malou broskev, kterou sní, a teprve až poté připlouvá broskev velká. (Černá, Novák 1973: 7)

dokázat. Rozhodne se pobít démony na Ostrově démonů, jež několik let utlačují vesničany. To se stane jeho cílem i impulzem pro odchod, jedná se tudíž o stádium „dobrodružství volá“. Staří rodiče ho přemlouvají, ať nechodí, avšak Momotaró oba přesvědčí. Na cestu od nich dostává nové kalhoty *hakama*, kabátek *haori*, meč a několik prosných knedlíčků, nejlepších v celém Japonsku. Jelikož mu předměty během cesty pomůžou, jde o fázi „nadpřirozená pomoc“. Momotaró se loučí s rodiči a odchází do světa, tj. část „překročení prvního prahu“.

Během etapy „cesta zkoušek“ se Momotaró setkává se svými třemi pomocníky. Nejprve se psem, pak bažantem a nakonec s opicí. Všechna zvířata se hrdiny ptají na vynikající babiččiny prosné knedlíčky a chtějí je ochutnat. Momotaró jim knedlíčky dá, ale na oplátku od nich žádá, aby mu pomohli porazit démony, s čímž zvířata souhlasí. Přestože zvířata umí mluvit, nejsou jinak ničím kouzelná. Vlastně se zdá, že i schopnost mluvit lidskou řečí je naprosto přirozená. Jediné, co zvířata činí speciálními, je velká síla, kterou získají, když sní babiččin knedlíček. Zvířata spolu s hrdinou dojdou k moři a po něm doplují až k Ostrovu démonů.<sup>57</sup> Zde začíná část „usmíření s otcem“. Dříve než zaklepou na bránu, znovu se najedí knedlíčků, aby nabrali síly. Poté se pouští do litého boje s démony. Momotaró seká mečem, pes kouše, bažant klove oči a opice drásá chlupy. Démonů je na ostrově mnoho, bez pomoci zvířat by je hrdina určitě nebyl schopný přemoci. Ke konci souboje se objevuje vůdce všech démonů, černý náčelník, ale i toho Momotaró zabije. Poté se zvířata shromáždí veškeré poklady, které démoni za ta léta nakradli, naloží je na vůz a celý ostrov zapálí. To je částí „nejvyšší dobrodiní“, jíž končí akt „iniciace“.

S poklady Momotaró a zvířata přijíždí domů a vrací je nazpět původním majitelům, za což jsou oslavováni a posléze odměňováni. To je fázi „překročení prahu návratu“.<sup>58</sup> Kromě obyvatel vesnice se o Momotaróově činu dozví i císař, který ho také obdaruje a v některých variantách mu dokonce nabídne post v úřadě, což je součástí stádia „pán obou světů“. Pohádka končí šťastně, Momotaró stále bydlí se starými rodiči a zvířecí kamarádi ho chodí navštěvovat, tj. fáze „svoboda žít“.

Momotaró je kluk, který se stejně jako všichni dosavadní hrdinové ničeho nebojí. I když byl ze začátku sám a věděl, že jde bojovat proti velké přesile démonů, rozhodl se svého plánu nevzdát. Kromě toho je také chytrý a mazaný, neboť se mu výměnou za prosný knedlíček podařilo získat tři pomocníky. Přestože je to ještě kluk, je velice vyzrálý. V první

---

<sup>57</sup> Někdy dojdou k balvanu, pod kterým je ukryta díra do podzemí. (Černá, Novák 1973: 11)

<sup>58</sup> Existují i verze, ve kterých hrdina démony na ostrově uspí, s poklady uprchne domů a démoni ho pak stíhají na moři. V tomto případě pohádka obsahuje i etapu „kouzelný útěk“.

radě nemyslí na sebe, ale na dobro lidí okolo sebe, což dokazuje fakt, že jeho úkolem bylo pomoci lidu, osvobodit je od zlých démonů. Je také čestný a skromný. Poklady, jež z Ostrova démonů přivezl, poctivě vrátil vesničanům a sám si nenechal nic, co mu nepatřilo. Za to byl následně bohatě odměněn.

## **Princ Bajaja**

### **Děj**

Bajaja<sup>59</sup> se narodil jako starší z dvojčat jednoho krále, ale protože matka měla raději jeho mladšího bratra, prohlásila ho za staršího, aby byl Bajaja zbaven práva převzít po otci trůn. To Bajaju velice mrzelo, a proto se svým kouzelným mluvícím koněm odešel do světa. Nechal se zaměstnat u dvora jako němý a ohyzdný sluha a hodně času trávil s královskými dcerami – Zdoběnou, Budinkou a Slavěnou, které si ho oblíbily. Jednoho dne se Bajaja od krále dozvěděl, že jeho dcery mají být sežrány draky, jež před časem v království napáchali velké škody. Bajaja se princezny rozhodl zachránit a s pomocí svého oře ve třech dnech draky zabil. Byl přitom oblečen v brnění, aby ho nikdo nepoznal. Poté král musel táhnout do války a Bajaja mu opět v převleku pomohl nepřátele porazit. Když válka skončila, přislíbil král, že provdá své dcery knížatům, která mu v boji pomáhala. Dcery házely z balkonu zlatá jablka a ke komu se odkutálelo, toho si měly vzít. Jablko Slavěny skončilo u nohou Bajaji, z čehož byla nejprve velice nešťastná. Jakmile ale zjistila, že šlo o rytíře, který jim mnohokrát pomohl, byla radostí bez sebe. Vzali se a vrátili se k rodičům Bajaji, kde se dozvěděl, že jeho mladší bratr zemřel. Tak se Bajaja nakonec stal i králem své země.

*Princ Bajaja* je jedna z mála pohádek, která nemá přímou podobu s pohádkami od bratří Grimmů. Podobně jako pohádka *Momotaró* obsahuje však motivy, jež se objevují v příbězích po celém světě. Nejvýraznější z nich je přemožení draka, které je rozšířeno v pohádkách po celé Evropě (Aarne, Thompson 1960: 43), ale také v Japonsku. Například v Kodžiki se můžeme dočíst, jak Susanoo zachránil princeznu Kušinada hime před pozřením osmihlavou saní. (Kodžiki 2012: 74-75) Jedná se tedy o motiv starý minimálně přes tisíc let.

### **Rozbor dle Campbellova modelu**

Bajaja se narodí jako prvorozený princ do královské rodiny spolu se svým bratrem dvojčetem. Matka má ovšem raději jeho mladšího bratra, který se neustále točí okolo ní, a

---

<sup>59</sup> Jedná se pouze o přezdívku, kterou během dobrodružství získá. Jeho skutečné jméno není známé.

proto, když otec po sedmi letech přijede z boje a poprvé spatří své syny, řekne mu, že starším je syn mladší, aby se v budoucnu stal otcovým nástupcem. To je vše, co se o Bajajovi dozvíme před samotným dobrodružstvím. Princové dospějí a mladší je jmenován králem, což Bajaju nesmírně mrzí a chce odejít pryč ze země. To je část „dobrodružství volá“. Když o tom vypráví svému malému koníkovi, kterého má od dětství, ten ho v dobrodružství podporuje a radí mu, co má udělat (tj. fáze „nadpřirozená pomoc“). Bajaja je překvapen, že jeho kůň mluví, čímž je patrné, že se jedná o kouzelného pomocníka. To je podtrženo také tím, že přestože je mu sedmnáct let, je stále hbitý a energický jako mladý hřebec. Bajaja konečně vyslechne a se svým přáním jde za otcem. Ten nejprve protestuje, ale nakonec se podřizuje všemu, o čem ho žádá. Jediné, co má Bajaja splnit, je vrátit se do roka nebo dát o sobě vědět. Bajaja odchází sám se svým kouzelným koněm, což je etapa „překročení prvního prahu“, a definitivně se odpoutává od domova. Tím končí akt „odchod“.

Po dlouhé době dorazí do cizí země, kde zastaví u skály se stájí uvnitř. V ní kůň zůstává a nařizuje hrdinovi, aby šel za místním králem a nechal se najmout do služby jako němý sluha. Tím začíná stádium „cesta zkoušek“. To se Bajajovi podaří a navíc si ho u dvora díky jeho charakteru velmi oblíbí. A protože na všechno odpovídá „ba-jaja“, začnou mu tak říkat. Kromě toho, že hraje němého, se Bajaja lehce zohyzdí, a tak mu král v domněnku, že by ho žádná z dcer nechtěla, dovolí trávit čas se třemi princeznami – Zdoběnou, Budinkou a Slavěnou. Následuje část „setkání s bohyní“, v níž se Bajaja setkává se Slavěnou, do které se zamiluje a udělá pro ni vše, co si přeje.

Jednoho dne uvidí hrdina zarmouceného krále a dozvídá se o neštěstí, jež potkalo jeho království. Draci, kteří před lety sužovali jeho zemi, se vrátili a požadují jeho dcery, aby se staly jejich oběťmi. Bajaja se rozhodne princeznám a celému království pomoci. To se stává dalším jeho úkolem, který stále spadá do fáze „cesta zkoušek“. Části „cesta zkoušek“ a „setkání s bohyní“ se tak vzájemně prolínají. Hrdina se tajně odebírá za svým koněm a ptá se ho jakožto svého pomocníka na rady. Kůň mu daruje meč se třemi různými oděvy (červený, bílý a světlemodrý), ve kterých má po tři následující dny bojovat se třemi draky. Zároveň také přikazuje, že po celou dobu boje musí beze strachu sedět na jeho hřbetu a po boji okamžitě přehnout, aby zůstal v anonymitě. Bajaja jeho příkazů uposlechne a další tři dny přemáhá nejprve devítihlavého, pak osmnáctihlavého a nakonec sedmadvacetihlavého draka, a tím zachraňuje první den Zdoběnu, druhý Budinku a poslední Slavěnu před sežráním. Jedná se o tři zkoušky, které předznamenávají hrdinův poslední největší úkol. Nastává stádium „usmíření s otcem“. Král je vyzván sousedním králem k válce a spolu s knížaty, jimž za pomoc slíbil své dcery, odjíždí do pole. Bajaja měl za úkol postarat se o princezny, což také plní, nicméně po

několika dnech tajně odchází ze zámku, aby naposledy království pomohl. Znovu nasedá na svého koně a spolu s ním jede do boje, kde králi pomůže vyhrát válku. Hned poté ovšem ujíždí pryč.

Začíná fáze „apoteóza“, ve které král po návratu domů dostává svého slibu knížatům. Princezny hází zlatá jablka z balkonu a ke komu dopadnou, tomu slíbí, že si ho vezmou. Jablko Slavěny se však dokutálí k nohám Bajaji, z čehož je velice nešťastná a na hostině, jež se potom koná, nepromluví ani slovo. V ten okamžik na hostinu přijíždí Bajaja převlečený za statného rytíře a slibuje Slavěně, že ji ještě ten večer vysvobodí, a opět zmizí. V noci naposledy na svém koni přijíždí k zámku. Jeho poslání končí a kouzelného pomocníka již nebude potřeba. Bajaja překvapuje princeznu v pokoji, která je šťastna, že jejím mužem se stane krásný rytíř a ne němý sluha. Nastává svatba a další oslavy, což je součástí stádia „nejvyšší dobrodiní“. Tím je ukončen akt „iniciace“.

Akt „návrat“ je krátký. Bajaja se se Slavěnou vrací do své země (část „překročení prahu návratu“) a zjišťuje, že jeho mladší bratr zemřel a on se stává právoplatným nástupcem trůnu (fáze „pán obou světů“). Zůstává proto ve své zemi, v níž spokojeně žije se svou manželkou (etapa „svoboda žít“).

Bajaja je prvním hrdinou, u něhož neznáme jeho pravé jméno. Stejně jako většina hrdinů ovšem oplývá mnoha kladnými vlastnostmi, jako jsou statečnost, nebojácnost, laskavost či skromnost (a to i přestože pochází z bohaté královské rodiny). Bajaja je také citlivý, když mu matka v dětství ukřivdí, těžce to nese a chce okamžitě odejít. Jeho jedinou oporou je věrný přítel, malý kouzelný koník, kterého zná už od narození a kterému se se vším svěřuje. V této pohádce se poprvé setkáváme se situací, v níž je hrdina překvapen nadpřirozenou bytostí, konkrétně je udiven, když zjistí, že jeho kůň dokáže mluvit. Během dobrodružství si Bajaja mimo koníka získá přátele také na zámku a díky svým schopnostem se stane velmi oblíbený a to i přes svůj předstíraný handicap, němotu. Bajaja je poslušný, poslouchá rozkazy, ale pokud je příkaz nesmyslný nebo má lepší úmysly, dokáže ho porušit. Například v okamžiku, kdy mu král zadává, aby se postaral o jeho dcery, Bajaja tajně odchází ke koníkovi a odjíždí králi pomoci do války. Podobně jako ostatní hrdinové i Bajaja na konci dobrodružství získává odměnu za své dobré skutky – ženu a království k tomu.

### **Srovnání hrdinů pohádek *Momotaró* a *Princ Bajaja***

Momotaró se zrodil z obrovské broskve starému chudému páru, zatímco Bajaja byl synem bohatého krále. Momotaró byl svými rodiči hluboce milován, kdežto matka Bajaji upřednostňovala jeho bratra a otce poprvé viděl až v sedmi letech. Rodinné zázemí hrdinů je tudíž velmi odlišné, ale co se týče protagonistů samotných, mají mnoho společného. Oba byli jako děti plní energie a vůči světu zastávali aktivní postoj. Také jsou nebojácnými bojovníky, což je rys, který jsem si stanovila jako podmínku pro rozbor těchto dvou pohádek. Přestože čelí velké převaze, neutíkají z boje, naopak bojují bez pomýšlení na strach. Soustředí se pouze na to, co je, nikoliv na to, co by se mohlo stát nebo se stalo. Jsou skromní a spravedliví. Oba dělají vše proto, aby dostali svému poslání, i když to znamená, že musí vystoupit z komfortní zóny a odpoutat se od péče rodičů. Na cestě je pohání nejen touha pomoci společnosti, ale také žízeň po jejich vlastním vnitřním vývoji.

Dle Campbellova modelu je cesta hrdinů velmi podobná. V obou případech je nejdelší částí akt „iniciace“ a nejkratší akt „návrat“. Pohádka *Princ Bajaja* obsahuje o dvě části více než *Momotaró*, konkrétně „setkání s bohyní“ a „apoteóza“, která je v pohádce výrazně rozvinuta. Jinak je struktura pohádek stejná. Také v nich najdeme silnou symboliku čísla tři a v příběhu o Bajajovi navíc i čísla devět. Například Momotaró na své cestě potkává tři zvířecí pomocníky, Bajaja se setkává se třemi dcerami a ve třech různých oděvech po tři dny zabijí tři draky. Draci mají devět, osmnáct a sedmadvacet hlav, což jsou násobky čísla devět, které je trojnásobkem čísla tři. Kromě toho se v pohádce *Momotaró* podobně jako již v rozebrané pohádce *Putování za bohem hor* či *Tři zlaté péra* objevuje symbol vody jako hranice, která odděluje lidský svět od světa nadpřirozených tvorů a příšer.

Hrdinové se na svá dobrodružství vydali v momentu nespokojenosti. Momotaró odešel, protože se dozvěděl o démonech, kteří trápili vesničany. Jeho poslání bylo od samého začátku jasná pomoc společnosti. Bajaja byl zklamán především chováním své matky a neviděl již důvod, proč setrvat doma. Do světa se vydal, aby v něm našel své místo a objevil nový smysl. V průběhu cesty se ovšem jeho mise stočila k osvobození království od tyranie draků a od války. Funkce hrdinů je tudíž stejná – odchod do světa, kde přemůžou nestvůry a zachrání lid. Důležitou součástí jejich úkolů bylo užití fyzické síly. Momotaró během boje používal meč od svých rodičů, Bajaja od svého koňského přítele. Byť zbraně dostali od pomocníků, ani jeden z mečů nebyl kouzelný, vítězství nad démony a draky bylo proto zásluhou jejich síly, zdatnosti a kuráže. V případě Bajaji to byla také významná pomoc od průvodce. Oba hrdinové své úkoly splnili, Momotaró zbavil vesničany démonů a dokonce jim navrátil jejich majetek, Bajaja přemohl draky a nepřátele ve válce a uchránil království před pohromou. Za to byli patřičně, ale přitom nečekaně odměněni. Momotaró dostal od císaře

bohatství nebo důležitý post v úřadě, Bajaja získal milovanou Slavěnu a titul krále ve svém království. Zároveň tak vnitřně vyrostli.

### 3. Ženská hrdinka

Dále se budu zabývat srovnáním pohádek s ženskou hrdinkou. Těch nalezneme obecně méně než mužských hrdinů a jejich dobrodružství se mohou výrazně lišit. Campbell proto připouští, že v případě ženské hrdinky může monomýtus mít trochu jinou podobu. (Campbell 2000: 113) Bettelheim se o ženských hrdinkách vyjadřuje jako o postavách, které se v průběhu dobrodružství stávají samy sebou tím, že se obrací dovnitř<sup>60</sup>, zatímco mužští hrdinové se aktivně a směle staví k vnějšímu světu. (Bettelheim 2000: 221-222) Podobně i Stein a Corbett dělí hrdiny na nevinné oběti (převažují ženy) a aktivně hledající (převažují muži). (Stein, Corbett 2006: 19)

Ženská hrdinka je krásná, dobrotivá, trpělivá a pracovitá a stejně jako muž také čelí zlému protivníkovi. (Sirovátka 1998: 38) Bývá pronásledována, ustrkována, často je jí ubližováno, ale protože prokazuje sebezapření, odříkání a trpělivost, nakonec dosahuje štěstí. (Sirovátka 1998: 36)

#### 3.1. *Kočí hora a Sedmero krkavců*

Nejprve budu srovnávat pohádky, ve kterých spojuje motiv hledání ztracené osoby. Pro rozbor jsem si vybrala japonskou pohádku *Kočí hora*<sup>61</sup>, japonsky *Nekojama no hanaši*,<sup>62</sup> kde se mimo poutníka objevují pouze ženské postavy. Z českých pohádek jsem zvolila pohádku *Sedmero krkavců*.

#### **Kočí hora**

##### **Děj**

Jukiko byla služkou u zlé paní. Jedinou její přítelkyní byla černá kočka, která se jednoho dne zaběhla. Později se od poutníka dozví, že kočka odešla do Inaby na Kočí horu. Vyžádala si proto u paní volno, aby se mohla za kočkou vydat. Po dlouhé cestě se dostala do krásného domu, kde jí dovolili přenocovat. V noci zaslechla hlasy, které se dohadovaly, zda Jukiko sníst či ne. Jukiko se zalekla, avšak v tom okamžiku do pokoje vešla její černá kočka v těle mladé ženy. Kočka dívce poděkovala za návštěvu a řekla jí, aby odešla, jinak by mohla být roztrhána kočkami. Na cestu jí dala balíček, který posloužil jako ochranný amulet. Když

---

<sup>60</sup> Viz například *Šípková Růženka*.

<sup>61</sup> Zvolila jsem překlad dle Luffera.

<sup>62</sup> Pro rozbor použiji variantu z prefektury Jamaguči viz Janagita 1986: 119; Černá, Novák 1976: 41-47; Luffer 2009: 33-35.

se Jukiko vrátila domů, zjistila, že je v něm soška psa držící v tlamě deset rjó<sup>63</sup>. Paní na Jukiko žárlila, a tak se do Inaby vypravila také. Místo almužny ji ale kočky zabily.

Pohádka *Kočičí hora*, japonsky *Nekojama no hanaši* (猫山の話), je rozšířená po celém Japonsku. Výše popsaná verze je z prefektury Jamaguči, ale mimo ni také existují varianty z prefektur Akita, Niigata, Išikawa, Šimane, Fukuoka či Kagošima. (Janagita 1986: 119-120) Někde je pohádka známá pod názvem *Nekomata Jašiki* (ねこまた屋敷), česky *Kočičí palác*. (Seki 1966: 65)

### **Rozbor dle Campbellova modelu**

Na začátku pohádky v protikladu stojí hodná a chudá služka Jukiko a zlá a bohatá paní. O Jukiko se navíc dozvídáme, že si oblíbila černou kočku, kterou ovšem její paní nemá ráda.<sup>64</sup> Tím končí úvodní fáze pohádky a začíná samotné dobrodružství. Jakmile se kočka zatoulá, Jukiko je zoufalá a chce svou kamarádku najít. Dostává popud pro svou cestu. To je fázi „dobrodružství volá“. Neví ale, kde kočku hledat, a proto zůstává v domě paní, ve známém světě. To ovšem neznamena, že dobrodružství odmítá. Hrdinka potřebuje jen indicii, proto nelze mluvit o etapě „nevyslyšené volání“. Nastává část „nadpřirozená pomoc“, kdy se jí naskytne příležitost dozvědět se více o své kočce. Kolem domu totiž prochází poutník<sup>65</sup>, který Jukiko prozradí, kde se kočka nachází. Bez otálení si Jukiko u paní vyžádá volno, s čímž paní sice svolí, ale na oplátku žádá, aby pro ni po návratu pracovala určitou dobu zadarmo. To je etapou „překročení prvního prahu“. Hrdinka vyráží na cestu. V detailně popsané verzi od Černé s Novákem nalezneme i část „v břiše velryby“. V ní musí chladné noci přečkat ve křoví nebo vydržet bolest, když bosýma nohama šlape po ostrých kamenech.

Na začátku aktu „iniciace“ přichází Jukiko do vesnice na Kjúšú, kde se místních ptá na hory Inaba, v nichž leží i hora Nekojama. Ti jí ochotně ukážou směr, nicméně ji od cesty odrazují, jelikož je to velmi nebezpečné. Jukiko si trvá na svém a i přes zákazy se do hor vypraví. Úspěšně tak odolává nátlaku společnosti. To je již součástí fáze „cesta zkoušek“. Přebrodí řeku, projde temným lesem, až se dostane ke krásnému domu, kde chce požádat o nocleh. Dveře otevře nádherná žena, která ji přivítá slovy: „Tak ty ses přišla nechat sežrat?“ Jukiko se zalekne a málem nedokončí svou cestu. Naštěstí jí pomůže stařenka, která

---

<sup>63</sup> Stará zlatá japonská měna. Její hodnota se neustále měnila, ale v určitém období odpovídala výdělku řemeslníka za jeden rok. Roku 1871 byla definitivně nahrazena jenem.

<sup>64</sup> V některých verzích paní kočku přímo týrá.

<sup>65</sup> Někdy také jednooká žena či jasnovidec.

v domě také žije a která ji vlídně pozve do domu. Stařenka se objevuje v kritickém okamžiku, a stává se tak zachránkyní hrdinky. Nejedná se o nic neobyčejného. Pokud hrdina odhodlaně a s čistými úmysly pokračuje ve svém poslání, může se mu dostat nečekané pomoci i během cesty.<sup>66</sup> Stařenka připravila Jukiko lázeň, večeři a futon. Hrdinka je obklopena luxusem, mohlo by jít o část „žena jako svůdkyně“, ovšem vzápětí je z tohoto komfortu vytrhnuta a musí čelit další nebezpečné situaci. Z vedlejší místnosti uslyší hlasy, které mluví o jejím sežrání. Jukiko znovu přepadne strach, ale je znovu zachráněna, tentokrát svou kočkou, jež vypadá jako žena s kočičí tváří. Následuje stádium „usmíření s otcem“, hrdinka dochází k poznání. Kočka vchází do pokoje a rozmlouvá s Jukiko. Děkuje jí, že přišla a že o ni pečovala během života u zlé paní. Chlácholí hrdinku, že hlasy z vedlejšího pokoje patří jejím kamarádkám, které jí nic neudělají. Přesto i tak musí odejít, protože dům patří kočkám a ne lidem. Dá Jukiko na cestu balíček, jenž by ji měl ochránit před divokými kočkami v lese. Jde o jakýsi amulet a zároveň, jak se později dozvíme, i o odměnu. Jedná se tedy o fázi „nejvyšší dobrodiní“.

Nastává návrat hrdinky domů. Jukiko nijak neváhá, na hoře Nekojava ji nic nedrží. To, že viděla svou kočku, pro ni znamenalo splnění jejího poslání, a proto se okamžitě vrací do svého kraje. Na cestě zpět se setkává s nepřáteli, jde o část „kouzelný útěk“. Hned na kraji lesa se střetne s kočkami, před kterými ji ochrání onen balíček od kočky. Jakmile překročí řeku, která odděluje hory Inaba od lidského světa, je již v bezpečí, v lidském světě. Doma své paní vypráví, co se jí po cestě přihodilo, což je fáze „překročení prahu návratu“. Když zjistí, jaké bohatství se skrývalo v balíčku – soška psa, která v tlamě drží deset zlatáků *ryō* – vyplatí se ze služby a odchází do města, kde si zřizuje vlastní obchůdek, což odpovídá etapě „pán obou světů“, kde si spokojeně žije („svoboda žít“).

Zde by pohádka mohla končit, ale zřejmě pro větší důraz na morální ponaučení je přidána pasáž, ve které se dozvídáme o osudu zlé paní. Ta velmi žárlila na Jukičino bohatství, a proto se také vydala do hor Inaba doufajíc, že jako panička kočky dostane ještě více peněz. Sice se jí podařilo dorazit do kočičího domu za řekou, ale protože byla celý život hamižná a ke kočce se dobře nechovala, byla roztrhána.

Jukiko je chudá služka u bohaté zlé paní. Již od začátku pohádky je tedy zřejmá jasná nerovnováha. Přes všechny obtíže ve své práci je Jukiko své paní oddaná. Zůstává jí věrná i přesto, že odchází hledat svou kočku – slibuje jí, že po návratu pro ni bude určitou dobu

---

<sup>66</sup> Například v již rozebrané pohádce *Tři zlaté péra* hrdinovi pomáhá babička, kterou potká na skále.

pracovat zadarmo. Jukiko také nikoho nesoudí. Pravděpodobně si uvědomuje chamtivost své paní, ale nijak ji nehodnotí, ani si nestěžuje. Naopak se zdá, že je vděčná, že u paní může bydlet a sloužit. Je velmi skromná. To se také prokáže i na cestě, kdy spí ve křovích. Jukiko jde vytrvale za svým cílem a to i tehdy, kdy ji od toho všichni odrazují. Díky této vytrvalosti a urputnosti cíle také dosahuje a znovu se setkává se svou kočkou. Za svou dobrotu a laskavost je kočkou navíc odměněna penězi. Mimo těchto vlastností ještě stojí za zmínku to, že Jukiko se během svého dobrodružství dvakrát dostane do situace, kdy dostane velký strach. Jasně se tak dozvídáme o slabosti hrdinky.

## **Sedmero krkavců**

### **Děj**

Dva manželé měli sedm synů, kteří se poté, co se na ně jednoho dne matka rozzlobila, proměnili v krkavce a kamsi uletěli. Rodiče byli zarmoucení, ale po nějaké době se jim narodila dcera Bohdanka. Bohdanka o bratřích nic neřekla, ale když to sama od služebné zjistila, rozhodla se, až vyroste, bratry vysvobodit. Jakmile dospěla, vydala se i přes vzdor rodičů hledat zakleté bratry. Po cestě se dostala do chýše větru, kterého žádala o pomoc. Ten jí neuměl poradit, a tak Bohdanku odnesl k bratru měsíci a ten zas ke slunci. Až bratr slunce věděl, co se přihodilo. Dal hrdince najíst a doporučil, aby si kosti z masa vzala s sebou. Pak ji odvezl ke skále. Od té už musela Bohdanka na cestě pokračovat sama. Při šplhu na skálu se kosti přeměnily v žebřík a po něm vylezla nahoru, kde v jeskyni přebývali její bratři. Uvařila jim večeři a čekala, až se vrátí domů. Když přiletěli, vše Bohdanku přivítali a povídali si. Bratři krkavci jí prozradili, že ze zakletí je vysvobodí jen sedm košil, které pro ně Bohdanka musí ušít ze lnu, jenž sama zaseje. Zároveň po celou dobu nesmí promluvit jediného slova a musí se podříditi všemu, co jí potká. Bohdanka úkol přijala.

Od té doby žila hrdinka ve vrbě, kde pracovala na košilích. Jednoho dne ji tam objevil mladý pán, který se do ní zamiloval a Bohdanku si vzal na své panství. Časem se vzali a čekali spolu dítě. Hrdinku si díky její dobrotě v zámku všichni zamilovali kromě švagrové. Ta, jakmile bratr odjel a Bohdanka porodila své dítě, vzala novorozeně, vyhodila ho z okna a všude o Bohdance rozšířila hrozné klepy. Také předstírala, že dostala od bratra rozkaz, aby byla hrdinka upálena. Bohdanka mezitím dokončila sedm košil a ve chvíli, kdy jí měli odvést na hranici, přiletěli jí bratři vysvobodit a přinesli také dítě, kterého se švagrová předtím zbavila. V tomto radostném okamžiku přijel hrdinčin manžel, aby zjistil, co se přihodilo. Zlá

švagrová byla nakonec lidem upálena a Bohdanka s manželem, dítětem a bratry žili šťastně u rodičů doma.

Kromě Boženy Němcové je tato pohádka opět známá i v Německu, kde ji zpracovali bratři Grimmové. (Bratři Grimmové 1819: 133-136) Oproti Němcové se ovšem liší, a to nejen v detailech, například bratry prokleje otec místo matky, když rozlijí vodu při křtu narozené hrdinky, ale i v zásadních bodech hrdinčina dobrodružství. V německé verzi hrdinka nešíje pro bratry košile a její cesta končí v momentě, kdy dojde na místo, kde bratři přebývají. Pohádka je také známá v severní Evropě, Dánsku, Estonsku, Finsku, Norsku atd. a podobá se verzi od bratří Grimmů. Nicméně místo sedmi vypráví o dvanácti bratrech. (Aarne, Thompson 1960: 75-76)

### **Rozbor dle Campellova modelu**

V úvodní scéně se jako vždy dozvídáme o rodinné situaci, ze které hrdinka pochází. Její rodina sice netrpí chudobou, ale schází jí sedm synů, kteří byli zakleti. O těch Bohdanka nic neví. Jednoho dne objeví na dně truhly sedm košil, avšak matka ani otec jí i přes její zvědavost nic neřeknou a jen pláčou. Zde se objevuje impuls pro hrdinčino dobrodružství. Nakonec se o bratrech dozví od služebné Doroty, od které vyslechne celý rodinný příběh. Bohdanka si ho nechá pro sebe a je rozhodnuta se vydat na cestu, až vyroste. To je část „dobrodružství volá“. Hrdinka čeká do svých osmnácti let. Mohlo by se zdát, že jde o fázi „nevyslyšené volání“, nicméně protože Bohdanka nikdy nezapomněla na své poslání a pouze vyčkávala, až nabere na cestu síly, nelze tuto pasáž takto označit. V momentu, kdy hrdinka pro dobrodružství dozraje, svěruje se se svým úmyslem rodičům. Aby zakryla skutečnost, že se o bratrech dozvěděla od děvečky Doroty, vymýšlí si sny, které jí vše vyzradily. Rodiče ji nechtějí pustit, ovšem Bohdanka má pevnou vůli a rodiče nakonec přesvědčí. Na cestu dostane od matky prsten, jenž její synové měli velmi rádi, což je součástí etapy „nadpřirozená pomoc“. Poté už Bohdanka sama odchází do světa (část „překročení první prahu“), a po několik dní bloudí lesem (část „v břiše velryby“).

Stádium „cesta zkoušek“ začíná setkáním se třemi pomocníky. Po několika dnech Bohdanka vkročí do chaloupky patřící divokému mládenci, větru. Ten je nejprve nahněván, ale jakmile se dozví o jejím dobrodružství, nechá ji odpočinout a poté hrdinku dovede k bratru měsíci, stříbrovlasému mládenci, jelikož sám o bratrech nic neví. Ten o sedmi krkavcích také nic neslyšel a hrdinku odnáší ke slunci, zlatovlasému mládenci. Až slunce, ze všech nejmocnější, věděl, kde co se s bratry stalo. Dá Bohdance najíst, nechá jí kosti od kuřete a

v jeho zlatém voze ji dopraví k vysoké skále, odkud už musí sama. Bohdanka se snaží šplhat po skále, načež jí ze zástěry vypadnou kosti a změní se v žebřík. Kosti se tak staly kouzelným darem od zachránce slunce. Pomocí žebříku se vyšplhá na vrchol, na kterém stojí jeskyně, obydlí bratrů. V jeskyni nikdo není, a tak začne vařit oblíbené pokrmy bratrů dle vyprávění Doroty. Nejstaršímu z nich ještě schová pod talíř matčin prsten, vzpomínku na domov, aby jí uvěřili, že je jejich sestrou. Když bratři přiletí, uvidí připravená jídla, prsten a Bohdanku, jsou šťastní a začnou si společně povídat. Přestože hrdinka nachází své bratry, nelze tuto pasáž považovat za část „nejvyšší dobrodiní“, protože stále nebylo dosaženo cíle, vysvobození bratrů z krkavčí podoby. Po útrpné cestě na skálu bratři Bohdance zadávají hlavní úkol – mlčky ušít sedm košilí ze lnu, který sama vypěstuje. Bratři jí během zkoušky lehce pomáhají, dovedou ji k místu, kde má len zasít, a k vrbě, v níž bude bydlet. Také pro ni připravují denně jídlo a nosí potřebné věci pro zpracování lnu.

Jednoho dne Bohdanku ve vrbě objeví mladý pán, nastává část „setkání s bohyní“. Zamiluje se do ní díky její kráse a chce ji odvézt do svého zámku, s čímž Bohdanka souhlasí, neboť se musí podřídit všemu, s čím se setká. Nakonec se ale do bohatého pána také zamiluje. Na panství jí nic nechybí, pán pro ni udělá vše, co si přeje. Dokonce se i vezmou. Přesto ovšem nezapomíná na svůj úkol a dennodenně šije košile. Fáze „žena jako svůdkyně“ proto v pohádce chybí. V zámku Bohdanku všichni milovali kromě sestry manžela, která se jí snaží jakkoliv ublížit. Když manžel odjede a Bohdanka zrovna porodí, využívá zlá švagrová situace a dítě jí vezme a vyhodí z okna. Hrdinka zakouší nejtěžší zkoušku. Nemůže nic říct, nemá žádnou moc. Je naprosto odevzdaná celé situaci. Jedná se o část „usmíření s otcem“. Švagrová o ní navíc roztrousí všemožné pověry, pošle svému bratrovi dopis plný lží a dá podřízeným vymyšlený rozkaz, aby Bohdanku upálili. Hrdinka neskutečně trpí, ale zůstává věrná svému úkolu ušít košile. Až na posledních sedm stehů jsou již hotové, když tu ji odvádějí na hranici. Náhle přilétají její bratři, kteří se po oblečení košil mění zpět v lidské bytosti a sestru zachraňují. Poslední dvě části „apoteóza“ a „nejvyšší dobrodiní“ se navzájem prolínají. Švagrová ztělesňující zlo je upálena a Bohdanka, jež se znovu shledává s bratry, také dostává zpět své dítě a usmíruje se s manželem, jenž se vrátil.

Přestože akty „odchod“ a „iniciace“ byly tak rozsáhlé, poslední akt „návrat“ je velice krátký. Obsahuje pouze dvě fáze: „překročení prahu návratu“, v níž manžel hrdinky prodává své panství a všichni se vrací k Bohdance a bratrům domů, a „svoboda žít“, ve které spolu s rodiči žijí šťastně a spokojeně.

Bohdanka je laskavá a zvědavá dívka. V okamžiku, kdy se objeví otázka, kterou jí rodiče nezodpoví, snaží se odpověď získat od jiných. Je velmi vytrvalá, čeká několik let, než se vydá na cestu dobrodružství. Nechybí jí ani ušlechtilost, o čemž svědčí i to, že rodičům neprozradí, od koho ví o bratřech. Také je statečná, protože mimo odporu rodičů musí čelit i těžkostem na své cestě. Způsob, jak se vypořádává s problémy a překážkami, je spíše pasivní. Většinou trpí a trpělivě vyčkává, co se stane. V kritické situaci je však vždy zachráněna nějakým mužem zvenčí, například bratrem sluncem, mladým pánem nebo bratry. I když je nucena konfrontovat zlé švagrové, nijak ji nepomlouvá, ani jí nic ošklivého neudělá, ale pouze její zkaženost akceptuje.

### **Srovnání hrdinek pohádek *Kočí hora* a *Sedmero krkavců***

Jukiko a Bohdanka jsou obě hodná děvčata. Původ Jukiko je neznámý a pouze o ní víme, že je velmi chudá služka bohaté paní, zatímco Bohdanka je dcera dvou hospodářů, kteří na tom nejsou finančně špatně, neboť mají služebnictvo. Obě dívky ve svém životě zažily ztrátu – Jukiko se zatoulala její kočka, jediná kamarádka, kterou měla, Bohdance zmizelo jejich sedm bratrů – z čehož jsou obě velmi smutné. Ani jedna se nestará o to, co si myslí okolí. Přestože Jukiko vesničané říkají, aby nechodila přes řeku, přestože Bohdance rodiče zakazují odejít z domova, obě nakonec udělají to, co samy cítí a chtějí. To také dokazuje, že jsou velmi odvážné. Mimoto mají společné i to, že se pro druhé dokážou obětovat – Jukiko strádá jen proto, aby se setkala se svou kočkou, Bohdanka trpí především během života na zámku proto, aby vysvobodila své bratry. Co se týče rozdílů v jejich charakteru, z pohádky je patrné, že Jukiko je oproti Bohdance bojácná. Avšak kromě toho mezi nimi jiné výrazné odlišnosti nejsou.

Hrdinská cesta obou dívek je z hlediska děje velmi rozdílná. Dle Campbellova modelu je ovšem v mnohém podobná. Navzájem sdílí všechny části, které se v nich vyskytly, až na tři výjimky: pohádka *Kočí hora* navíc obsahuje fázi „kouzelný útěk“ a pohádka *Sedmero krkavců* pro změnu etapy „setkání s bohyní“ a „apoteóza“. Pokud jde o rozdíly ve struktuře pohádky, v *Sedmero krkavců* je silná symbolika čísel tři a sedm – Bohdanka potkává tři pomocníky, než se setká se sedmi bratry, Bohdanka na poslední košili nedošíje sedm stehů a kvůli tomu nejmladšímu bratrovi na rameni zůstalo sedm pírek – která v pohádce *Kočí hora* chybí. Další odchylkou je, že na konci japonské pohádky najdeme delší samostatnou pasáž věnovanou čistě osudu zlé paní (podobně jako v pohádce *O Palečkovi*), zatímco v české

pohádce se o tom, co se stalo s hroznou švagrovou, dozvíme v pár větách v rámci příběhu. Ať tak či tak v obou případech to ovšem plní stejnou funkci: podtrhnout morální ponaučení.

Obě hrdinky se na svou cestu vydaly kvůli nerovnováze, která doma vznikla. V případě Jukiko se nevyváženost týkala ztráty kočky a zároveň velkého rozdílu mezi její chudobou a bohatstvím paní. U Bohdanky se jednalo o zmizení sedmi bratrů. Do světa tedy odešly s jasným cílem: Jukiko šla nalézt svou kočku, Bohdanka bratry. Úkolem obou hrdinek bylo znovu nastolit rovnovážný stav. Jejich dobrodružství nespočívalo v boji proti nestvůře, nešlo o úkoly, ve kterých by musely použít fyzickou sílu, jednalo se spíše o zkoušky náročné na psychiku. Především v pohádce *Sedmero krkavců* zakusila Bohdanka mnoho nepříjemných zkušeností. I přes tyto překážky a obtížnosti ovšem byly obě hrdinky v kritických okamžicích zachráněny – Jukiko zachránila stařenka, když ji vylekala jedna z žen v domě, nebo kočka, Bohdanku zachránili různé mužské postavy. Na konci jejich dobrodružství obě dosáhly svého cíle a k tomu ještě byly odměněny. Mimoto, že se Jukiko setkala s kočkou, získala deset zlaťáků *ryó*, Bohdanka se kromě osvobození bratrů vdala a měla dítě. Tím vyvážily počáteční nerovnováhu.

### **3.2. *Smích démonů a O zlatém kolovrátku***

V této části se budu zabývat pohádkami, které pojednávají o vztazích mezi rodiči a dětmi, přesněji mezi matkou a dcerou, ze dvou úhlů pohledu. Z japonských pohádek jsem si vybrala *Smích démonů*, v níž je vztah mezi matkou a dcerou kladný, z českých pak *O zlatém kolovrátku*, ve které jsou vztahy mezi hrdinkou a matkou se sestrou negativní.

#### **Smích démonů**

##### **Děj**

Dcera boháče měla být provdána za mladíka ze vzdálené vesnice. Spolu s matkou a příbuznými se za ním v nosítkách *kago* vydala. Cestou je ovšem přepadl černý mrak, který dceru odnesl. Matka se rozhodla dceru najít. Bloudila horami, až došla k svatyni, kde ji nechala kněžka přespat. Ta jí také poradila, kde dceru hledat, a jak překonat jednotlivé překážky po cestě k ní. Když se matka ráno probudila, zjistila, že celou noc spala venku poblíž kamenné sochy. Ovšem to, co jí kněžka řekla, byla pravda. Matka se dostala k řece, přes kterou vedl počítadlový most hlídáný dvěma psy. Ti zrovna spali, a tak je mohla obejít. Přes most se dostala za dcerou do sídla démonů *oni*, kteří byli zrovna pryč. Dcera matku schovala do truhly, aby ji nikdo nenašel. Démoni ale podle květiny poznali, že je v domě o

jednoho člověka více. Dcera to zapírala a zalhala jim, že je těhotná, což démony potěšilo a na její počest uspořádali velkou oslavu. Dcera s matkou mezitím na loďce utíkaly ze sídla a ve chvíli, kdy byly téměř na druhé straně, si toho démoni *oni* všimli. Začali pít vodu v řece, a když měli matku s dcerou téměř na dosah, objevila se kněžka a ženám poradila, aby démonům ukázaly své zadky. Když to udělaly, démoni se začali smát a vypitou vodu vyprskli zpět do řeky. Ženy utekly a jako poděkování stavěly kněžce každý rok vedle její sochy sochu novou.

*Smích démonů*, japonsky *Oni ga warau* (鬼が笑う), je pohádka z prefektury Niigata. Obsahuje několik motivů podobné evropským pohádkám, např. únos bohaté ženy, vystrčení zadnice na nepřítele (tento motiv lze najít i v českých pověstech, Luffer 2009: 190). Také podezřívavé kreatury, které cítí lidskou bytost, je motiv, který se objevil již v rozebrané pohádce *Tři zlaté péra*.

### **Rozbor dle Campellova modelu**

Na začátku pohádky se dozvídáme o okolnostech celého dobrodružství. Dcera zámožného pána je na cestě za svým budoucím manželem. Spolu s ní jdou i její příbuzní a matka, hrdinka celého příběhu. Část „dobrodružství volá“ nastává v okamžiku, kdy se k družině přiblíží mrak, z nosítek vytáhne dceru a uletí s ní pryč. Matka je naprosto šílená a hned se vydává za mrakem do hor najít ztracenou dceru, což je fáze „překročení prvního prahu“.

Cestuje několik dní, až dorazí k malé svatyni. Přivítá ji kněžka a pozve matku dovnitř, ale nemá nic, čím by ji pohostila, nemá ani *futon* navíc. Pouze ji přikryje vlastním rouchem. Zároveň jí poví o její dceři, kterou uvěznila démoni *oni* ve svém sídle za řekou, o dvou psech, jež sídlo hlídají, a počítadlovém mostu vedoucím přes řeku. Dalo by se říct, že jde o etapu „nadpřirozená pomoc“, ale protože se matka s kněžkou setkává až během svého dobrodružství v neznámém světě, je tato scéna již součástí aktu „iniciace“. Druhý den se matka probouzí na louce. Po svatyni ani stopy, před sebou vidí jen kamennou sochu. Přesto ale magické setkání s kněžkou nepovažuje za sen, kněžce děkuje a vydává se dle jejích instrukcí k řece. Psi, kteří hlídají most, vstup do sídla, zrovna spali, a tak kolem nich tiše projde a opatrně přejde most. Zde končí „cesta zkoušek“. Na druhé straně se konečně znovu setkává s dcerou, to je část „setkání s bohyní“. Démoni jsou právě mimo domov, a tak si chvíli povídají a poté dcera zavře svou matku do kamenné truhly, aby ji nikdo neobjevil. Démoni se vrací domů, nastává část „usmíření s otcem“. Jeden z démonů ucítí lidský zápach a vymáhá z dcery odpověď.

Poukazuje také na květinu, na níž se objevil nový květ, což značilo, že v domě je o člověka více. Dcera popírá přítomnost jakéhokoliv cizího člověka a vymýšlí si lež, že je těhotná. To démony velice potěší a dceru nechají na pokoji. Ve fázi „apoteóza“ démoni uspořádají na počest dcery velkou oslavu, zabijí hlídací psy, opijí se a usnou. Vůdce všech démonů *oni* usíná v dřevěné truhle, ve které ho dcera zamkne.

Když všichni spí, dcera otevře kamennou truhlu a spolu s matkou utíkají ze sídla démonů. Nasedají na loďku na řece a pádlují na druhou stranu. To je etapou „kouzelný útěk“. Vůdce se po čase probudí, dožaduje se vody, a když nedostává odpovědi, dojde mu, že žena utekla. Prolomí zámek na truhle, vzbudí druhy a společně utíkají k řece, na níž v dálce vidí matku a dceru. Zavelí, ať démoni vypijí všechnu vodu z řeky, čímž se loďka začne vracet nazpět k sídlu. Když už jsou dcera s matkou téměř na dosah démonů, znovu se objevuje kněžka ze svatyně a radí ženám, aby nepřátelům ukázaly svá pozadí. Sama se k nim přidá, všechny si vykasají kimona a na démony vystrčí tři zadnice. Ti se začnou za břicha popadat a přitom vyprsknou vodu zpátky do koryta. Ženy se nakonec díky tomu dostanou na druhý břeh, jsou zachráněny a mnohokrát děkují kněžce. Ta jim oznamuje, že je pouhou kamennou sochou a bude ráda, když vedle ní každý rok matka s dcerou postaví sochu novou. To obě slíbí a vrací se domů (část „překročení prahu návratu“). Ve fázi „svoboda žít“ svůj slib dodrží a každý rok se odebírají ke kamenné soše kněžky. Důležité je také zmínit, že na konci pohádky není jediná informace o sňatku dcery s mužem, za kterým na začátku pohádky cestovala. Lze se tedy domnívat, že dcera žije stále s matkou.

Poprvé se v pohádce setkáváme s hrdinou-rodicem. Hrdinka je manželkou zámožného člověka, se kterým má dceru. Tu velice miluje, je pro ni ochotna podstoupit cokoli. Proto, když ji unesou, podstupuje toto dobrodružství. Přestože je bohatá, během cesty se prokáže, že dokáže být také skromná a je vděčná za sebemenší pomoc. I když spí na zemi pouze s tenkým rouchem přes sebe, nestěžuje si, naopak děkuje za pohoštění. Naslouchá kněžce, od které dostává cenné rady, a protože je uposlechne, například si dává velký pozor při přechodu počítadlového mostu, znovu se shledává s dcerou. Ta za ni úkol dokončí, dočasně přebírá roli hrdinky, podobně jako to bylo v pohádce *Tři zlaté péra*. Dcera je pohotová a chytrá. Nejenže je schopna přelstít démony dobrou lží, ale také zamyká svého únosce do truhly, aby získaly s matkou čas navíc na útěk. To, že se matce s dcerou nakonec podaří uprchnout, považuje Kawai za rituál znovuzrození či obnovy (Čino 2009: 115) a je důkazem, že proměna hrdinky byla dokončena.

## **O zlatém kolovrátku**

### **Děj**

Chudá vdova měla dvě dcery, dvojčata. Dobrunka byla věčně doma, předla a starala se o domácnost, zatímco Zloboha mívala službu ve městě. Přestože Dobrunka byla laskavá a Zloboha mstivá, matka měla raději Zlobohu a veškeré peníze investovala do ní. Jednoho dne, když byla Dobrunka doma sama, přijel mladý muž a žádal vodu. Za tu dal Dobrunce měšec peněz, který jí matka zabavila. Další den přijel mladík zas a požádal Dobrunku o ruku. Ta s nabídkou souhlasila, i její matka, a tak hned, co ušila svatební košili, vzal si ji mladík, bohatý kníže Dobromil, na svoje panství. Jakmile se však vzali, musel odjet do boje. Dobrunka zůstala doma sama, jen matka ji přišla navštívit. Omlouvala se za chování Zlobohy a prosila o odpuštění, přičemž hodná Dobrunka se s matkou okamžitě vydala za Zlobohou, aby tak učinila. Když dorazily do chalupy, Zloboha s matkou Dobrunce uřezaly ruce, nohy a vydloubly oči. Ty si vzaly s sebou do knížecího paláce a tělo odhodily do lesa. Těla Dobrunky se ujal starý muž a chlapec, který za starce docházel do města na zámek a prodával nejprve zlatý kolovrátek, poté zlatou přeslici a nakonec zlatý kužel. Všechno směnil se Zlobohou za oči, nohy a ruce Dobrunky. Stařec jednotlivé části nazpět s Dobrunčiným tělem spojil a poručil, aby v jeskyni zůstala, dokud si pro ni někdo nepřijede. Pak nadobro zmizel spolu s chlapcem. Mezitím se vrátil Dobromil z boje a uspořádal veliké hody. Zlobohu nepoznal, ale jakmile slyšel o novém kolovrátku, chtěl, aby mu zapředla. Jakmile stoupla na podnožku, kolovrátek začal zpívat o tom, co se stalo Dobrunce. Kníže Zlobohu prohlédl, sedl na koně a vyjel hledat svou ženu. Tu našel v jeskyni a odvezl si ji zpět do zámku, kde během jeho nepřítomnosti rarách odnesl matku se Zlobohou.

Pohádka je prozaickou variantou k baladě od Erbena *Zlatý kolovrat* ze sbírky *Kytice*, která je datově starší a také vychází z lidové slovanské tradice. Přestože nemá blízký ekvivalent mezi pohádkami od bratří Grimmů, objevuje se v ní celosvětově rozšířený motiv zlé macechy a sestry, jenž je velmi známý z pohádky o Popelce.

### **Rozbor dle Campbellova modelu**

Na úvod se dozvídáme, že Dobrunka je jedna z dcer chudé vdovy spolu s identickým dvojčetem Zlobohou. Oproti té je ale utiskována, dennodenně zůstává doma a stará se o malé hospodářství, zatímco Zloboha pracuje ve městě a utrácí se za ni veškeré peníze. Přesto ale nikomu nic nezazlívá. Jednoho dne, když je sama doma a přede na kolovrátku nit, přijede na

koni mladý muž. Požaduje vodu a jako poděkování Dobrunce tajně strčí do postele měšec peněz. Zároveň jí slíbí, že zítra přijede zas. Dobrunce se muž líbí a nemůže se dočkat dalšího dne. Tento zájem je částí „dobrodružství volá“. Když se matka vrátí domů, řekne jí hrdinka o setkání s pánem, ale zamlčí, že se zase další den vrátí. Také se najdou peníze, které by mohly být fází „nadpřirozená pomoc“, ale ty matka zabavuje. V noci se zdá Dobrunce sen, v němž je chotí mladého muže, avšak z jejich šťastného soužití je vytrhne kočka, která Dobrunku zabije. Jde o předzvěst jejího osudu a podobá se motivu známému z mnoha mýtů a pohádek<sup>67</sup>, v nichž věštkyně předpovídá osud hrdiny. Další den pán opět přijíždí a Dobrunka mu po jeho přemlouvání řekne o snu. Ten jí hned na to požádá o ruku, s čímž souhlasí. Souhlasí i její matka, která se k Dobrunce začne chovat mileji, nýbrž jí žene vidina bohatství. Jakmile Dobrunka muži ušije košili, berou se a odjíždí na zámek manžela. To je etapou „překročení prvního prahu“. Hrdinka zjišťuje, že si vzala bohatého knížete Dobromila, jenž den po svatbě už musel jet do boje. Dobrunka tak zůstává sama opuštěna v knížecím zámku, což je stádiem „v břiše velryby“.

V aktu „iniciace“ matka přijíždí za Dobrunkou. Omlouvá se jí za chování Zlobohy a prosí, aby jí odpustila a vzala se k sobě. Laskavá hrdinka by to ráda udělala, a tak se vydává s matkou svého starého domova. Zde začíná část „cesta zkoušek“. Jakmile překročí práh, vrhnou se na ni obě ženy, uřežou jí nohy, ruce a vydloubnou oči. Tělo odhodí do lesa a vrátí se zpět na zámek. Hrdinka zázrakem neumře, ujme se jí starý muž, kterému si stěžuje, jak těžký úděl má. Stařec se pro ni stane jakýmsi průvodcem a kouzelným pomocníkem, tudíž by mohlo jít o etapu „setkání s bohyní“. Pohádka ovšem dále pokračuje fází „cesta zkoušek“. Stařec zavolá chlapce a pošle ho na zámek se zlatým kolovratem, jenž má vyměnit za oči. Zloboha na obchod přistoupí a chlapec se vrací zpět k jeskyni. Stařec vtlačí oči Dobrunce do důlku a ta začne zas vidět. Děda znovu posílá chlapce tentokrát se zlatou přeslicí, aby ji vyměnil za nohy. I to se chlapci podaří a vrací se s nohama hrdinky, které stařec mastí přidělá k tělu. Posledním úkolem pro chlapce je směnit zlatý kužel za ruce, což opět vyjde a Bohdance už nic nechybí. Mnohokrát děkuje svému zachránci, který jí přikáže, aby zůstala v jeskyni, dokud někdo nepřijede. Jejím jediným úkolem v pohádce je tedy čekat, sama žádnou akci nepodniká. Následuje stádium „usmíření s otcem“. Dobromil se vrací z boje domů. Nervózní Zloboha ho radostně vítá, přičemž kníže nic nepozná. Uspořádá velké hody, při kterých se od Zlobohy dozví, že si během jeho nepřítomnosti pořídila zlatý kolovrátek. Prosí ji, aby mu kolovrátek ukázala a něco mu zapředla. Zloboha tak učiní, ale jakmile se

---

<sup>67</sup> Například z mýtu o králi Oidipovi či pohádky o Plaváčkovi.

začne kolovrátek točit, zpívá písničku o tom, co se událo. Když kolovrátek zpívá už třetí sloku, dojde Dobromilovi, že před ním sedí Zloboha a na koni utíká do lesa hledat Dobrunku. Tu po chvíli objeví a štěstím si padnou kolem krku. To je etapou „nejvyšší dobrodiní“.

Návrat Dobromila s Dobrunkou na zámek je částí „překročení prahu návratu“. Čeládka je překvapena, když se kníže vrací se stejnou dívkou domů, protože netuší nic o dvojčatech. Pová mu, že během jeho nepřítomnosti si přišel rarach pro Zlobohu s matkou, což by mohlo být fází „apoteóza“ (zřejmě se to stalo během aktu „iniciace“ a jen hrdinka s Dobromilem se to dozvěděli až později). V posledním stádiu „svoboda žít“ zlatý kolovrátek zmizí, a tak Dobrunka musí příst na svém starém stroji a Dobromilovi, se kterým šťastně žije na zámku, šije ty nejtenčí košile.

Dobrunka je laskavá, poslušná a pracovitá dívka, přesný opak své sestry Zlobohy. Nechá si líbit kdejakou křivdu a je jakousi trpělskou postavou, nevinnou obětí. Vše, co se jí děje, způsobuje něco či někdo z vnějšku, sama se k žádné aktivitě nemá. Ve výchozí situaci se dozvídáme, že rodinu Dobrunky tvoří tři ženy a naprosto v ní chybí mužský element. Zde vzniká nerovnováha a prostor pro změnu. Aby se stav vyrovnal, podstupuje hrdinka útrpnou cestu, po které se díky její trpělivosti nakonec dočká šťastného konce. Znovu se shledává s manželem a zmizí její falešná sestra s matkou, jež ji trápily. Na konci pohádky tak zůstává jeden muž a jedna žena, čímž se do života vrací vyváženost.

### **Srovnání hrdinek pohádek *Smích démonů* a *O zlatém kolovrátku***

Matka a Dobrunka reprezentují ženskou hrdinku odlišného typu. Matka je rodičem, který hledá ztracenou dceru, Dobrunka dcerou, která se snaží vymanit z vlivu rodiny. Matka je aktivně hledající hrdinka, odhodlaná najít svou milovanou dceru. Na druhé straně dcera je pasivní, spoléhající na pomoc zvnějšku, čímž se podobá dceři z pohádky *Smích démonů*. I rodinné situace hrdinek jsou diametrálně rozdílné – zatímco matka s dcerou v pohádce *Smích démonů* mají dobrý vztah, sestra Zloboha s matkou Dobrunku nemají rády, přestože Dobrunka k nim žádné negativní emoce nepociťuje. Co obě hrdinky spojuje, je trpělivost a naprosté odevzdání se osudu.

Obě pohádky se jemně vymykají Campbellově modelu. Dochází v nich ke kontaminaci aktů částmi příslušejícími k aktům jiným. V pohádce *Smích démonů* se fáze „nadpřirozená pomoc“ objevuje až v aktu „iniciace“, v pohádce *O zlatém kolovrátku* je stádium „apoteóza“ zmíněna až v aktu „návrat“. Mimo tyto výjimky je struktura pohádek

podobná, výrazněji se liší pouze koncem, jenž je v pohádce *Smích démonů* dobrodružnější díky části „kouzelný útěk“. V pohádkách také nalézáme některé symboly, které se objevily v již předchozích rozborech. V pohádce *Smích démonů* se znovu vyskytuje symbol vody jako hranice mezi dvěma světy a v české pohádce je to číslice tři – příběh začíná třemi postavami, chlapec jde na zámek třikrát, aby za tři zlaté předměty směnil tři části Dobrunčina těla. Zajímavý je v pohádkách kontrast v pojmenování hrdinů. Zatímco v pohádce *Smích démonů* se postavy nijak nejmenují a reprezentují obecné postavy (matku a dceru), v pohádce *O zlatém kolovratu* mají postavy jména odpovídající charakteru, typu hrdiny – dobrotivá Dobrunka, laskavý Dobromil, zlá Zloboha.

Pohádky vypráví o vztazích mezi rodiči a dětmi. V obou bylo hlavním postavám ukřivděno – matce bezdůvodně unesli dceru, Dobrunce ublížily kvůli bohatství a majetku. Tyto křivdy ovšem způsobily „odchod“ hrdinek za dobrodružstvím. V případě matky se jednalo o aktivní hledání, Dobrunka ho pasivně protrpěla jako nevinná oběť. Přestože se jejich hrdinské cesty velice lišily, především přístupem k nim, oběma hrdinkám se dostalo pomoci od nadpřirozených pomocníků – od kněžky, která byla ve skutečnosti kamennou sochou, a kouzelného dědečka s chlapcem. Ti hráli klíčovou roli, bez nich by hrdinky nebyly schopny svou misi dokončit. Matce i Dobrunce se nakonec podařilo získat to, pro co své dobrodružství podstupovaly. Matka se spolu s dcerou šťastně vrátila domů a jako vděk kněžce stavěly každý rok novou sochu. Dobrunka se znovu shledala s manželem a zbavila se svých nepřítelkyň. Oproti ostatním pohádkám ale ani jedna z hrdinek nedostala více než to, co si na začátku přála.

## 4. Typické postavy a motivy

V předchozích kapitolách jsem hrdiny pohádek srovnávala především na základě jejich pohlaví a společných znaků. Tomu se chci v závěrečné kapitole vyhnout. Jednotlivé pohádky již nebudu porovnávat a podrobně analyzovat, místo toho se budu obecně zabývat archetypem hrdiny. Ten ukážu na pohádkách obsahující vybrané typické postavy a motivy pro dané země.

### 4.1. Japonské pohádky

#### 4.1.1. Nadpřirozená manželka

Přestože je pouze málo japonských pohádek s hlavní hrdinkou, ženy se v nich čteně objevují jako vedlejší postavy, po případě jako protiklady hrdinů a vyvažují celý příběh. Mají tak velmi důležitou roli. Je pro ně typické, že se představují jako kouzelné manželky – jsou zvířaty (jeřáby, liškami, rybami), která na sebe umí vzít lidskou podobu. Když je jejich tajemství prozrazeno, zmizí. Takové ženy jsou často pomocnicemi, které hrdinu odměňují, nebo se naopak stávají protivníkem, kterého je třeba porazit. Oproti tomu v českých, ale i obecně v evropských pohádkách jsou lidé zakletí do podoby zvířat, a jakmile je nalezen „lék“ nebo zachránce, získávají opět svou člověčí tvář. Zakletou postavou se stává buďto sám hrdina, příkladem takového pohádky může být pohádka *O labuti* od Němcové, v níž žárlivá královna zakleje svého nevlastního syna do podoby labutě, nebo osoba, kterou hrdina na své cestě hledá (pohádka *Sedmero krkavců*).

V Japonsku se kouzelná manželka objevuje například v pohádce *Jeřábí žena*, japonsky *Curu no Ongaeši* (鶴の恩返し). Hlavním hrdinou je chudý muž Karoku, který za poslední peníze vykoupí jeřába ze zajetí lovce. Jeřáb uletí a Karoku se vrací domů. Doma za to není potrestán, naopak ho matka spíše pochválí.<sup>68</sup> Další den přijde do jeho domu krásná žena, která si bere hrdinu za muže. Poté ho prosí, aby ji zavřel na tři dny do komory a nechodil za ní. To Karoku splní a žena mu utká krásnou látku, kterou hrdina prodá za dva tisíce *ryó*. Na trzích ho kupec poprosí, aby dostal ještě jednu. Manželka tedy utká další látku, ale tentokrát se za ní nesmí Karoku podívat po dobu jednoho týdne. To hrdina nevydrží a nahlédne do komory, kde vidí jeřába, který látku tkaje ze svých per. Když je látka dokončena, předává ji žena hrdinovi, prozradí mu svou identitu a odlétá pryč. Manžel sice látku dobře prodá, ale je smuten, že

---

<sup>68</sup> V Japonsku je jeřáb považován za duchovní zvíře. Je zosobněním ženy kvůli své kráse a eleganci při letu. Na základě legendy, ve které jeřáb poprvé přináší rýži na zem, je považován za dobré znamení. (Kawai 1988: 106) Zřejmě z těchto důvodů není hrdina matkou potrestán.

ztratil ženu. Jednoho dne u moře potká starce, který ho odveze na ostrov za jeho jeřábem. Zde pár dní stráví a poté se vrací zpět domů.

Karoku byl chudý muž s dobrým srdcem, jenž vysvobodil trpící zvíře. Aniž by si to uvědomil, tato záchrana počala jeho cestu. Byť neodešel do neznámých končin a nebojoval s nepřáteli, jeho „odvrácení se od vnějšího světa a boj s démony v nitru duše“, jak Campbell popsal hrdinské dobrodružství, je symbolizováno soužitím s jeho kouzelnou manželkou (jeřábem), která se pro něj stala průvodcem i magickým pomocníkem, a příkazy, jež od ní dostává. Díky ní zbohatl, čímž se vyrovnala počáteční nerovnováha. Nicméně protože porušil příkaz manželky, byl nepřímo potrestán ženiným odchodem, můžeme přímo říct rozvodem. Přesto se mu nakonec podařilo se se ženou opět setkat. Pohádka ovšem nekončí jejich šťastným soužitím, ale návratem hrdiny domů. Jedná se o klasický konec japonských pohádek, mezi nimiž je zastoupení příběhů končící šťastným manželstvím velice malé.<sup>69</sup> (Kawai 1988: 125)

Japonské pohádkové manželky nebývají pouze zvířaty, ale i čarodějnicemi či jinými nadpřirozenými osobami. Jeden z takových případů je pohádka *Žena, která nejedla*, japonsky *Futakuči onna* (二口女), ve které se k bezejmennému hlavnímu hrdinovi nastěhuje nádherná žena, ve skutečnosti však „horská babizna“, *jamauba* (山姥)<sup>70</sup>, což hrdina netuší. Jamauba tvrdí, že nepotřebuje vůbec jíst, což hrdinu přesvědčí, aby ji u sebe nechal bydlet. Žena se o něj stará, vaří a uklízí, ale také potají ujídá z jeho zásob rýže. Po nějakém čase je hrdina varován svým přítelem, že jeho žena nemůže být lidská bytost a doporučí ji špehovat. Muž ho uposlechne, a když ji jednoho dne tajně pozoruje, zjišťuje pravdu o jejím původu. Přivádí do domu na pomoc svého přítele, ale jakmile se jamauba dozví, že ji prohlédli, vrhne se nejprve na přítele, kterého sní, a s mužem na zádech utíká pryč. Tomu se nakonec podaří chytit větve a nepozorovaně se skrýt mezi irisou a pelyňkem. Přestože ho jamauba objeví, nemůže ho lapit, protože pouhý dotek rostlin je pro ni jedovatý. Hrdina po ní pár květin hodí, čímž babiznu zabije a sebe tím zachrání.

I v této pohádce se setkáváme s ne příliš movitým hrdinou, ochotným postarat se o ženu, která ho požádala o střechu nad hlavou. V tomto případě ale nešlo tolik o akt milosrdenství, neboť najít ženu, která nejí, bylo hrdinovým přáním. Možná kvůli této „vypočítavosti“ se hrdina nakonec nedočkal žádné odměny, ale pouze ponaučení. Setkáním obou postav začalo mužovo dobrodružství, jež obdobně jako v pohádce *Jeřábí žena* probíhalo

<sup>69</sup> Naopak české pohádky směřují k sňatku, hlavní roli v nich mívá láska. Proto jsou hrdinové především mladí lidé a staří mají pouze epizodický význam. (Sirovátko 1998: 36-37)

<sup>70</sup> Jedná se o ženskou postavu, která žije v horách a požírá lidi. (Kawai 1988: 27) Za její ekvivalent ve slovanském folkloru můžeme považovat ježibabu.

v domě hrdiny. Hrdinskou zkouškou pro něj bylo nejen odhalení pravdy o své chráněnkyni, ale také kouzelný útěk před ní. Po splnění těchto úkolů se hrdina vrátil zpět domů.

#### 4.1.2. Hodný a zlý soused

Dalšími postavami, jež se v japonských pohádkách čteně objevují, jsou dva sousedé – jeden hodný, který bývá za svou laskavost odměněn, a druhý zlý, který hodnému závidí, za což je často potrestán. Hodnému se pokaždé přihodí nějaká šťastná náhoda – zvířecí průvodce ho naviguje k zakopanému pokladu nebo se mu odměňuje za pomoc. Zlý se ho snaží napodobit, ale kvůli svým špatným úmyslům a povaze selhává. Mezi oběma postavami existuje jasný kontrast. Někdy lze těžko rozlišit, kdo je hlavním hrdinou, ale spíše převažují případy, kdy je o něco větší důraz kladen na hodného souseda. I v českých pohádkách lze nalézt pár podobných příběhů, například *Chudý a boháč* od Němcové, nicméně postavy nemají mezi sebou takto těsné vazby a příběh vypráví spíše o neochotě zlého bohatého souseda pomoci chudému v nesnázích.

Japonskou pohádkou, ve které je tento motiv nejvíce patrný, je bezpochyby *Stařeček, který nechal rozkvétat stromy*, japonsky *Hanasaka džiiisan* (花咲か爺さん). V ní hodný stařeček vlastní milovaného psíka, díky němuž jednoho dne najde poklad. Když si ho půjčí zlý soused, nachází pouze kosti, což ho naštvě a psa zabije. Hodnému sousedovi se poté zdá sen, který mu napoví, aby ze dřeva stromu, kde je pejsek pohřben, udělal hmoždíř. Stařeček uposlechne, a jakmile hmoždíř vyzkouší, sypou se z něj peníze. To vidí zlý soused a hmoždíř si půjčí. Jemu se z něj místo peněz sype smetí, a proto hmoždíř spálí. Hodnému dědečkovi se opět zdá magický sen a dle jeho rady vezme další den prach z hmoždíře a hází ho na stromy, které najednou začnou kvést. To uvidí kníže *daimjó* a stařečka za tento kouzelný skutek bohatě odmění. Stejnou věc vyzkouší i zlý soused, ale prach se dostane knížeti do očí, a ten ho dá vsadit do vazby.

V pohádce sledujeme dvě vzájemně propletené dějové linky, z nichž větší pozornosti je věnováno té o hodném sousedovi. Ten byl již od začátku pohádky podrobován zkouškám zlého souseda, který mu ze žárlivosti neustále tropil naschvály. Laskavý stařeček se na něj ovšem nikdy nezlobil, jen si povzdychl a přijal svůj úděl. V průběhu jeho útrpné cesty mu napovídaly sny, které se staly hrdinovým kouzelným pomocníkem. Za svou výdrž a věčnou dobrotu byl stařeček průběžně i na konci pohádky odměňován. Naopak zlý dědek byl za všechny hrozné skutky a nevděčnost pokaždé potrestán, až mu nakonec vězením bylo naprosto znemožněno pokračovat ve svých ohavných činech.

Tato pohádka je známá v mnoha jiných verzích po celém Japonsku. Mimo nich existuje i mnoho dalších pohádek užívající tento motiv jako *Stařec, který dostal bouli*, japonsky *Kobutori Džiisan* (こぶとり爺さん) či *Návštěva v myši říši*<sup>71</sup>, japonsky *Nezumi džódo* (ネズミ浄土).<sup>72</sup>

## 4.2. České pohádky

### 4.2.1. Honza

V českém folkloru je zřejmě nejznámějším hrdinou Honza. Jedná se o chasníka, který je hloupý či líný, ale během svého dobrodružství se těchto vlastností zbaví nebo se v něm probudí šibalství, kterým přelstí kdejakého boháče. Ze světa se často vrací s velkým obnosem peněz a někdy také se ženou. Nejedná se o čistě českého hrdinu, objevuje se také v jiných evropských zemích. Na Slovensku je známý jako Janko, v Německu a Rakousku jako Hans, v Rusku a na Ukrajině jako Ivan.<sup>73</sup>

V pohádkách Boženy Němcové Honza vystupuje hned několikrát. Asi nejvíce proslulá je pohádka *O hloupém Honzovi*. V ní je hloupý a líný Honza vyhnán otcem nejprve do kostela, poté k muzice a nakonec k pánovi do služby. Byť se jeví, že Honza na každém dalším místě vydrží o něco déle, nakonec je ze všech vyhozen a vrací se domů. Po všech zoufalých pokusech otce syna někde udat si hrdina vzpomíná na krále a jeho sázku, kterou se pokusí vyhrát. To se mu podaří, a tak se nyní bohatý Honza vrací domů a za peníze si kupuje panství.

Honza byl třikrát donucen vydat se do světa, aby se něčemu naučil, ale pokaždé selhal. Kromě jeho hlouposti mohlo být příčinou i to, že o svém poslání nebyl dostatečně přesvědčen, jeho odchod byl vynucený. Všechny tři zkoušky se tedy zdají být předstádiem poslední, na niž odešel již dobrovolně. Při ní se také projeví kvality – chytrost a mazanost, které se zcela rozcházejí s Honzovou počáteční charakteristikou. Díky nim sázku vyhrál a za svůj triumf ho král odměnil penězi, za něž si po zbytek života žil jako pán. Nutno dodat, že se v pohádce objevily také dvě ženy, potenciální manželky hrdiny. Jedna byla dcera pána, která se Honzovi líbila, ale tu se mu nepodařilo získat. Nicméně se dle konce jeví, že se o ni dál pokoušel. Druhá byla dcera královská, jež měl dostat podle původní dohody s králem, ale tu odmítl.

---

<sup>71</sup> Český název jsem přejala z Lufferovy knihy *Strašidelný chrám v horách*.

<sup>72</sup> Další sousedské pohádky lze najít v Sekiho *Types of Japanese Folktales*, číslo 234 až 253.

<sup>73</sup> Viz. KUBÍN, Josef Štefan, *Knih pohádek*. Praha: Albatros, 1983; GRIMM, Jacob a Wilhelm. *Kinder- und Haus-Märchen Band 1-2*. Berlin: G. Reimer, 1819; KARNAUCHOVA, Irina Valer'janovna. *Krásá nesmírná: Ruské lidové pohádky*. přel. Z. Psůtková. Praha: Lidové nakladatelství, 1984.

Mezi další pohádky o Honzovi od Němcové patří také *Jak se Honzík učil latinsky*, ve které se Honza snaží stát pánem, což se mu nedaří a dostává ponaučení. Pak také pohádka *Honza a selka*, v níž hrdina za své šibalství dostal šedesát zlatých, *Půjčka za oplátku* či *Strejček Příhoda*.

#### 4.2.2. Čert

Čert je postavou žijící v pekle. Má rohy, ocas a kopyta. Oplývá také nadpřirozenými schopnostmi, například schopností přemísťovat se z místa na místo nebo měnit vzhled. Čert je spravedlivý, zlé lidi trestá a dobré odměňuje, popř. ochraňuje, například v pohádce *Chudý a boháč*. Jeho role se ovšem podle pohádky značně liší. Někteří se úpisy snaží získat lidské duše, které pak odnáší do pekla. Dalším typem je hloupý či komický čert, kterého hrdina přelstí (ten se objevil v již rozebrané pohádce *Tři zlaté péra*). Opakem je děsivý čert, kterého se všichni bojí. Existují také čerti v podobě hrdinových kouzelných pomocníků. Čert nebývá hrdinou<sup>74</sup>, podle role se stává buďto hrdinovým pomocníkem, nebo protivníkem. V některých případech zastává obě funkce najednou. Za japonský ekvivalent čerta lze považovat démona *oni*, který s ním sdílí některé vzhledové a povahové rysy. Nicméně d'ábové *oni* dominují jako negativní postavy, zatímco čeští čerti jsou spíše kladní nebo neškodní.

V pohádkách od Němcové je čertovská postava velmi častá a důležitá, například v pohádce *Čert a Káča*. V ní najdeme hned několik dějových rovin<sup>75</sup>, přičemž hlavní hrdina, ovčák, se objevuje až ve třetině pohádky. Ovčák pomůže čertovi zbavit se Káči, za což je čert velmi vděčný a chce se odvděčit. Hrdina tak získává svého magického pomocníka. Do světa odchází, když se za ním pekelník po nějaké době vrátí a poví mu o dvou pánech, které se chystá odnést do pekla. Ty může ovčák zachránit a získat od nich spoustu peněz, pokud se v den, kdy si pro ně přijde, objeví na jejich hradech. Čert mu ještě řekne o úmyslu odnést do pekla i rozhazovačného knížete, jenž vládne ovčákově zemi, ale toho nedoporučuje zachraňovat, neboť by šlo hrdinovi o život. Ovčák jedná dle rady čerta a opravdu od obou zachráněných pánů dostává peníze. Kníže jeho země, z něhož se mezitím stal zodpovědný vládce, se o statečném ovčákovi dozví a prosí ho o záchranu. Ovčák mu pomůže a díky lsti, že čerta hledá Káča, pekelníka přemůže. Za to je jmenován knížecím dvořanem a své bohatství rozdává chudým.

Ovčák setkáním s čertem dostal podnět pro svou cestu. Ta nebyla příliš těžká, neboť mu na ni pomocník velmi pomáhal. Teprve v poslední zkoušce, při ochraně knížete,

<sup>74</sup> Za výjimku by se dala považovat pohádka *Čertův švagr* od Němcové, ve kterém hrdinovi po sedmi letech práce v pekle zčerná tvář, kvůli níž vypadá jako čert.

<sup>75</sup> První rovina – příběh čerta a Káči, druhá rovina – do děje vstupuje ovčák, třetí rovina – příběh knížete.

porušením rady pekelníka riskoval svou kůží. Odvaha a důvtip se mu ovšem vyplatily, ovčák zvítězil a byl odměněn vysokou pozicí v úřadě. Z čerta jako hrdinova pomocníka se postupem pohádky tedy stal jeho protivník, kterého musel přelstít.

## Závěr

Byly provedeny rozbor a srovnání postav hrdinů a jejich cest dle Campbellova modelu. Nejprve shrnu poznatky o hrdinské cestě. Pro jasnost a stručnost jsem výsledky analýzy zaznamenala do následujících tabulek. Pohádky jsou seřazeny v pořadí, v jakém byly rozebírány.

### Akt „odchod“

	dobrodružství volá	nevyslyšené volání	nadpřirozená pomoc	překročení prvního prahu	v břiše velryby
Issunbóši	X	-	X	X	X
O Palečkovi	X	-	-	X	X
Putování za bohem hor	X	X	X	X	X
Tři zlaté péra	X	-	O	X	X
Momotaró	X	-	X	X	-
Princ Bajaja	X	-	X	X	-
Kočičí hora	X	-	X	X	X
Sedmero krkavců	X	-	X	X	X
Smích démonů	X	-	X <sup>76</sup>	X	-
O zlatém kolovrátku	X	-	O	X	X

X = obsahuje, O = obsahuje symbolicky, - = neobsahuje

Ve všech pohádkách se objevuje část „dobrodružství volá“, v níž hrdina pokaždé dostává impuls pro svou cestu. Ten často bývá zprostředkován člověkem nebo kouzelnou bytostí, například v pohádce *Putování za bohem hor* je to stařec, který Tošimu řekne o bohovi všech hor, v pohádce *Tři zlaté péra* otec Svatavy, jenž Čestmíra vyžene do světa, v pohádce *O zlatém kolovrátku* kníže, který se na konci aktu „odchod“ s hrdinkou ožení. Impulsem může být také nějaký jev či neobvyklá situace, v pohádce *Issunbóši* je to například pohled na řeku, v pohádce *Momotaró* existence Ostrova démonů, jehož obyvatelé sužovali hrdinovu vesnici, v pohádce *Smích démonů* únos dcery. V některých případech je hrdina vnějšími okolnostmi již přesvědčen o nutnosti své cesty, jako je to v pohádce *O Palečkovi*, *Princ Bajaja*, *Kočičí hora* či *Sedmero krkavců*. Hrdinové tak na svá dobrodružství odcházejí buďto z donucení, nebo z vlastního přesvědčení. V obou případech je to ale kvůli prvotní nevyváženosti v jejich životech, jež před odchodem do světa vznikla. Mohla trvat již delší dobu (například

<sup>76</sup> Tato část se objevuje až v aktu „iniciace“.

*Momotaró, Princ Bajaja, Sedmero krkavců*), nebo šlo o okamžitý, často negativní zvrát (například *Smích démonů, Kočičí hora*).

Po první etapě následuje „nevyslyšené volání“, které je ovšem v analyzovaných pohádkách zastoupeno pouze jedinkrát. Další téměř vždy zastoupenou fází je „nadpřirozená pomoc“. Před ní předchází konfrontace hrdiny se známým světem. Hrdina přiznává svůj záměr odejít, načež se setkává s odporem (v pohádkách uvedených v práci se nejčastěji jedná o odpor rodičů hrdiny). Poté co tuto první překážku překoná, získává amulety či různé předměty, jež mu pomáhají na cestě. V pohádce *Issunbóši* dostává hrdina od rodičů misku, hůlku a jehlu, hrdina *Momotaró* od starých rodičů dostává nové kalhoty, kabátek, meč a výborné knedlíčky, v *Sedmero krkavců* daruje matka Bohdanky dceři prsten. Nemusí jít pouze o hmotné věci, pomoci jsou také rady od pomocníků a průvodců, jak je tomu v pohádkách *Kočičí hora, Putování za bohem hor* či *Smích démonů*. U pohádek, v tabulce označené značkou „O“, hrdinové také získávají předměty (v obou případech peníze), ty ovšem během své cesty nijak nevyužijí.

Etapa „překročení prvního prahu“ se v analyzovaných pohádkách vyskytuje vždy. Většinou se tato část týká symbolického opuštění domova a odchodu od rodičů nebo svých opatrovníků vyjma pohádky *Smích démonů*, ve které se matka vydává hledat dceru hned po jejím únosu během cesty neznámou krajinou. Na tuto etapu navazuje stádium „v břiše velryby“, v němž je pouze krátká zmínka o hrdinově osudu před začátkem další fáze. To ovšem bývá natolik zkratkovité či nejasné, že se mnohdy překrývá s předchozí částí. Zřejmé je to například v pohádce *Putování za bohem hor*. Nejvíce je tento úsek rozvinut v pohádce *O zlatém kolovrátku*, kdy je Dobrunka opuštěna v knížecím paláci.

V aktu „odchod“ je podle rozboru kladen největší důraz na první část „dobrodružství volá“, která bývá ze všech nejdelší a nejjasnější. Další výraznou etapou je „nadpřirozená pomoc“, jež ovšem nebyla přítomna v pohádce *O Palečkovi*. Stádia „překročení prvního prahu“ a „v břiše velryby“ se také hojně vyskytují, ale bývají velice krátká a není neobvyklé, že mezi nimi dochází k vzájemnému prolínání. Nejméně zastoupenou je fáze „nevyslyšené volání“, jež se vyskytla mezi pohádkami pouze jednou. Přesto ovšem všechny analyzované pohádky obsahují minimálně tři části z aktu „odchod“.

### Akt „iniciace“

	cesta zkoušek	setkání s bohyní	žena jako svůdkyně	usmíření s otcem	apoteóza	nejvyšší dobrodiní
Issunbóši	X	X	X	X	X	X

O Palečkovi	X	-	-	X	-	X
Putování za bohem hor	X	-	-	X	X	X
Tři zlaté péra	X	X	-	X	X	X
Momotaró	X	-	-	X	-	X
Princ Bajaja	X	X	-	X	X	X
Kočičí hora	X	-	O	X	-	X
Sedmero krkavců	X	X	-	X	X	X
Smích démonů	X	X	-	X	X	-
O zlatém kolovrátku	X	X	-	X	X <sup>77</sup>	X

X = obsahuje, O = obsahuje symbolicky, - = neobsahuje

Fáze „cesta zkoušek“ je zastoupena ve všech pohádkách. Jedná se o nejdelší a nejvíce rozvinutou část. Hrdinové v ní plní různé zkoušky a úkoly, kterými se pomalu přibližují k absolutnímu vrcholu dobrodružství. Tato fáze je také obsahově nejvíce rozmanitá: hrdina Issunbóši překonává řeku a je najat do služeb knížete, Paleček pomáhá otci na poli, Toši i Čestmír se na cestě k cíli třikrát zastaví, aby pomohli jiným, Momotaró se setkává se svými pomocníky, Bajaja poráží draky, Jukiko hledá cestu na Kočičí horu, Bohdanka se shledá s bratry a šije pro ně košile, matka překonává překážky na cestě k panství, kde sídlí démoni, a Dobrunka trpělivě čeká na vysvobození. Přestože se příběhy pohádek velmi liší, některé z nich sdílí různé motivy. Může se jednat o obecné motivy jako vysvobození ženy (*Princ Bajaja*, *Smích démonů*, *O zlatém kolovrátku*), boj s démony a draky (*Issunbóši*, *Tři zlaté péra*, *Momotaró*, *Princ Bajaja*, *Kočičí hora*, *Smích démonů*) či konkrétnější, například motiv vody jako hranice rozdělující dva světy, který se objevil především v japonských pohádkách (*Putování za bohem hor*, *Tři zlaté péra*, *Momotaró*, *Kočičí hora*, *Smích démonů*). Častá je i symbolika čísla tři (*Issunbóši*, *Putování za bohem hor*, *Tři zlaté péra*, *Momotaró*, *Princ Bajaja*, *Sedmero krkavců*, *Smích démonů* a *O zlatém kolovrátku*).

Etapa „setkání s bohyní“ se objevila ve více než polovině analyzovaných pohádek. Hrdinové se v ní setkali se ženou/mužem, kterého hledali, nebo s průvodcem jejich cesty. Ve třech z nich (*Tři zlaté péra*, *Smích démonů* a *O zlatém kolovrátku*) navíc tato osoba zastoupila hrdiny v posledním úkolu v rámci aktu „iniciace“. Minimálně se ovšem v pohádkách vyskytuje „žena jako svůdkyně“. Příčinou může být to, že tato část bývá především pouze doplněním pohádky. Vzhledem k tomu, že jsou pohádky krátké a jednoduché útvary, není tato část zřejmě příliš důležitá.

<sup>77</sup> Tato část se objevuje až v aktu „návrat“.

Absolutním vrcholem dobrodružství bývá etapa „usmíření s otcem“, která se opět objevuje ve všech rozebíraných pohádkách. Podobně jako ve stádiu „cesta zkoušek“ má různou podobu odvíjející se od rozdílných hrdinských poslání. Hrdina v ní čelí nepříteli, v japonských pohádkách to zhusta bývají démoni *oni* (*Issunbóši*, *Momotaró*, *Smích démonů*), v českých zlí lidé (*O Palečkovi*, *Sedmero krkavců*, *O zlatém kolovrátku*) či bájná zvířata (*Tři zlaté péra*, *Princ Bajaja*). Ve zbylých dvou japonských pohádkách (*Putování za bohem hor*, *Kočičí hora*) se hrdina setkává s bytostmi, s nimiž nebojuje, ale které ho naopak odměňují.

Poslední dvě fáze „apoteóza“ a „nejvyšší dobrodiní“ podobně jako „překročení prvního prahu“ a „v břiše velryby“ se nezdá navzájem prolínají. Část „apoteóza“ je dobou odpočinku po předchozích bojích a před získáním trofeje, což spadá do následující etapy. Opět kvůli stručnosti pohádek je někdy těžké tyto fáze rozlišit (výrazné je to u pohádek *Issunbóši*, *Putování za bohem hor* a *Sedmero krkavců*). O tom také svědčí to, že v každé analyzované pohádce se objevila přinejmenším jedna z nich.

Akt „iniciace“ je nejvíce obsáhlou částí v pohádce a to především díky stádiu „cesta zkoušek“, které je bezkonkurenčně nejrozsáhlejší. Hrdina akt tráví v neznámém světě a dostává se na místa, kam se běžný člověk nedostane (například *Ostrov démonů* v pohádce *Momotaró* nebo skála, kde sídlí vševědoucí pták z pohádky *Tři zlaté péra*). Po etapě „cesta zkoušek“ je druhou nejdelší částí „usmíření s otcem“, jež je pro hrdinu klíčová, neboť v ní svádí svou „vrcholnou bitvu“. Neméně podstatná a zastoupená je i fáze „nejvyšší dobrodiní“, ve které hrdina získává to, kvůli čemu do světa odešel. Bezpochyby se tudíž jedná o nejdůležitější akt hrdinské cesty. Opět platí, že pohádky – stejně jako v aktu „odchod“ – obsahují minimálně tři z šesti fází tohoto aktu.

### Akt „návrat“

	odmítnutí návratu	kouzelný útěk	záchrana zvenčí	překročení prahu návratu	pán obou světů	svoboda žít
Issunbóši	-	-	-	O	X	X
O Palečkovi	-	X	-	-	-	-
Putování za bohem hor	-	-	-	X	X	X
Tři zlaté péra	-	-	-	X	X	X
Momotaró	-	-	-	X	X	X
Princ Bajaja	-	-	-	X	X	X
Kočičí hora	-	X	-	X	X	X
Sedmero krkavců	-	-	-	X	-	X

Smích démonů	-	X	X	X	-	X
O zlatém kolovrátku	-	-	-	X	-	X

X = obsahuje, O = obsahuje symbolicky, - = neobsahuje

Akt „návrát“ je mezi analyzovanými pohádkami nejkratší a nejstručnější, přestože dle Campbella hraje v archetypu hrdiny a jeho cesty zásadní roli. Bez něho by protagonista nebyl archetypálním hrdinou. Hned první fáze, „odmítnutí návratu“, se v analyzovaných pohádkách nikde neobjevila. Naopak se zdá, že všichni pohádkoví hrdinové se s nadšením vrací domů. Etapa „kouzelný útěk“ se objevila třikrát, ve dvou pohádkách s ženskou hrdinkou (*Kočičí hora*, *Smích démonů*) a v pohádce *O Palečkovi*. Málo zastoupené je i třetí stádium „záchrana zvenčí“, jež se vyskytlo pouze v pohádce *Smích démonů*.

Téměř všechny pohádky poté obsahují část „překročení prahu návratu“, v níž se ve všech případech hrdinové šťastně vrátili domů.<sup>78</sup> V následující fázi „pán obou světů“ hrdina dostává odměnu, v případě, že se tak již nestalo ve stádiu „nejvyšší dobrodiní“ (*Tři zlaté péra*), nebo nabývá nečekaného zisku nad rámec odměny z aktu „iniciace“ – Issunbóši, Toši a Čestmír se žení, Momotaró a Bajaja získávají významnou funkci, Jukiko si za darované peníze kupuje obchůdek ve městě. Tím spolu s odměnou z části „nejvyšší dobrodiní“ se vyvažuje počáteční nerovnováha, například malý Issunbóši vyrostl a oženil se, chudý Toši zbohatl a oženil se, Dobrunka se navrátila k manželovi a její zlá matka se sestrou byly potrestány. V poslední fázi „svoboda žít“ všichni hrdinové (až na Palečka, v jehož příběhu je to jen nastíněno) v plnosti a spokojenosti žijí své životy. Navíc v pohádkách *O Palečkovi* a *Kočičí hora*<sup>79</sup> se dozvídáme o osudu jiné postavy, než je samotný hrdina. V obou případech jde o postavu zápornou, které se přihodí něco zlého, čímž se tato část staví do protikladu s happy endem kladného hrdiny.

Jak již bylo napsáno, akt „návrát“ je v rozebíraných pohádkách nejkratší. A to i v pohádkách, ve kterých se vyskytuje stádium „kouzelný útěk“, jež je podobně dobrodružný jako akt „iniciace“. Co se týče četnosti zastoupení částí, nejméně je akt „návrát“ obsažený v pohádce *O Palečkovi* (pouze fáze „kouzelný útěk“). Nicméně i tak splňuje podmínku Campbellova modelu. Jak jsem tedy dokázala, všechny analyzované pohádky obsahují všechny tři akty cesty archetypálního hrdiny.

Shrnu-li hrdinskou cestu do několika vět, ve všech případech začíná výchozí situací, ve které se dozvídáme o hrdinovi a jeho rodinném zázemí. Ve většině případů je v ní zmíněno

<sup>78</sup> Tato část je v pohádce *O Palečkovi* pouze naznačena.

<sup>79</sup> A také v pohádkách o dobrých a zlých sousedech popsané v poslední kapitole.

jeho jméno. Výjimkou jsou pohádky *Smích démonů* a *Princ Bajaja*, v níž se dozvídáme pouze hrdinovu přezdívku, a ze čtvrté kapitoly pohádky *Žena, která nejedla*, *Stařec, který nechal rozkvétat stromy* a *Čert a Káča*. Někdy jsou jména udělena tak, aby odpovídala charakteru postav jako například Dobrunka, Zloboha, Dobromil z pohádky *O zlatém kolovrátku*. Mimoto je z úvodu také patrné, co hrdinovi chybí a jaká je jeho motivace pro dobrodružství. Poté se hrdina střetne s osobou nebo se dostane do situace, která ho donutí k odchodu. V některých pohádkách ještě před samotným odchodem protagonista čelí prvnímu odporu, často ze strany rodičů, ale nakonec také odchází.

V druhém aktu hrdina překonává nejrůznější překážky, plní úkoly nebo kráčí po nebezpečné cestě ke svému cíli. Většinou se dobrodružství odehrává mimo známý svět, ale existují i pohádky (*Jeřábí žena*, *Žena, která nejedla* a *Stařec, který nechal rozkvétat stromy*), v nichž tato část probíhá v hrdinově domě nebo ve známém okolí. Dobrodružství vrcholí v okamžiku, kdy hrdina získává to, kvůli čemu odešel. Odměna má mnohé podoby, může jí být bohatství (např. *Putování za bohem hor*, *Momotaró*) nebo hledaná osoba (např. *Kočičí hora*, *Smích démonů*). Poté následuje návrat domů. V něm se hrdina znovu setkává se svou rodinou, nachází rovnováhu ve svém životě. Pokud se tak již nestalo v aktu „iniciace“, hrdina je dodatečně odměněn. V této části je také dokončena hrdinova proměna – nastává svatba (např. *Issunbóši*, *Putování za bohem hor*), je rozumně využito nabytého bohatství (např. *Kočičí bohatství*, *O hloupém Honzovi*) nebo je hrdina povýšen (např. *Momotaró*, *Princ Bajaja*). Mezi analyzovanými pohádkami se objevily i takové, na jejichž koncích hrdinu čekalo pouze ponaučení (*Žena, která nejedla*) nebo bylo dosaženo naprosté porážky nepřítele (*O zlatém kolovrátku*). Tuto kostru hrdinské cesty splňovaly všechny rozebírané pohádky a to i ty ze čtvrté kapitoly.

Dále byl hrdina zkoumán z hlediska charakteru. Některé vlastnosti hrdinové sdíleli, byla to především odvaha, s níž čelili odporu a nebezpečnosti, a houževnatost. U mnohých z nich se také v pohádkách projevila laskavost a ochota pomoci všem okolo sebe, ať už se jednalo o lidské bytosti či zvířata (např. *Putování za bohem slunce*, *Tři zlaté péra* aj.). Je také zajímavé, že v žádné pohádce hrdina své pocity či činy příliš nerozmýšlel a rovnou konal. Nikdy nemyslel na minulost, budoucnost nebo například na to, jak se mají rodiče, ale byl neustále přítomen a soustředěn. Přesto se ovšem někteří hrdinové navzájem jemně lišili.

Rozdíly jsou zřejmě nejvíce patrné mezi mužskými hrdiny a ženskými hrdinkami. Mezi muži rozhodně převažují aktivní a jednající hrdinové, bojovníci, kteří porážejí příšery, aby zachránili lid. Výjimkou je například Karoku (*Jeřábí žena*), jehož dobrodružství naopak

spočívalo v podvolení se manželce, v pasivitě a trpělivosti, což jsou spíše vlastnosti ženských hrdinek.<sup>80</sup> Pokud jde o hrdinky, všechny jsou od samého počátku laskavé, dobrotivé až téměř naivní (nevztahuje se na matku z pohádky *Smích démonů*). V analyzovaných českých pohádkách jsou navíc reprezentovány jako trpělivé postavy s pasivním přístupem ke světu, což je podle vědců<sup>81</sup> obecnou charakteristikou hrdinek. To ovšem nesouzní s japonskými hrdinkami – Jukiko (*Kočičí hora*) a matka (*Smích démonů*) – jež jsou svými vlastnostmi podobné spíše mužským hrdinům.

Dalšími mírnými nuancemi mezi hrdiny je také přítomnost negativních rysů, které jsou součástí charakterů některých z nich. Z mužských hrdinů se objevily u hrdiny z pohádky *Žena, která nejedla*, který neodolal pokušení, a u Honzy (*O hloupém Honzovi*), jenž v první polovině pohádky oplýval pouze zápornými vlastnostmi jako hloupost a lenost. Z ženských hrdinek se jednalo o Jukiko, u které se během hrdinské cesty objevila bojácnost, a o Dobrunku (*O zlatém kolovrátku*) stěžující si na svůj těžký osud.

Poslední rozdíl mezi hrdiny souvisí s kulturním pozadím. Jak je na první pohled zřejmé, japonské a české pohádky se liší ve vnější takovosti – prostředí, ve kterém se hrdinové pohybují, sociálními a životními zvyklostmi, tradicemi, jmény atd. Z toho například vyplývá, že japonským hrdinou se nikdy nestane císař nebo člen císařské rodiny, zatímco v českých pohádkách je král, princ nebo princezna relativně častým protagonistou<sup>82</sup>. V analyzovaných pohádkách jsou japonští hrdinové především chudí lidé žijící na vesnici, ve městě či v horách, jejichž cílem je zbohatnutí. Jediným bohatým hrdinou od samého začátku byla matka (*Smích démonů*). V českých pohádkách jsou hrdinové často také chudí vesničané, ale spíše než obohacení je pro ně důležitější nalezení lásky nebo ztracené osoby.<sup>83</sup> Japonské pohádky tudíž zhusta končí bohatstvím hrdiny či jeho povýšením, české svatbou, případně bohatstvím.

Přestože se japonští a čeští hrdinové, mužští hrdinové a ženské hrdinky v mnoha ohledech liší, archetyp zůstává stejný. Všechny rozebírané pohádky splňovaly Campbellův model archetypálního hrdiny – všichni hrdinové se odvrátili od vnějšího známého světa a odešli znovu nalézt rovnováhu ve světě vnitřním neznámém. Poté, co splnili svůj úkol, se proměnění vrátili domů, aby zkušenosti z cest aplikovali do vlastních životů a šířili mezi

---

<sup>80</sup> Z nedostatku těchto kvalit nakonec ve svém úkolu selhal.

<sup>81</sup> Bruno Bettelheim, Murray Corbet, Lionel Stein a Oldřich Sirovátka.

<sup>82</sup> Viz analyzovaná pohádka *Princ Bajaja*. Mezi pohádkami Boženy Němcové najdeme samozřejmě i další: *O princezně se zlatou hvězdou na čele*, *Potrestaná pýcha*, *O chytré princezně* aj.

<sup>83</sup> I když většina hrdinů nakonec nalézá obojí – lásku i peníze (*Tři zlaté péra*, *Sedmero krkavců*, *O zlatém kolovrátku*).

ostatní. Všichni se vymanili ze svých omezení, překonali překážky a dosáhli určitého cíle, což je podstatou archetypu hrdiny.

I když se mi podařilo dokázat pravdivost teorie, nadále zůstává prostor pro další výzkum v tomto směru. Z důvodu rozsahu práce jsem se například nemohla věnovat zvířecím pohádkám nebo pohádkám s antihrdiny. Bylo by proto velice zajímavé prozkoumat, jací jsou hrdinové těchto pohádek a zdali splňují požadavky archetypálního hrdiny, ať už dle jungiánské analytické psychologie či podle Campbellova modelu.

## Seznam použité literatury

### Primární literatura

- ČERNÁ, Zlata. NOVÁK, Miroslav. *Prodaný sen*. 1. vydání. Praha: Albatros, 1973.
- ELIÁŠOVÁ, Barbora Markéta. *Japonské pohádky*. 1. vydání. Praha: Knihotiskárna Al. Koníčka, 1924.
- HRDLIČKOVÁ, Věna. *Démonova flétna*. 1. vydání. Praha: Albatros, 1989.
- HRDLIČKOVÁ, Věna. *Příběhy o soudci Ookovi*. 1. vydání. Praha: Albatros, 1984.
- KAWAUČI, Sajumi. *Manga nihongo mukašibanaši*. 37. vydání. Tokio: Kódanša, 2014.
- LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách*. 1. vydání. Praha: Argo, 2009.
- NĚMCOVÁ, Božena. *Božena Němcová: souborné dílo [CD-ROM]*. Praha: digibooks.cz, 2009.
- NĚMCOVÁ, Božena. *Národní báchorky a pověsti*. Praha: Kvasnička a Hampl. 1928.
- NĚMCOVÁ, Božena. *Pohádky Boženy Němcové*. 2. vydání. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1968.
- NIŠIMOTO, Keisuke. *Nihon no ohanaši*. 1. vydání. Tokio: Poplar. 2011.
- NOGAMI, Akira. *Nihon no meisaku dówa*. 1. vydání. Tokio: Kódanša, 2009.

### Sekundární literatura

- AARNE, Antti, THOMPSON, Stith. *Typy ľudových rozprávok: klasifikácia a bibliografia*. Přel. J. Michálek a J. Olexa. Praha: Společnost československých národopisců, 1960.
- ADAMS, Robert J. *Folktale telling and storytellers in Japan*. Asian Folklore Studies, Vol. 26, 1967. s. 99-118.
- BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek*. Přel. L. Lucká. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2000.
- CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Přel. H. Loupová. Praha: Portál, 2000.
- ČENKOVÁ, Jana, DEJMALOVÁ, Kateřina, SIEGLOVÁ, Naděžda. *Vývoj literatury pro mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál, 2006.
- ČINO, Miwako. Mukaši banaši „Oni ga warau“ ni miru bosei. *Kjóto Kóka Džoši Daigaku kenkjú kijó 47* [online]. Kjóto: Kjóto Kóka Džoši Daigaku, 2009. s. 105-120 [cit. 9.5.2017]. Dostupné z: [http://ci.nii.ac.jp/els/contentscinii\\_20170510033818.pdf?id=ART0009389576](http://ci.nii.ac.jp/els/contentscinii_20170510033818.pdf?id=ART0009389576)
- EDER, Matthias. *Reality in Japanese Folktales*. Asian Folklore Studies, Vol. 28, 1969. s. 17-25.

- FRANZ, Maria Louise von. *Archetypal Patterns in Fairy Tales*. Toronto: Inner City Books, 1997.
- FRANZ, Maria-Louise von. *Psychologický výklad pohádek*. Přel. K. a J. Černí. Praha: Portál, 2015.
- GRIMM, Jacob a Wilhelm. *Kinder- und Haus-Märchen Band 1-2*. Berlin: G. Reimer, 1819.
- IKEDA, Hiroko. *A type and motif index of Japanese folk-literature*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1971.
- JANAGITA, Kunio. *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*. Přel. Fanny Hagin Mayer. Bloomington: Indiana University Press, 1986.
- JANOŠ, Jiří. *Japonské pohádky*. In: *99 zajímavostí z Japonska*. Praha: Albatros, 1986. s. 135-159.
- JUNG, Carl Gustav. *The Collected Works of C. G. Jung*. (20 svazků) Přel. R. F. C. Hull. Princeton: Princeton University Press, 1953-1979.
- KAWAI, Hajao. *The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Přel. H. Kawai. Dallas: Spring Publications, Inc, 1988.
- Kodžiki*. Přel. K. Fiala. Praha: L. Ondračka – ExOriente, 2012.
- PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Přel. M. Červenka, M. Pittermannová. 2. vydání. Jinočany: Nakladatelství H&H Vyšehradská, s.r.o., 2008.
- SEKI, Keigo. *Types of Japanese Folktales*. Asian Folklore Studies, Vol. 25, 1966. s. 1-220.
- SHARP, Daryl. *Jung Lexicon: A Primer of Term and Concepts*. Toronto: Inner City Books, 1991.
- SIROVÁTKA, Oldřich. *Srovnávací studie o české lidové slovesnosti*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR v Brně, 1996.
- SIROVÁTKA, Oldřich. *Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře*. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR v Brně, 1998.
- STEIN, Murray. CORBETT, Lionel. *Příběhy duše: Moderní jungiánský výklad pohádek 1-3*. Přel. K. Kessner. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2006-7.
- SWANGER, Eugene R., TAKAYAMA, K. Peter. *A Preliminary Examination of the „Omamori“ Phenomenon*. Asian Folklore Studies, Vol. 40, 1981. s. 237-252.
- ŠVARCOVÁ, Zdeňka. *Japonská literatura 712-1868*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2005.
- UTHER, Hans-Jörg. *The types of international folktales: a classification and bibliography: based on the systém Antti Aarne and Stith Thompson*. Part I-III. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 2011.

VYHLÍDAL, Zdeněk. *Klasická pohádka a skutečnost*. Olomouc: Matice cyrilometodějská s.r.o., 2004.

YEN, Alsace. *Thematic-Patterns in Japanese Folktales: A Search for Meanings*. Asian Folklore Studies, Vol. 33, 1974. s. 1-36.