

Aplikovaná folkloristika. Jak rozumět mainstreamovým filmům?



Jaroslav Otčenášek

Applied folklore studies — how to understand mainstream films?

Analysis and interpretation of film art is primarily domain of the film studies; approach of this discipline could be also supplemented by applied folkloristics. Folkloristic methodology used for analysis of folktales and legends could be used to analyse plots and subjects of popular mainstream movies and to better understand their meanings and their appeal to audiences worldwide. The study presents, on several examples, how the method inspired by structural-functional morphology of folktale can be used to classify and interpret popular movies, regardless if they use folkloric subjects consciously or unconsciously. Examples of the most popular mainstream movies from last 40 years are used.

Keywords:

folklore studies, mainstream films, morphology of folk tales, film analysis

1. JAKÉ JE SPOJENÍ MEZI VÝZKUMEM FILMŮ A FOLKLORISTIKOU

Tradiční filmová věda je zaměřena na porozumění základům teorie a dějin filmu a televize, k čemuž v poslední době přistupují i analýzy tzv. nových médií.¹ K tomuto základu přistupuje i pohled estetický, kunsthistorický a literárněvědný. Jedná se tedy o komplexní a hluboké studium vzniku filmového či jiného díla, jeho faktického provedení, dopadu na diváky či posluchače a mnoha dalších úhlů pohledu. V jednom směru má však filmová teorie poněkud rezervy: vztah klasického folkloru a filmového či televizního díla bývá obvykle řešen jen na úrovni námětu, dekorací a exteriérů, kostýmů, hudby a souvisejících oblastí. Zjednodušeně řečeno, pokud sledujeme filmovou pohádku, uvědomujeme si její pohádkový původ (scénář např. vznikl na náměty vybraného folklorního příběhu, což je uvedeno i v titulcích), zasazení do prostředí působícího „lidovým“ dojmem, lhostejno zda v ateliéru či zda se natáčení realizovalo třeba ve skanzenu. K tomu přistupuje využívání lidových krojů (opět není podstatné, jestli se jedná o původní kroje či zda je to novotvar vzniklý podle předlohy výtvarné či kostýmní návrhářky), někdy se i jazyk postav upravuje do mírně nářeční podoby (nemusí se jednat o reálný dialekt, může to být zcela uměle vytvořená varianta existujícího jazyka), důraz bývá kladen na „dobovou hudbu“ za použití tradičních hudebních nástrojů, jako jsou např. dudy, flašinet atd., přičemž není důležité, zda jde o skutečnou lidovou hudbu nebo o novou autorskou tvorbu čerpající nebo napodobující tradiční hudební projev té které oblasti či země. Jako výborný příklad

1 Novými médii se rozumí především média založená na digitálním kódování dat. Řadíme k nim veškeré mediální technologie, sociální sítě a prostředí internetu vůbec. Název těchto médií se vymezuje vůči tzv. starým médiím, která byla založena původně na analogovém základě (televize, film), popř. na využití vln (rozhlas).



snahy vytvořit mytologické prostředí se vším všudy kvůli zkonstruování opravdu přesvědčivé atmosféry může sloužit třeba velkofilm *Barbar Conan* (1982)² s Arnoldem Schwarzeneggerem, kde všechny výše zmíněné prvky nalezneme v bohaté míře. Že lze „průkazně“ konstruovat i neexistující tradice třeba z budoucnosti zase dokládají sci-fi filmy a seriály, vzpomeňme jen seriál a související řadu filmů *Star Trek* s celým vlastním „vesmírem“ tradic a zvyků.³

Zatím jsme hovořili o klasických předmětech zájmu filmových vědců a analytiků i laických diváků a fanoušků. Další úhel odborného zájmu se však může zaměřit na rozbor konstruování příběhu jako takového pomocí pojmů a kategorií užívaných při folkloristických analýzách textů lidových vyprávění (pohádek, humorek, pověstí, legend, současných pověstí). Máme na mysli především strukturálně-funkční analýzu, tzv. morfologii, jejímž zakladatelem byl ruský a sovětský lingvista a folklorista Vladimir Jakovlevič Propp (1895–1970) (Propp 1999). Jde tedy o zamyšlení se nad funkcí a strukturou příběhu a jeho hodnocení prostřednictvím folkloristických postupů v širším rámci antropologie narativity.

Oproti tomu současná česká vizuální antropologie nahlíží spíše na dokumentární filmovou tvorbu, především pak na tu zachycující etnologický či dříve etnografický obsah (srovnej Čeněk — Porybná 2010 či Petráň 2011). Věnuje se tedy jen výhradní části kinematografie s tím, že existují i přesahy do mainstreamové tvorby, ale opět jen v místech, kde dochází k zachycení původního etnografického či etnologického materiálu (např. včlenění tradiční lidové svatby, slavnosti, řemesla do hraného či dokumentárního filmu apod.). Vizuální antropologie se tak v podstatě, alespoň prozatím, nezabývá příběhy populárních filmů jako takovými. Je to pochopitelné, neboť již samotné označení *vizuální* odkazuje hlavně na viditelné–zobrazené, sdělovací prvky filmového díla. Pro řešení struktury a funkce filmového či televizního díla má bezesporu lepší nástroje právě slovesná folkloristika (Koven 2003).

2. MOŽNOSTI APLIKOVANÉ FOLKLORISTIKY

Podle způsobu, jakým scénáristé a další filmoví tvůrci s folklorními náměty pracují, můžeme vymezit dvě základní rámcové skupiny mainstreamových filmů. První tvoří zcela otevřené inspirace lidovými podáními. Máme tím na mysli přímo převzaté a přiznané folklorní náměty, tedy filmy, které buď rovnou zpracovávají lidové pohádky, pověsti, legendy či mytologické náměty (pohádky bratří Grimmů, Perraultovy pohádky, antické báje apod., vzpomeňme české filmové pohádky, film *Troja* [2004]⁴),

2 Vzhledem k tomu, že text je určen českému čtenáři, odkazujeme u jednotlivých filmů na jejich profily na webu České a slovenské filmové databáze (www.csfd.cz), kde jsou umístěny všechny podstatné podrobnosti k tomu kterému filmu. Detailně viz <https://www.csfd.cz/film/6685-barbar-conan/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

3 Zatím poslední výlet do startrekovského světa byl film *Star Trek: Do neznáma* z roku 2016, viz <https://www.csfd.cz/film/335282-star-trek-do-neznama/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

4 Viz <https://www.csfd.cz/film/71307-troja/prehled/> (accessed 20. 9. 2018) nebo <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-folk-horror>



nebo je otevřeně parodují (např. americký film *Kosmetička a zvíře* [*The Beautician and the Beast*, 1997]⁵) či citují (jako např. film *Kletba bratří Grimmů* [*The Brothers Grimm*, 2005]⁶). Druhou skupinu tvoří filmová díla, kde se na první pohled folklorní předloha či inspirace neprojevuje, přesto ji při hlubší analýze odhalíme. Na tyto filmy se nyní podíváme detailněji.

Pokud pro naše potřeby použijeme specifický nástroj, jakým je mezinárodní katalogizace pohádkových a humorkových syžetů, označovaná zkratkou ATU,⁷ zjištujeme, že můžeme označení syžetů, podle kterých je řazení sestaveno, použít i pro práci s filmovými příběhy. Je až překvapující, jak jednoduše lze katalogizaci pohádek s rámcovým tříděním filmů provázat. Součástí mainstreamových filmů jsou velmi často syžety ATU č. 300 *Přemožitel draka* (*The Dragon Slayer*), přičemž místo draka nacházíme ve filmech mimozemské nestvůry, zmutované lidi, duchy nemající pokoje, roboty atd. — např. *Terminátor* (*The Terminator*, 1984)⁸; ATU č. 325 *Čarodějův učeň* (*The Magician and His Pupil*), kde čaroděj nemusí být vůbec kouzelníkem, jen prostě něco skvěle ovládá, často za hranicí zákona, a jeho žák má opravdu hodně práce, aby mistra překonal — třeba *Kill Bill 1 a 2* (2003 a 2004)⁹; ATU č. 510A *Popelka* (*Cinderella*), kdy je hrdinkou často dívka–studentka střední školy pocházející z chudých či neuspóřadáných rodinných poměrů, která se díky např. sázce promění v čarokrásnou princeznu (celá skupina filmů tohoto typu je komplexně zparodována v *Bulšitu* (*Not Another Teen Movie*, 2001)¹⁰; ATU č. 881 *Osvědčená věrnost* (*Oft-proved Fidelity*), což lze v genderově opačném módu nalézt v thrilleru *Skandální odhalení* (*Disclosure*, 1994)¹¹; zapeklité kradení v duchu ATU č. 1525A nalezneme v jiném trháku — *Dannyho parťáci* (*Ocean's eleven*, 2001)¹² a tak bychom mohli pokračovat.

3. ANALÝZA VYBRANÝCH TYPŮ FILMŮ

Pro lepší ilustraci možností aplikované folkloristiky si nyní ukážeme, jakým způsobem lze pracovat s okruhy mainstreamových filmů v duchu morfologie klasických lidových pohádek. Televizní tvorbu a nová média necháme stranou a soustředíme se výhradně na filmovou produkci. Sestavili jsme proto několik skupin všeobecně známých filmových zápletek, které jsme v co možná nejobecnější formě charakterizovali.

5 Detailněji: <https://www.csfd.cz/film/27110-kosmeticka-a-zvire/prehled/> (accessed 20. 9. 2018). Navíc v češtině název tak pěkně nevyzní jako v angličtině, neboť název pohádkového syžetu i pohádky samé *Kráska a zvíře* je *The Beauty and the Beast*.

6 Blíže: <https://www.csfd.cz/film/116495-kletba-bratri-grimmu/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

7 ATU označuje poslední variantu mezinárodního soupisu syžetů pohádek a humorek a je sestavena ze jmen tří významných folkloristů–autorů a korektorů soupisu: Antti Aarne, Stith Thompson a Hans-Jörg Uther (Uther 2004).

8 Detailněji <https://www.csfd.cz/film/1249-terminator/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

9 Viz <https://www.csfd.cz/film/43483-kill-bill/prehled/> a <https://www.csfd.cz/film/136304-kill-bill-2/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

10 <https://www.csfd.cz/film/20822-bulsit/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

11 Viz <https://www.csfd.cz/film/5947-skandalni-odhaleni/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

12 Blíže viz <https://www.csfd.cz/film/8564-dannyho-partaci/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).



Jde tedy v podstatě o období pohádkových syžetů podle mezinárodní katalogizace. Poté jsme ke každému filmovému syžetu připojili vyhodnocení dvou vybraných dnes již „klasických“ filmů tohoto typu.

A) HRDINA ZNIČÍ NESTVŮRU

Hrdina se náhodou, z donucení či jako výsledek obelhání dostane do situace, kdy se setká s nestvůrou v jakékoliv podobě. Nestvůra již působí jako škůdce a likviduje lidi, zvířata, roboty atd., nebo se teprve zjeví či je vedlejší postavou, popř. hrdinou objevena/probuzena (zmutovaná zvířata, starodávny démon, člověk s nadpřirozenými schopnostmi, vraždící člověk-bestie aj.). Nestvůra postupně likviduje hrdinovy společníky, rodinu, kolegy, spolubojovníky, zcela cizí lidi a zvířata..., hrdinu může zajmout nebo zranit, ale nakonec je to nestvůra, která je zničena nebo zdánlivě zničena (pokud na první film má navázat další díl), vysvobozena (pokud není škůdce nestvůrou dobrovolně) či změněna v něco zcela neškodného.

*Predátor (Predator, 1987)*¹³

Arnold Schwarzenegger–hlavní hrdina je se skupinou vojáků poslán do džungle údajně kvůli likvidaci partyzánů. V pralese ale řadí mimozemská nestvůra–škůdce zabíjející vše, co si zamane, využívající mimozemské velmi vyspělé technologie včetně „neviditelnosti“. Pomocníci hrdiny jsou postupně zlikvidováni škůdcem, až se hrdina odhodlá ke splnění těžkého úkolu — nalákat škůdce na sebe jako nástrahu. Vše dobře dopadne, nestvůra je zničena (sebedestrukcí po těžkém zranění hrdinou), hrdina zachrání sebe i „princeznu“ a vše šťastně končí.

*Vetřelec (Alien, 1979)*¹⁴

Sigourney Weaver–hlavní hrdinka je členkou posádky kosmické lodi, která je podvodně přilákána k přistání na cizí planetě. Zde dojde k setkání se zárodkem nestvůry–mimozemského agresivního tvora. Ten využije jednoho z kosmonautů k dokončení svého vývoje a poté začne likvidovat jednoho člena posádky po druhém, což lze vnímat jako permanentní těžký úkol. Nakonec zůstane hlavní hrdinka sama a čeká ji závěrečný souboj, v němž šťastně vítězí.

B) HRDINA NAPRAVÍ STARÝ HRÍCH

Hrdina zažil v dětství nebo v dospívání nějakou zásadní křivdu/zneužití/násilí nebo byl či je svědkem něčeho takového u příbuzného, kamaráda či cizího člověka. Rozhodne se přiznat si či odhalit podstatu problému. Zjistí, že má co do činění se škůdcem, někdy i s jeho pomocníky. Během cesty ke zničení škůdce může hrdina utrpět ztráty ve svém okolí, ale nakonec je vše vyjasněno, škůdce i se svými případnými příznivci je odhalen a zničen či vysvobozen (v případě zakletých protivníků). Starý hřích je šťastně odčiněn.

¹³ K *Predátorovi* viz <https://www.csfd.cz/film/6648-predator/prehled/> (accessed 16. 9. 2018).

¹⁴ K *Vetřelci* viz <https://www.csfd.cz/film/8265-vetrec/prehled/> (accessed 16. 9. 2018).

*Spáči (Sleepers, 1996)*¹⁵

Brad Pitt-hlavní hrdina jako nejmladší člen skupiny chlapců v italské čtvrti New Yorku se zúčastní nepovedené výtržnosti, která končí smrtí nevinného. Všichni následně skončí v dětském nápravném zařízení. Na celou skupinu chlapců si zasednou dva vychovatelé-škůdci a nezletilé chlapce tyranizují a zneužívají. Po opuštění zařízení se už dospělí muži vydávají do světa, každý má jiný osud, ale všechny spojuje prožité a hluboce ukryté trauma. Nakonec se společně rozhodnou za použití nebezpečných lstí oba vychovatele najít a pomstít se jim. Hlavní hrdina je právník a má za úkol vše krýt a řešit-těžký úkol, včetně angažování kněze-pomocník a dárice. Vše se podaří, pachatelé jsou potrestáni, trauma je překonáno a spravedlnosti je učiněno zadost.

*Sinister (2012)*¹⁶

Ethan Hawke-hlavní hrdina se s rodinou cíleně přestěhuje do nového domu s temnou minulostí. Nalezne staré filmové nahrávky, na nichž jsou záběry předcházející rodiny, která byla za podivných okolností vyvražděna. V domě se začnou dít zvláštní věci, které zasahují celou hrdinovu rodinu. V domě totiž řádí démonická bytost, která postupně napadá celou rodinu. Hrdina je nakonec nucen střetnout se se škůdcem-těžký úkol, za pomoci nejmladší dcery-pomocníka. Nakonec jsou staré hříchy odhaleny, démon odstraněn a hrdina vítězí.

C) HRDINA ZÁSADNĚ ZLEPŠÍ SVÉ POSTAVENÍ
ČI ZÍSKÁ ZTRACENOU POZICI/PRESTIŽ

Hrdina splňuje parametry outsidera, buď pochází z nuzných poměrů, nebo se živi neoceňovanými aktivitami. Jindy je hrdina původně z nadstandardních poměrů, ale shodou okolností se ocitl na dně, musí svůj pravý původ zastírat a má problém se sebevědomím. Kvůli neplánovanému setkání s někým výjimečným, buď v úloze příštího pomocníka, anebo princezny/prince, se hrdina rozhodne zásadně přehodnotit svůj život a změnit své postavení k lepšímu či se domoci původních práv a získat zpět ztracené postavení. Musí nicméně vyřešit celou řadu složitých problémů, kam počítáme i boj se sebou, až se dostane k závěrečné zkoušce-těžký úkol. I ten nakonec, často s mnoha nedorozuměními, zvládne a vše se v dobré obrátí. Hrdina konečně získá nové, podstatně lepší a vlivnější postavení nebo se vrací ke ztracené prestiži.

*Pretty woman (1990)*¹⁷

Julia Roberts-hlavní hrdinka je obyčejnou prostitutkou snící o lepším životě s bohatým mužem. Všechny své problémy probírá s kamarádkou, kolegyní z ulice-pomocnice. Už si poněkud zoufá, ale jednoho dne si ji najme velmi bohatý, vzdělaný a slušný muž-princ (Richard Geere). Hrdinka je okouzlena, ale musí silně bojovat sama se se-

15 O *Spáčích* více viz <https://www.csfd.cz/film/5955-spaci/prehled/> (accessed 17. 9. 2018).

16 Detaily filmu viz <https://www.csfd.cz/film/303202-sinister/video/?type=9&video=42132-174#play-video-42132174> (accessed 17. 9. 2018).

17 Blíže viz <https://www.csfd.cz/film/6486-pretty-woman/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).



bou, v podstatě si škodí. Princ se nicméně velmi snaží dívku poněkud společensky pozdvihnout (styl *Pygmalion*), což se dívce daří přijímat se střídavými úspěchy. Po jednom zásadním sporu to vypadá na rozchod–těžký úkol, ale nakonec si hrdinka i princ uvědomí, že se milují a vše šťastně končí.

*Pán prstenů (Lord of the rings, celkem 3 filmy, 2001–2003)*¹⁸

Byť se jedná o tři rozsáhlé filmy plné značného množství postav, hlavních i mnoha vedlejších dějových linií, mytologických a legendárních odkazů, lze přesto vymezit jeden základní příběh, který všemi třemi filmy prochází jako ústřední motiv. Jak už naznačuje název třetího filmu — *Návrat krále*, je hlavní linkou příběh Vigga Mortensena alias Aragorna–hlavní hrdina, který žije pod falešnou identitou, ač je následník trůnu, trpí pochybami o své skutečné roli a o smyslu své existence. Až mu celá skupina pomocníků a dárců (hobiti, kouzelník atd.) a výrazné vystoupení škůdce–Saurona a jeho pomocníků a dárců ukáží, že je nutné odhodit masku a přihlásit se o svá práva. Tento boj, který vede jako neformální vůdce celé skupiny, směřuje přes množství podružných střetů a sporů k závěrečné rozhodující bitvě. Tento souboj je podmíněn splněním důležitého úkolu, který vykonává pomocník a jenž má charakter těžkého úkolu. Vše se zdaří, prsten i škůdce a jeho pomocníci jsou zničeni, hlavní hrdina se vrací na trůn a ve Středozemi zavládne opět klid a mír.

D) HRDINA PŘEDČÍ SVÉHO UČITELE ČI STVOŘITELE

Ve filmech tohoto typu se hlavní hrdina obvykle objevuje už jako dítě, někdy jen ve vzpomínkách na dětství, aby objasní své setkání s budoucím učitelem–škůdce (často třeba čarodějem). Později se dobrovolně či nedobrovolně, popř. nevědomě, stává žákem tohoto učitele, který jej po nějaké době zasvětil do svých nejlepších triků či kouzel, stává se skutečným stvořitelem. Hlavní hrdina je obvykle obklopen řadou pomocníků či dárců, což mohou být např. spolužáci či přátelé. Kolem škůdce se objevuje také mnoho postav jemu podřízených, ale on nad nimi výrazně vyniká. Učedník musí nakonec svého učitele opustit, třeba pomocí tajného útěku. Učitel se jej následně snaží najít, aby jej pokořil nebo zničil. Proběhne dramatický souboj, jenž má charakter poslední zkoušky–těžký úkol. Hlavní hrdina vítězí, učitel je vyhnán nebo zničen. Někdy je přítomna i princezna, kterou hlavní hrdina získá, vysvobodí nebo se mu vrátí zpět stará láska.

*Harry Potter (8 filmů, 2001–2011)*¹⁹

Osmidílný film má velice složitou výstavbu, velké množství postav i vedlejších zápletek. Pokud si všechny příběhy zjednodušíme a soustředíme se na hlavní linii, vidíme

18 Všechny tři filmy viz <https://www.csfd.cz/film/4711-pan-prstenu-spolecenstvo-prstenu/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film/4713-pan-prstenu-dve-veze/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film/4712-pan-prstenu-navrat-krale/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

19 Jednotlivé filmy: <https://www.csfd.cz/film/1626-harry-potter-a-kamen-mudrcu/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film/1624-harry-potter-a-tajemna-komnata/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film/1625-harry-potter-a-vezen-z-azkabanu/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film>

Daniela Radcliffa-žáka/hlavního hrdinu a Ralpa Fiennese-učitele/škůdce. Harry Potter je v podstatě nevědomý žák Lorda Voldemorta, neboť veškeré své síly soustřeďuje na ovládnutí schopností a kouzel na úrovni svého učitele. Vše probíhá v jakési zrcadlové formě, přičemž obě postavy jsou navíc propojeny podstatně hlouběji, což si učitel neuvědomuje, ale žák ano. Po lýtých bojích ve snaze dosáhnout a zničit jeden druhého nastane zlomový okamžik, kdy se hlavní hrdina obětuje-těžký úkol (vzhledem k tomu, že v každém díle musí hrdina absolvovat alespoň jeden těžký úkol, mohli bychom tento označit za supertěžký). Tím je zlomeno zlověstné spojení mezi hrdinou a škůdcem, čímž žák získává navrch a učitele zničí. Tím také zachrání svět (viz též oddíl -F- níže).

Wall Street (1987)²⁰

Charlie Sheen-hlavní hrdina pracuje v investiční firmě jako řadový zaměstnanec. Má však sen spolupracovat s jedním z nejdravějších burzovních spekulantů, s učitelem-škůdcem Michaellem Douglasem. Podaří se mu dostat se do učitelovy přízně a ten jej začne vzdělávat, jak spekulovat na burze i za pomoci nelegálních praktik. Vše nějakou dobu vychází, ale hrdina postupně pochopí skutečnou učitelovu špatnou povahu. S učitelem se ve zlém rozejde, ten se mstí, připraví jej o nepravou princeznu a nepravé pomocníky a chce jej zbavit i svobody. Hrdina se však pustí do těžkého úkolu-začne spolupracovat s policií, aby učitele dohnala spravedlnost, což se podaří.

E) HRDINA SE VZEPŘE ZAVEDENÝM POŘÁDKŮM

Hlavní hrdina zažil či zažívá nějaké hlubší trauma. Může jít o zneužití v dětství, psychické týrání rodiči či partnerem v dospělosti, zážitky z dětského domova, vězení, války, zásadní zdravotní problém apod. Vnitřní napětí v hrdinovi narůstá, cítí se svým způsobem vyřazený z většinové společnosti, což je mu někdy i jasně dáváno najevo. Stačí třeba jen nedůležitý incident, aby se trauma hrdinovi opět oživilo, a je nutné jej řešit. Během snahy o vyřešení problému se hrdina dostává do zásadního sporu se společností (policií, sousedy, rodinou apod.), někdy se k tomu přidá nějaké nedopatření (neúmyslné porušení zákona, zabití, krádež atd.). Hrdina je nakonec pronásledován a vše spěje buď k tragickému konci (vražda, sebevražda), k opuštění společnosti (útěk do jiného státu), nebo ke konci neutrálnímu, kdy hrdina sice přežije, popř. se i vrací do společnosti, ale začlenit se nemůže a ani o to nestojí, jeho prožitek je příliš hluboký, nicméně nese pozitivní morální poselství.

/42949-harry-potter-a-ohnivy-pohar/prehled/; <https://www.csfd.cz/film/197182-harry-potter-a-fenixuv-rad/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film/224184-harry-potter-a-prince-dvoji-krve/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film/230063-harry-potter-a-relikvie-smrti-cast-1/prehled/>; <https://www.csfd.cz/film/239950-harry-potter-a-relikvie-smrti-cast-2/prehled/> (vše accessed 20. 9. 2018).

20 Blíže viz <https://www.csfd.cz/film/8764-wall-street/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).



*Rambo (1982)*²¹

Sylvester Stallone – hlavní hrdina se jako veterán z vietnamské války vrací po letech do rodné země. Traumata z války se výrazně podepsala na jeho psychice, má problém zařadit se zpět do společnosti, která se mezitím značně změnila a válečný hrdina není vítán. Stallone je aktivním maloměstským šerifem, symbolem americké společnosti – škůdcem, zatčen pro potulku a fyzicky ponižován. Podaří se mu utéct, ale traumata se naplno vyjeví a Stallone se začíná chovat jako ve válce. Má však až příliš dobrý výcvik, proto si s ním běžná policie neporadí. Je tedy přizván jeho bývalý velitel – pomocník, aby pomohl Ramba zadržet. Vše se nakonec vyvine jinak a Rambo se raději vrací zpět do služby v armádě, ale je jasným morálním vítězem.

*Thelma a Luisa (Thelma and Louise, 1991)*²²

Mladá manželka Geena Davis – hlavní hrdinka je svým mužem – škůdcem psychicky ovládaná, ale není schopná jej opustit. Psychicky ji podporuje její kamarádka Susan Sarandon, se kterou vyrazí alespoň na výlet. Dojde ale k napadení G. Davis násilníkem na parkovišti, kterého S. Sarandon nedopatřením zabije. Ženy následně utíkají do Mexika, ale policie je ještě před hranicemi dostihne. Aby nepadly do rukou zákona, rozhodnou se obě ženy překonat samy sebe – těžký úkol a skočit s autem do propasti. Zemřely tak, ale cítily se nejsvobodněji za celý život, neboť se přestaly řídit přízemním okolím a přesáhly své hranice.

F) HRDINA SPASÍ SVĚT

Do poklidného každodenního života obyvatel země se vkrádá stín nebezpečí. Poté, co je problém – škůdce identifikován, je povolán hlavní hrdina (někdy musí putovat nejen v prostoru, ale i v čase), obvykle i s pomocníky (někteří z nich jsou angažováni už dříve). Hrdina i jeho pomocníci mají nadpřirozené schopnosti, zvláštní talent či znalosti, pomocí kterých se utkají se škůdcem – těžký úkol. Škůdce je obvykle katastrofického charakteru – je to přírodní či mimozemská síla, která chce zničit lidstvo nebo planetu Zemi, neživý pozemský či mimozemský systém už zemi ovládá, ale ještě ne zcela, objevuje se nová epidemická choroba apod. I přes ztráty několika, popř. všech pomocníků hlavní hrdina uspěje a šťastně se vrátí domů. V některých filmech se ale obětuje, umírá, nicméně jeho památka přetrvává. Svět je zachráněn, doslova spasen.

*Armagedon (Armageddon, 1998)*²³

Americký velkofilm začíná odhalením asteroidu – škůdce mířícího na planetu Zemi – velké ohrožení. Následují přípravy k pokusu o odstranění nebezpečí, které spočívají v povolání specialisty – hlavního hrdiny, Bruce Willise. Ten vyrazí se svými pomocníky vstříc doslova nemožné misi. Díky specifickým znalostem (všichni jsou nejlepší těžaři na světě) jsou schopni pustit se do společné práce, tj. umístit do asteroidu bombu, způsobit explozi a vychýlit tak škůdce z jeho dráhy – těžký úkol. Řada pomoc-

21 Detaily: <https://www.csfd.cz/film/16097-rambo-prvni-krev/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

22 Viz <https://www.csfd.cz/film/8275-thelma-a-louise/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

23 Detaily viz <https://www.csfd.cz/film/542-armageddon/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

níků zahyne, ale úkol je splněn, hrdina se sice obětuje, ale svět je zachráněn, asteroid se rozpadne a shoří v atmosféře.

Matrix (1999)²⁴

Hlavní hrdina Keanu Reeves s přezdívkou Neo–hlavní hrdina žije běžný život IT specialisty, ale protože jej počítače a síť zajímají více do hloubky, povšimne si drobných nesrovnalostí v okolní realitě. Netuší však, že celá realita kolem něj je jen virtuální, že vše ovládají počítače a roboti–škůdci, lidé jsou využíváni jako zdroj laciné energie a „za odměnu“ žijí v neskutečném světě. Díky jeho technickému nadání (v podstatě jde o hackera) a jistému podezření, že něco nehraje, je skupinou ve skutečné realitě žijících odbojářů–pomocníci a dárci ze snu probuzen. Poměrně rychle pochopí, o co jde, a velmi ochotně se do odboje zapojí. Projde intenzivním výcvikem a vedoucí povstalců v něm začíná spatřovat spasitele, jediného bojovníka, který může počítače porazit. Neo skutečně odhalí podstatu celého řízení virtuálního světa a i přes různé překážky se mu povede systém, který vystupuje prostřednictvím agentů, zvládnout–těžký úkol, ač má namále. Ale zachrání jej dívka Trinity–princezna (Carrie–Anne Moss). Je už zcela jasné, co je realita a co ne, úplná zkáza lidstva ještě není „na programu dne“.

Na tento film navazují další dva díly, které v podstatě jen rozvádějí a doplňují to, co bylo sděleno v prvním díle, proto je nebudeme dále komentovat.

4. CO Z TOHO VYPLÝVÁ?

Mohli bychom dále pokračovat v analýzách dalších filmů spadajících do uvedených typů, nebo bychom mohli ustanovit další syžetové skupiny. Zajímavé by v tomto směru byly třeba detektivní filmy, kde hlavní hrdina bývá často zároveň škůdcem, nebo filmy špionážní, kde je jasnější vymezení škůdce někdy sice vcelku jednoznačné — viz série filmů o britském agentovi Jamesi Bondovi, ale leckdy je značně zastřené, např. francouzsko–švýcarský thriller *Probud se, špione* (*Espion, lève toi*)²⁵. Nicméně už v ukázkách filmů, které zmiňujeme, je dobře patrné, jak široké možnosti aplikovaná folkloristika v současné postmoderní popkultuře má a že i ve zcela současné umělecké tvorbě se skrývá o dost víc, než je na první pohled zřejmé. Dlouhodobě řešenou otázku, proč jsou např. americké mainstreamové filmy tak populární po celém světě, by možná mohla zodpovědět právě aplikovaná folkloristika. Důvodem by mohl být třeba fakt, že důsledně vycházejí z pohádkově–pověstových syžetů a rámců, které jsou velmi dobře srozumitelné a pochopitelné v podstatě po celém světě bez ohledu na kulturní specifika. Neboť příběhy mající charakter lidové pohádky, pověsti, legendy, popř. ještě s mytologickou příměsí, se vyskytují víceméně u všech etnik. Stranou nemůžeme nechat bollywoodskou filmovou produkci, která velmi příhodně propojila zmíněné syžety s indickými tradicemi i současnou indickou popkulturou (Booth 1995).

²⁴ Blíže viz <https://www.csfd.cz/film/9499-matrix/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).

²⁵ Detailněji: <https://www.csfd.cz/film/32564-probud-se-spione/prehled/> (accessed 20. 9. 2018).





Oproti tomu umělecké filmy nebo filmy, které se staví do jisté opozice vůči mainstreamu, nebo filmy, které nejsou schopny důsledně s pohádkovo-pověstovým základem pracovat, získávají celosvětový ohlas (nehodnotíme kvalitu filmů po umělecké stránce) velmi těžko, pokud vůbec. Myslím si, že to je jeden z hlavních problémů třeba evropských kinematografií, především těch středních a menších. Přitom to přeci není tak složité — připomeňme si i v zahraničí mimořádně úspěšný film Jiřího Menzela *Rozmarné léto* (1967)²⁶, jehož podstatou přeci je snaha hlavního hrdiny napravit hašteřivou manželku (ATU 900–904).

5. POJMY

V textu se operuje se specifickými folkloristickými termíny, konkrétně pak s pojmy souvisejícími s morfologickou analýzou pohádkových textů. Zásady této práce vytvořil, jak jsme již na začátku zmínili, Vladimír Jakovlevič Propp. Pro české prostředí pak pracujeme s upřesněnou a doplněnou variantou J. Otčenáška (*Otčenášek 2012: 35–47*). Z důvodu pochopení textu si proto nyní tyto termíny objasníme tak, jak je vnímá dnešní česká vědecká folkloristika.

Hrdina — přesněji hlavní hrdina, je skutečně hlavní postavou příběhu, je to ten či ta, kdo řeší svůj problém s protivníkem (viz *škůdce*), což tvoří podstatu děje příběhu, tedy ústřední zápletku. Až když je onen problém, který hlavní postava s protivníkem řeší, definitivně odstraněn, může příběh skončit.

Škůdce — hlavní protivník hrdiny, strůjce problému a hlavní hybatel děje. Jeho činnost přiměje hlavního hrdinu k protiakci a příběh se může rozvíjet. Teprve definitivním odstraněním škůdce a okruhu jeho pomocníků lze příběh považovat za ukončený. Nejednoznačná likvidace či potlačení škůdce naznačuje možné pokračování příběhu (tzv. otevřený konec).

Dárce — postava pozitivně nakloněná hlavnímu hrdinovi, buď zcela spontánně, či na základě zkoušky, dává hrdinovi něco zásadního pro další rozvoj děje: předmět s magickými schopnosti či bez nich, klíč k řešení *těžkého úkolu* (viz), nezbytnou radu apod. Hrdina by bez dárce obvykle nemohl pokročit při řešení problému se škůdcem.

Pomocník — podobně jako *dárce* i pomocník je na straně hlavního hrdiny a snaží se mu pomoci, někdy až na základě prověření či nezbytného doporučení. Na rozdíl od dárce působí pomocník fyzicky. Činnost pomocníka bývá pro hrdinu v podstatě nezbytná, byť za to někdy platí vlastním životem.

Princezna — ženská postava obvykle atraktivního až velmi atraktivního vzhledu (někdy zpočátku není atraktivita zjevná), která tvoří pomocníka, dárce či méně důležitou postavu, kterou nicméně hlavní hrdina vytrvale zachraňuje, aby ji nakonec

²⁶ Viz <https://www.csfd.cz/hledat/?q=rozsmarn%C3%A9+I%C3%A9to> (accessed 20. 9. 2018).



dovedl ke šťastnému konci živou. Případná svatba není vyloučena. Někdy může být princezna bývalou manželkou hlavního hrdiny, která po těžkém rozvodu nechce s hrdinou komunikovat (nepůjčuje mu společného potomka, auto, psa apod.). Účastí a sledováním činnosti hrdiny a jeho boje s nestvůrou mu však odpustí a oba se vracejí k sobě. Případným dalším rozchodem obvykle začíná pokračování filmu. Pokud jde o film s hlavní hrdinkou ženou, role se obvykle obrací a muže/manžela můžeme označit jako *prince*.

Nepřaví hrdinové — specifické postavy, které se buď chovají a tváří jako skutečný hrdina, čímž na sebe strhnou většinu pozornosti a skutečný hlavní hrdina musí složitě dokazovat a prokazovat, že je tím, čím je. Anebo se tváří jako hrdinovi spojenci, přičemž neustále podkopávají autoritu skutečného hrdiny či na něj chystají různé léčky a podvody. Nakonec jsou odhaleni a obvykle se konce nedožijí.

Spojenci škůdce — souhrn všech účinkujících postav, které působí jako pomocníci, dárci, falešní hrdinové (viz *nepřaví hrdinové*) apod. na straně škůdce, často i tajně. Bez jejich podpory by škůdce nemohl škodit buď vůbec, nebo jen v neškodném až malém rozsahu. Jejich osudy jsou pestré, často po odhalení umírají či jsou zabiti. U málokterého proběhne sebereflexe, ale i v tomto případě obvykle postava umírá, byť s omluvou na rtech.

Těžký úkol — označení pro úkol (práci, schopnost, znalost apod.), jenž je ve své podstatě nesplnitelný a má za cíl připravit hlavního hrdinu o život. Nicméně za pomoci dárce, pomocníka, náhody, vlastních nadpřirozených či jinak zvláštních znalostí (předtucha, umění dedukce aj.) či zásahem vyšší moci (včetně intervence mimozemšťanů) je úkol splněn a hlavní hrdina získává zpět důvěru, vrací se mu prestiž, majetek, rodina a konečně může zúctovat se škůdcem. Těžkých úkolů může být víc, přičemž jejich obtížnost se stupňuje.

LITERATURA A PRAMENY

- Booth, G. D. 1995. „Traditional Content and Narrative Structure in the Hindi Commercial Cinema“ *Asian Folklore Studies* 54: 169–190.
- Čeněk, D. — Porybná, T. (eds.). 2010. *Vizuální antropologie — Kultura žitá a viděná*. Praha: Pavel Mervart.
- Koven, M. J. 2003. „Folklore Studies and Popular Film and Television: A Necessary Critical Survey.“ *The Journal of American Folklore* 116 (460): 176–195.
- Otčenášek, J. 2012. *Antropologie narativity. Problematika české pohádky*. Praha: Etnologický ústav AV ČR.
- Petráň, T. 2011. *Ecce Homo. Esej o vizuální antropologii*. Pardubice: Univerzita Pardubice.
- Propp, V. J. 1999. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Praha-Jinočany: Hynek & Hynek.
- Uther, H.-J. 2004. *The Types of International Folktales I, II, III*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/where-begin-folk-horror
- www.csfd.cz



Jaroslav Otčenášek (1974) je etnolog, slavista a balkanista. Mezi hlavní směry jeho současného bádání patří český a obecně slovanský slovesný folklor, etnokartografie, etnické procesy a literární dějiny jihoslovanských literatur. V rámci svého zaměření realizoval velké množství tuzemských i zahraničních terénních výzkumů a archivních bádání, jejichž výsledky průběžně publikuje v rámci odborných monografií i článků. Kromě toho také překládá ze slovanských jazyků, a to i folklorní texty.