

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Srovnání japonských a slovanských pohádek

Comparison of Japanese and Slavic fairy tales

OLOMOUC 2020 Tomáš Dostál

vedoucí diplomové práce: prof. Zdeňka Švarcová Dr.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne

.....

Anotace

Autor: Tomáš Dostál

Fakulta a katedra: Filozofická fakulta, Katedra asijských studií

Název práce: Srovnání japonských a slovanských pohádek

Vedoucí práce: prof. Zdeňka Švarcová Dr.

Počet stran: 42

Počet znaků: 67 927

Počet titulů literatury: 23

Počet internetových zdrojů: 7

Tato práce se věnuje srovnání slovanských a japonských pohádek. Práce nejdříve nastiňuje historii literárního žánru pohádka, věnuje se stručnému popisu jejích znaků, a poté popisuje metodu analýzy ruského vědce Vladimira J. Proppa. Na základě jeho práce jsem vybral a analyzoval 16 pohádek s určitým společným základem. Následně prezentuji výsledky analýzy a věnuji se i motivu zázračného zrození hrdiny podle kterého jsem dané pohádky vybral.

Klíčová slova: japonština, pohádky, slovanské pohádky, japonské pohádky, Propp, motiv zázračného zrození

Poděkování

Zde bych chtěl poděkovat prof. Zdeňce Švarcové, Dr. za odborné vedení mé bakalářské práce, její ochotu i trpělivost.

Dále bych chtěl poděkovat své rodině za psychickou a peněžní podporu, a zvláště pak své přítelkyni bez které by dokončení této práce bylo jen velmi obtížné.

Obsah

1. Úvod	8
1.1. Historický vývoj literárního žánru pohádka	8
1.1.1. V Evropě	8
1.1.2. V Japonsku	9
1.2. Hlavní znaky lidové pohádky	11
1.3. Autorská pohádka	13
1.4. Literární žánry nejbližší žánru lidové pohádky	14
1.5. Definice pohádky v japonské literatuře	15
2. Analýza pohádek	16
2.1. České.....	19
2.1.1. Dvojčata	19
2.1.2. Vodní paní.....	20
2.1.3. Zahradníček Strupáček.....	21
2.1.4. Otesánek.....	22
2.2. Ukrajinské.....	23
2.2.1. Otesánek.....	23
2.2.2. Kulihrášek	24
2.2.3. Krasosvět.....	25
2.2.4. Kulhající kačenka.....	27
2.3. Ruské	28
2.3.1. Ivan Medvěd.....	28
2.3.2. Oblázek	30
2.3.3. Lesní duch a datel.....	30
2.3.4. Sněhurka.....	31
2.4. Japonské.....	32
2.4.1. Silný Taró.....	32

2.4.2.	Broskevniček.....	33
2.4.3.	Princezna Melounek a amanodžaku.....	34
2.4.4.	Princezna Zářící paprsek.....	35
2.5.	Výsledky analýzy.....	36
3.	Závěr.....	38
	Resumé.....	39
	Bibliografie.....	40

Ediční poznámka

K přepisu všech japonských slov i jmen používám českou transkripci. Japonská jména uvádím v pořadí přirozeném pro Evropany, tedy nejdříve křestní jméno a poté příjmení. Japonské termíny a názvy jsou zvýrazněné kurzívou. Pro větší přehlednost u Proppovy analýzy byly vynechány jím užívané symboly a místo nich je užito slovního pojmenování jednotlivých funkcí. Taktéž využívám názvosloví, které Propp užil ve své práci. Názvy některých pohádek byly autorem přeloženy do češtiny v rámci zachování konzistence. Jmenovitě se jedná o pohádky Krasosvět, Kulhající kačenka, Silný Taró a Princezna Melounek.

1. Úvod

1.1. Historický vývoj literárního žánru pohádka

1.1.1. V Evropě

Pohádky patří mezi jeden z nejstarších literárních žánrů, který byl kdy stvořen. Historický vývoj tohoto žánru započal již ve starověku a pokračuje prakticky dodnes. Historicky nejstarší dochovaný záznam pohádkové látky, a tedy i nejstarší identifikované pohádky vůbec, pochází z Egypta ze 13. století před naším letopočtem.¹ Pohádka je zároveň zpravidla prvním z literárních žánrů, se kterými se každý člověk během svého života setká. Jedná se o krátká epická díla, která původně vznikala v rámci lidové slovesnosti v oblasti vesnic a měst a dále se mezi lidmi šířila ústní tradicí.

Zhruba od 16. století se v Evropě objevily první snahy o převedení ústně vyprávěných lidových pohádek do knižní podoby. První takovou samostatnou sbírkou lidových pohádek s důrazem na mravní poučení, je *Pentameron* (1634–37, Itálie). Dalším pokusem sepsat lidové pohádky, a tentokrát je přepracovat podle ideálu klasicistní vysoké literatury byla kniha *Pohádky mé matky Husy* (1697, Francie).² Tyto snahy zkoumat a zpracovat lidové pohádky ještě více zesílily s příchodem romantismu na přelomu 18. a 19. století, kdy se autoři stále více začali obracet k lidové slovesnosti. V zahraničí jsou tímto známí především Charles Perrault, Jacob a Wilhelm Grimmové či Alexandr Nikolajevič Afanasjev. V českém prostředí pak Karel Jaromír Erben, Božena Němcová, Václav Tille a další.

Pohádky původně nebyly literaturou určenou pro dětské publikum, tak jak je známe dnes, ale byly určené pro dospělé. V Evropě začalo ke změně docházet až v 19. století, kdy prvními, kteří s touto změnou přišli, byli bratři Jacob a Wilhelm Grimmové se svou knihou *Pohádky pro děti a domov* (1812–1815).³

¹ Pohádka. In: *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, s. 474. ISBN 807185669X.

² Pohádka. In: *Encyklopedie literárních žánrů*. s. 475.

³ Tamtéž

1.1.2. V Japonsku

V Japonsku, stejně jako v Evropě, se lidové pohádkové příběhy předávaly ústně ze starších generací na ty mladší. K předávání těchto příběhů docházelo zpravidla během zimních měsíců, kdy nebylo možné se věnovat zemědělství, a tak rodina pracovala uvnitř domu, a během tohoto období vyprávěli dědečkové a babičky dětem různé příběhy na zabavení a pro obveselení.⁴ Každá rodina si takto vytvářela a předávala sérii příběhů z generace na generaci. V průběhu let se na některé příběhy zapomnělo, a naopak jiné se přidaly, když se do rodiny přičlenil či přivdal někdo z jiné rodiny, který si s sebou přivedl vlastní sérii příběhů, které v dětství slýchal. Často také s sebou přinášeli nové příběhy obchodníci a řemeslníci, kteří cestovali mezi jednotlivými vesnicemi, kde nabízeli svoje služby, a zároveň během této činnosti mohli vyslechnout různé tamní příběhy a ty zase šířit v dalších vesnicích dále. Čím více příběhů tento obchodník či řemeslník znal, tím více byla jeho přítomnost ceněna. Další příležitostí k získání nových příběhů byly festivaly pořádané na jaře a na podzim k uctění sklizně.⁵ Ve 14. století dokonce existovala skupina profesionálních vypravěčů tzv. *otogisú*, kteří se živili tím, že v Japonsku přednášeli lidové příběhy lokálním vládcům *daimjó*. Tato vypravěčská tradice vydržela v Japonsku znatelně delší dobu než v Evropě díky izolovanosti Japonska od Evropy a Ameriky až do druhé poloviny 19. století. Tímto si japonské příběhy zachovaly svoji integritu a nebyly ovlivňovány Západem. Zlom nastal ve 20. století, kdy modernizace Japonska jej začala měnit a zároveň s tím i vytlačovat vypravěčskou tradici.⁶

Na rozdíl od Evropy se však v Japonsku dochovalo více záznamů rané tvorby související s pohádkami. Pohádkové motivy, které jsou nápadně podobné dnešním verzím pohádek, můžeme nalézt už v nejstarší japonské literatuře – *Kodžiki* (712), *Nihon šoki* (720) a *Fudoki* (713–733).⁷ Další podobnosti lze nalézt i v románové tvorbě zvané *monogatari* psané převážně během 10. století, a to v dílech jako: *Taketori monogatari*, *Očikubo monogatari* a *Sumijoši monogatari*. Dále také

⁴ ADAMS, Robert J. Folktale Telling and Storytellers in Japan. *Asian Folklore Studies* [online]. 1967, vol. 26, no. 1, s. 107 [cit. 2020-05-28]. Dostupné z: www.jstor.org/stable/1177701

⁵ KAWAMORI, Hiroshi. Folktale Research after Yanagita: Development and Related Issues. In: *Asian Folklore Studies*. 2003, s. 251–252.

⁶ ADAMS, Robert J. Folktale Telling and Storytellers in Japan. In: *Asian Folklore Studies*. 1967, s. 105.

⁷ SEKI, Keigo. Types of Japanese Folktales. In: *Asian Folklore Studies*. 1966, s. 5.

v baladách *Jamato monogatari* a *Heičů monogatari*. Nejdůležitější pro pohádkovou tvorbu byl literární žánr *secuwa*. *Secuwa* doslova znamená „mluvený příběh“ a jednalo se o sepsané lidové příběhy, které mezi lidmi kolovaly. *Secuwa* není jednoznačně vymezeným literárním žánrem, ale zahrnuje pouze opisy lidových příběhů. Spadají pod něj jak legendy a pohádky, tak i různé bajky a anekdoty. První napsanou knihou tohoto žánru je *Nihon rjóiki*, která byla dokončená na počátku 9. století. Obsahuje převážně legendy a sloužila k propagaci buddhismu mezi lidmi. Mezi další významná díla patří *Hóbucšů*, *Kodžiden* a *Udžišui monogatari*. Nejvýznamnější z nich však je *Kondžaku monogatari*, které obsahuje několik set pohádek, legend a anekdot původem z Indie, Číny a Japonska. Každý příběh začíná frází: „*Ima wa mukaši*“ (今は昔), což by se dalo přeložit jako: „Je tomu již dávno“. Ve 14. století pak začal žánr *secuwa* být nahrazován žánrem *otogizóši*, což jsou krátké fiktivní příběhy založené právě na příbězích *secuwa*. Spisovatelé těchto příběhů byli většinou anonymní. Příběhy byly tematicky velmi rozmanité a byly primárně určeny pro ženy a děti. Avšak i moderní spisovatelé se k žánru *secuwa* vraceli a čerpali z něj inspiraci pro svá díla, např.: Rjúnosuke Akutagawa v knize *Obraz pekla* či Akinari Ueda ve *Vyprávění za měsíce a deště*.

Na začátku 20. století se začalo japonské ministerstvo školství zajímat o lidové pohádky a zahájilo jejich sběr. Pokus ministerstva však nedopadl příliš dobře. V tomto úkolu uspěl až Kunio Janagita. V rámci své práce pro ministerstvo zemědělství a obchodu často cestoval a zajímal se i o vypravěčskou tradici a lidové příběhy. Roku 1910 publikoval knihu *Tóno monogatari*, což byla sbírka lidových legend města Tóno, v prefektuře Iwate.⁸ Janagita poté začal shromažďovat lidové pohádky z celého Japonska. Zároveň začal pověřovat ostatní získáváním pohádek a sám sestavoval sbírku japonských lidových pohádek. Díky přínosu ostatních byl schopen Janagita vydat několik studií týkajících se pohádek. Roku 1966 pak Janagitův žák, Keigo Seki, na základě sesbíraných dat sestavil

⁸ YANAGITA, Kunio, MAYER, Fanny Hagin, ed. *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*. Bloomington: Indiana University Press, 1986, s. 9. ISBN 02-533-6812-x.

sbírku lidových japonských pohádek, které jsou řazené podle jednotlivých motivů v příbězích i s jejich variantami z celého Japonska.⁹

1.2.Hlavní znaky lidové pohádky

Jednou ze základních charakteristik pohádky jakožto žánru je, že není vázána na čas, prostor, historickou osobu či událost. Časový úsek, v němž se děj pohádky odehrává, nebývá zpravidla v pohádkách popisován vůbec či je vyobrazován jen velmi vágně a neurčitě. Úvod do časového uspořádání pohádky bývá zpravidla uvozován stále stejnými stereotypními frázemi, např. „kdysi dávno“, „před dávnými časy“, „bylo nebylo“. Pro samotný děj pohádek není čas důležitý, protože čtenář sám vycítí, jak dlouho se děj dané pohádky asi odehrává. Jedinou výjimkou, kdy je čas v pohádce specifikován, je při zákazu či zadávání úkolu hlavnímu hrdinovi, kdy tento zákaz či úkol mohou být časově vymezeny. Co se týče prostorového umístění děje pohádky, je popis ještě vágnější než u popisu času. Na začátku příběhu bývají taktéž použité stále stejné fráze, např. „ve vzdálené zemi“, „za devatero horami“, „za devatero řekami“. Oba tyto znaky jsou typické i u japonských pohádek, které často začínají formulacemi: „kdysi dávno, na nějakém místě.“ (昔々、あるところに) či „dávno, předávno“ (ずっと昔の大昔).

Postavy vystupující v příběhu jsou velice často vyobrazovány jen zběžně a povrchně. Nebývá popsán jejich vzhled, jejich oblečení ani charakterové rysy. Pokud ano, bývá to z důvodu použití v příběhu. Celkový počet postav vyskytujících se v pohádkách je teoreticky nekonečný, neb jak Propp ve své práci *Morfologie pohádky a jiné studie* zjistil, tak části určitých pohádek mohou být bez problému přeneseny do jiných.¹⁰ To stejné lze aplikovat i na postavy vyskytující se v pohádkách. Kdybychom se snažili sečíst všechny postavy vyskytující se ve všech pohádkách, dostali bychom se na číslo několika tisíc. Pokud bychom však mluvili pouze o pohádkových postavách jednoho národa či jedné oblasti, daný počet postav klesne na několik desítek, maximálně stovek. Ačkoliv se zdá být tento počet vysoký, tak Propp zjistil, že samotný počet funkcí, které tyto postavy

⁹ YANAGITA, Kunio, MAYER, Fanny Hagin, ed. *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*. 1986, s. 12.

¹⁰ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. 1999, s. 20.

zastávají v příběhu, je velmi malý. Dle Proppa se konkrétně jedná o těchto sedm funkcí: hrdinu, nepravého hrdinu, dárce, pomocníka, škůdce, odesilatele a krále a jeho dceru.¹¹ V průběhu let, jak se pohádky předávaly ústní formou a neustále se upravovaly a modifikovaly, se v určité oblasti vytvořil jistý kánon pohádkových postav. Každý kánon je specifický pro určitou oblast, avšak postavy kánonu jedné oblasti je možno nalézt i v kánonech jiných oblastí. Nejčastěji v oblastech, které spolu sousedí či v minulosti udržovaly kontakt. Když se podíváme na postavy, které často v pohádkách vystupují, tak zde máme postavy, jež jsou popsány dle jejich vztahu k hlavní postavě (tatínek, maminka, babička, sestra) či dle jejich funkce v příběhu (král, princezna, princ), postavy zvířat (kůň, vlk, kočka), nadpřirozených bytostí (drak, čert, Baba Jaga) a dalších. Jednou ze skupin jsou i postavy s vlastním jménem (Hans, Jan, Ivan, Vasilij, Jelena), které jsou oblastně nejvíce vymezeny. Každá oblast si na základě vlastního jazyka v průběhu let vytvořila specifická jména.

Z hlediska stylistické stavby pohádky začínají („bylo nebylo“, „kdysi dávno“) a končí („zazvonil zvonec a pohádky je konec“, „a jestli neumřeli, tak tam žijí dodnes“) stejnými opakujícími se formulacemi. Pohádky obvykle končí šťastně, tedy že dobro a pořádek vítězí nad zlem. Zajímavým jevem vyskytujícím se v pohádkách je eliptičnost, tedy stav, kdy dochází k vynechávání nezajímavých a nedůležitých pasáží příběhu. Nejčastěji je takto zkracováno cestování, které by v realitě zabralo dlouhé dny a měsíce. Dalším častým jevem v pohádkách je dějová retardace, tedy jev, kdy dochází ke zpomalení vyprávění a oddalování závěru. Nejčastěji je děj zpomalován pomocí tzv. ztrojovací funkce, kdy dochází k trojímu opakování určité činnosti.¹²

Často vyskytující se tematikou v pohádkách bývá symbolika čísel. V evropských pohádkách se jedná konkrétně o číslce tři, sedm, devět a dvanáct (tři bratři, tři úkoly, sedm trpaslíků, sedmimílové boty, devítihlavý drak, dvanáct měsíčků).

¹¹ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 70.

¹² PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 66.

1.3. Autorská pohádka

Jedním z poddruhů pohádek jsou pohádky autorské neboli umělé. Vývojově jsou daleko mladší než ostatní druhy lidových pohádek. Z tohoto důvodu a také kvůli tomu, že se autorská pohádka nedrží všech běžných znaků lidové pohádky a některé z nich modifikuje nebo vypouští, je možno ji považovat již za samostatný žánr.

Zatímco první lidové pohádky začaly vznikat před několika tisíci lety a v průběhu času se různě modifikovaly a upravovaly, u autorských tomu tak není. Ty, jakožto samostatný žánr, vznikly v období zvýšeného zájmu o folklór, tedy v období romantismu.¹³ Do autorských pohádek se tak promítla řada znaků, které v původních lidových pohádkách nebyly, ale přišly s obdobím romantismu. Jedná se třeba o exotické prostředí, v němž se příběh odehrává, prvky vlastenectví nebo vyobrazení sociálních problémů dané doby a společnosti. Za hlavního představitele tohoto žánru bývá považován Hans Christian Andersen. Inspiraci bral především z již existujících pohádek či folklóru. Jako první spisovatel však umístil děj svých příběhů do každodenních oblastí lidského života. Oživoval a zasazoval do svých pohádek předměty, s nimiž každý den lidé přicházejí do styku. V jeho pohádkách je možné vypočítat i některé společenské problémy jeho doby a sám autor poučuje o morálce a káže o lidských nectnostech. Druhým významným představitelem je Oscar Wilde. Wildeovy pohádky se ještě více vzdalují původním lidovým. Můžeme na nich sledovat prvky impresionismu a novoromantismu.

¹³ ČEŇKOVÁ, Jana, Naděžda SIEGLOVÁ a Kateřina DEJMALOVÁ. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2006, s. 129. ISBN 807367095x.

1.4.Literární žánry nejblíže žánru lidové pohádky

Bajka, stejně jako pohádka, patří k nejstarším literárním žánrům. Nejstarší doklady o bajkách, které byly zatím nalezeny, pochází z 18. stol. př. n. l. z babylonských a sumerských textů.¹⁴ Bajka je nejvíce podobná lidové pohádce o zvířatech. I když se v obou případech jedná o krátký epický literární útvar, klasická bajka bývá zpravidla ještě kratší než pohádka. Hlavními postavami v obou žánrech jsou zvířata. Narozdíl však od pohádky, zvířata vystupují v příběhu bajek jakožto lidé. Dochází zde k personifikaci, tedy k přesunu lidského chování a lidských vlastností na zvířata. Vlastnosti, které jsou zvířatům v bajkách připisovány, jsou jim dány na základě pozorování a usouzení, že tyto charakterové vlastnosti daná zvířata představují, i když tomu tak v realitě vůbec nemusí být, např. liška – mazanost, osel – hloupost, vlk – lstivost, beránek – nevinnost atp. Bajka tak velmi pracuje se symbolikou. Stejně jako pohádky i bajky byly původně určeny dospělým, ale v 19. a 20. století se začaly přizpůsobovat dětem. Klasické bajky jsou děleny na dvě části – příběhovou a poučnou. Účelem pohádek i bajky bylo pobavit a poučit, ale některé bajky sloužily i ke satíře a společenské kritice.

Pověst, stejně jako pohádka, patří k nejstarším literárním žánrům, které se původně předávaly mezi lidmi ústní tradicí. Jedná se o krátký epický literární žánr s jednoduchým dějem, kompozicí a malým počtem postav. Zatímco pohádka je prostorově i časově neurčitá, pověst se váže k určitému místu, předmětu, historické osobě či události. Tím, že se pověst váže na reálná místa či osoby, se snaží navodit pocit, že se tato událost skutečně stala. V obou žánrech se často vykytují nadpřirozené postavy, magické předměty či zvláštní události. Nadpřirozené jevy vyskytující se v pověstech však bývají zpravidla nějak logicky vysvětlovány. Během osvícenství bylo na pověsti pohlíženo, jako na nesmyslné a bláhové výmysly prostého lidu a osvícenští učenci se je snažili vysvětlovat a vyvracet. Naproti tomu s příchodem romantismu v 19. století došlo, stejně jako u pohádek, k obrození žánru a na pověsti bylo pohlíženo jako na zajímavou lidovou tvorbu. Pověsti byly sepisovány a shromažďovány do sbírek. Často se jednalo o sbírky vztahující se k jednomu městu (Olomouc, Praha, Brno atp.), oblasti (Čechy, Morava, Slezsko) či k celému státu (*Staré pověsti české*).

¹⁴ Bajka. In: *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, s. 33. ISBN 807185669x.

1.5. Definice pohádky v japonské literatuře

Při pohledu do slovníků na heslo „pohádka“ lze zjistit, že se do japonštiny toto slovo překládá pod různými termíny: *dówa*, *minwa*, *mukašibanaši* a *otogibanaši*. V tomto úseku bych se pokusil vymezit, jaký je mezi těmito termíny rozdíl, a stručně obsáhnout jejich historii.

Termín *dówa* se zdá být historicky nejmladší z této čtveřice pojmů. Jedná se vyloženě o umělé pohádky psané současnými autory pro děti.¹⁵ Mezi *dówa* spadají například pozdější upravená vydání pohádek bratří Grimmů. Patří sem i staré lidové příběhy, které byly přepracovány do moderních verzí. Za otce tohoto žánru jsou považováni Miekiči Suzuki a Mimei Ogawa. Zvláště pak druhý jmenovaný bývá označován za japonského Andersena.

Termín *minwa* popisuje folklorní vyprávění a příběhy typu pohádek, pověstí a bajek.¹⁶ Jedná se o japonský překlad k poměrně novodobému anglickému termínu „folktale“.¹⁷

Mukašibanaši doslova znamená „dávné příběhy“ nebo „příběhy z dávných dob“. Jedná se o fantaskní příběhy, které se vyprávěly dětem a takto se předávaly z jedné generace na druhou. Tento termín se odvozuje od začátku, kterým obvykle tyto pohádky začínají: *mukašimukaši* (昔々).¹⁸ Typicky také končí frází *attatosa* („a tak to bylo“) nebo *attagena* („a tak se to stalo“). Mezi nejznámější patří: *Issunbóši*, *Momotaró*, *Saru kani gósen* a další.

V případě *Otogibanaši* samotné slovo *otogi* znamená společník či dělat někomu společnost. Původně slovo *otogi* znamenalo večerní setkání lidí, kteří uctívali stejné šintoistické či buddhistické božstvo.¹⁹ Ve 14. století se otogišú označovali lidé, profesionální vypravěči, kteří se živili tím, že po večerech přednášeli lidové příběhy šlechtě. V 15. století začali vycházet tzv. otogizóši, tedy tyto lidové příběhy sepsané do podoby sešitů. Sešity byly povětšinou anonymní, ale za jejich

¹⁵ SEKI, Keigo. Types of Japanese Folktales. In: *Asian Folklore Studies*. 1966, s. 2.

¹⁶ Minwa. In: *Slovník japonské literatury*. Praha: Libri, 2008, s. 301. ISBN 978-80-7277-373-2.

¹⁷ Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti. 1. Praha: Argo, 2009, s. 227. ISBN 978-802-5700-969.

¹⁸ SEKI, Keigo. Types of Japanese Folktales. In: *Asian Folklore Studies*. 1966, s. 2.

¹⁹ Tamtéž.

autory se odhadují mniši a později i měšťané.²⁰ Příběhy byly tematicky velmi rozmanité. Jejich cílem byla často propagace buddhismu a byly především určeny ženám a dětem.

2. Analýza pohádek

V této kapitole je nejdříve věnována pozornost obecnému popisu pohádky, řazení jednotlivých částí, které dávají dohromady samotný děj, a dále některým specifickým jevům, které jsou pohádkám vlastní a k vyprávění jsou nezbytné. Následně je pozornost přenesena k vlastnímu výzkumu a jeho parametrům.

Každá pohádka začíná určitou výchozí situací. Zde jsou představeny a popsány určité základní postavy příběhu, místo počátku pohádky a situace, v níž se postavy nacházejí. Po ní následuje přípravná část, která připravuje příběh na možnou budoucí krizi a zápletku příběhu. Vyskytují se zde dvě možné sady funkcí: odloučení některé z postav, což vede k zákazu a jeho porušení hrdinou, nebo vstup škůdce, jeho vyzvídání, získávání informací o své oběti, úskok škůdce a oklamání oběti. Po této části vstupuje příběh do expozice, která právě může být indikována přípravnou částí a která pohádky dělí na ty, kde hlavní hrdina odstraňuje určitý nedostatek, a na ty, kde napravuje škody napáchané škůdcem. Poté může následovat spojovací moment v případě, že hlavní hrdina není součástí scény během začátku expozice a je nutné jej informovat o případném nedostatku či škůdcovství. Více je tento jev popsán později. Ve většině případů pak následuje hrdinova reakce a odchod.

Mezi expozicí a stěžejní částí příběhu vystupuje velmi často postava dárce, jež ostatní postavy určitým způsobem zkouší, a když ve zkoušce uspějí, obdarovává je určitým kouzelným objektem. V opačném případě, když postava neuspěje, nic nedostává, a pokud se jedná o nepřátelského dárce, bývá postava stížena trestem, který může dokonce vyvrcholit její smrtí. Objekt, který dárce může věnovat, se nazývá pomocník. I když je tak nazván, nemusí se jednat o lidskou bytost, ale pomocníkem může být i zvíře či předmět.²¹ Na výsledek její činnosti to nemá žádný vliv. Pomocník nejčastěji ukazuje hrdinovi cestu, pomáhá mu plnit obtížné

²⁰ Otogizóši. In: *Slovník japonské literatury*. Praha: Libri, 2008, s. 301-302. ISBN 978-80-7277-373-2.

²¹ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 44.

úkoly či poráží škůdce. Mnohdy se sám dárce dává hrdinovi do služby a stává se tak sám pomocníkem. Tím dochází k tzv. asimilaci funkcí, kdy jedna postava zastává v příběhu funkce vícero postav²², např. princezna, která pomáhá hrdinovi plnit těžké úkoly, aby si ji mohl posléze vzít za ženu. Funkce spojené s postavou dárce jsou v pohádkách dějově nejméně stálé ze všech. Mnohokrát dochází k jejich předsunutí v příběhu do přípravné části či expozice, nebo k odsunutí do stěžejní části či za ni.

Propp si ve své analýze všiml, že stěžejní osu příběhu ve většině pohádek plní dvě sady funkcí: zadání obtížného úkolu a jeho následné plnění či souboj hrdiny se škůdcem a následné hrdinovo vítězství. Ve vzácnějších případech může pohádka obsahovat buď obě výše zmíněné dvojice, nebo ani jednu z nich. Během plnění úkolu či souboje se vyskytuje ještě jedna funkce, kterou je označení. Hrdina v ní bývá poraněn nebo je mu věnován určitý dar pro pozdější identifikaci v závěru příběhu pohádky. Po stěžejní části následuje rozuzlení, v níž se hrdina vrací buď zpět za tím, od koho dostal úkol, nebo domů. Pokud nepřítel hrdiny nebyl ve stěžejní části zabit, dochází zpravidla k pronásledování hrdiny a jeho zdárnému úniku. Během útěku může být nepřítel zabit. Eliminací škůdce či odstraněním nedostatku končí jeden dějový sled, a pokud se v příběhu objevuje nový nedostatek či škůdce, začíná tím další dějový sled. Často bývá v druhém dějovém sledu škůdcem nepravý hrdina, který si neoprávněně nárokuje odměnu pravého hrdiny, načež je následně pravým hrdinou odhalen a potrestán. Na konci příběhu se hrdina zpravidla buď vrací do výchozí lokality, nebo zůstává tam, kde získal odměnu, kterou je nejčastěji svatba. Ještě před samotnou svatbou se však v příběhu může objevit funkce transformace, která hrdinu na svatbu připravuje. Nejčastěji tím, že hrdina dostane nové vzezření, získá nové šaty či si vybuduje vlastní palác, v kterém potom žije. Dle Proppa jsou toto všechny funkce, které se v ruských kouzelných pohádkách vyskytují. V příběhu se mohou objevit i jiné funkce, tzv. nejasné prvky, které ale nelze zařadit bez dalšího srovnávacího materiálu a nejspíše se jedná o vliv jiných žánrů.²³

Častými jevy v pohádkovém vyprávění jsou prvky: motivace, spojovací funkce a ztrojovací funkce. Motivace vysvětluje příčiny jednání daných postav. Většinou

²² PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 71.

²³ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 59.

se dají snadno v příběhu vyčíst a čtenáři je pak jasné, jaké bude asi další konání postavy. Spojovací funkce slouží k informování postav o událostech, které se odehrály v úplně jiné lokalitě, a tím umožňuje spojovat funkce, které by logicky na sebe těžko navazovaly a rozvíjí nadále příběh.²⁴ Například když je škůdce upozorněn, že hrdina zachránil rukojmí a je na cestě domů, dojde k pronásledování ze strany škůdce. Často též bývá hrdina či jiná postava na začátku příběhu skrze spojovací funkci zpravena o určitém nedostatku a jeho možném řešení. Posledním z výše uvedených prvků je ztrojovací funkce. Ta slouží pouze k prodloužení příběhu a zvýšení napětí v posluchači. Nejčastěji se ztrojuje: počet pomocníků, počet pokusů na jeho získání nebo počet zadaných úkolů. Ztrojování může být rovnoměrné, nebo gradační.²⁵

Pro vlastní analýzu bylo vybráno 16 pohádek původem ze čtyř různých států, a to českého, ukrajinského, ruského a japonského. Primárně je pozornost zaměřena na děj samotných pohádek a jeho výstavbu. K analýze děje je využito metod, které popsal V. Propp ve své práci *Morfologie pohádky*. U některých pohádek jsou uvedeny i jejich alternativní verze z jiných zdrojů a je zde popsáno, k jakým změnám u nich došlo a jestli, případně jaký, to má vliv na samotnou analýzu pohádky. Při výběru byly použity nejznámější pohádkové sbírky obsahující lidové pohádky, které vyšly u nás i v zahraničí.

Aby byla analýza možná, byly vybrány takové pohádky, které mají stejnou výchozí situaci a tou je bezdětnost následovaná motivem zázračného zrození hrdiny. Ve výchozí situaci je vždy popsán manželský pár a jejich touha mít potomka. Později se jim jejich přání plní, pár určitým způsobem získá potomka, který zázračně rychle roste, a od té chvíle se začíná odvíjet příběh.

²⁴ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 64.

²⁵ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 66.

2.1.České

2.1.1. Dvojčata

Příběh: Král a královna nemají děti, i když po nich velmi touží. Jednoho dne dostávají radu od staré ženy, aby královna, kobyla a fena snědly maso ryby z královského rybníku a kosti pak byly zakopány na zahradě. Po čase se královně narodí dvojčata – chlapci. Stejně tak i kobyle a feně a na zahrádce vyrostou dva stromy. Chlapci dospívají neobyčejně rychle a po třech letech jsou dospělí. Vyráží do světa nabrat zkušenosti. Osedlají si koně, nechají si ze stromů vytvořit meče, berou s sebou své psy a odjíždějí. Po čase dojíždí ke křižovatce. Rozhodnou se, že se rozdělí a opět se zde sejdou za rok. Zde se příběh dělí. Starší z bratrů dorazí do města sužovaného drakem. Ten vyžaduje každý rok oběť, jinak zničí celé město. Následujícího dne má být obětována králova dcera. Princ králi slibuje, že princeznu zachrání a draka zabije. Za odměnu dostává princeznu za ženu. Po čase si všimá zvláštního světla v noci v nedalekém lese a rozhodne se, že to prověří i přes naléhání své ženy, aby tam nejezdil. Vyráží tím směrem, v lese však zabloudí a jelikož se blíží noc, utáboří se. V noci k němu přichází babice a po krátkém rozhovoru jej promění v kámen. Děj se nyní vrací k druhému bratrovi, který rok cestoval po světě a nyní se dle dohody vrací na křižovatku. Jelikož starší bratr nepřichází, vydává se jej mladší bratr hledat. Těž přichází do města, které jeho bratr předtím zachránil a zjišťuje, že si vzal zdejší princeznu a naposledy byl viděn před nějakou dobou, když vyrazil do nedalekého lesa. Mladší bratr též vyráží do lesa, taktéž zabloudí a utáboří se na stejném místě. I jej v noci navštěvuje babice a pokouší se ho proměnit v kámen. Mladší bratr však nad babicí vítězí, přinutí ji proměnit bratra nazpět a následně ji zabije. Tím ruší kletbu, kterou byla babice zakletá a místo ní se zjevuje královna a okolní les se mění zpět na její království. Na znamení díků si královna mladšího z bratrů bere za muže.

Schéma: Výchozí situace – Expozice: nedostatek, získání kouzelného prostředku, odchod – Stěžejní část: těžký úkol, splnění úkolu – Rozuzlení: svatba – Výchozí situace – Přípravná část: odloučení, zákaz, porušení, úskok, pomahačství – Expozice: škůdcovství-věznění, spojovací moment, začínající protiakce, odchod – Stěžejní část: boj, vítězství, likvidace neštěstí – Rozuzlení: svatba.

Analýza: Jedná se o pohádku se dvěma dějovými sledy. Po výchozí situaci a odchodu hrdinů se děj dělí a první dějový sled se věnuje příběhu staršího bratra. Jeho stěžejní částí je těžký úkol, zabít draka, po jehož splnění následuje svatba. Veškerý děj poté je přípravná část druhého dějového sledu, kdy starší z bratrů jede do lesa navzdory naléhání své manželky. Zde se setkává se škůdcem a ten jej promění v kámen. Druhý dějový sled na toto navazuje, mladší bratr poráží škůdce, nechává svého staršího bratra proměnit zpět na člověka, zabíjí škůdce, který se pak mění v královnu. Druhý dějový sled tedy taktéž končí svatbou.

2.1.2. Vodní paní

Příběh: Žijí král a královna, kteří dlouhá léta nemají děti. Král odjíždí do války, ač si to jeho paní nepřeje. Královna jednoho dne usíná v zahradě pod jabloní a zdá se jí sen, v němž se jí zjeví Vodní paní. Ta jí radí sníst jablko z jabloně pod níž spí, díky čemuž se jí narodí syn. Královna tak učiní a po čase skutečně porodí syna. Poté se královně opět zjeví Vodní paní, která ji varuje a jejímu synovi dá ochranný prsten. Poté se král vrací domů. Po cestě však ztroskotá na pustém ostrově, kde se mu zjeví služebník čarodějnice. Baví se s králem a nabídne mu, že jej dopraví domů výměnou za „to, o čem neví, že doma má“. Král výměnu slíbí a ocitá se doma. Když princ povyroste, unese jej služebník čarodějnice. Zde princ potká babičku, která mu radí, aby sledoval jednu dívku, schoval jí šaty, zatímco se bude koupat, a pak je společně s prstenem vyměnil za její perly. Dívka s výměnou souhlasí a oba se do sebe zamilují. Princ se také dozví, že dívka je princezna z cizí země, která byla čarodějnicí adoptována. Když princ dospěje, zadá mu čarodějnice 3 úkoly, každý těžší než ten předchozí. Pokud by jediný úkol nesplnil, umřel by. Princ nakonec všechny úkoly za pomoci princezny splní. Za to jej čarodějnice uvězní. Princezně se zjeví Vodní paní a radí jí, jak prince osvobodit a jak utéci. Zadaří se a utečou spolu, a i když jsou pronásledováni, oba nakonec dorazí k princovi domů. Zde princezna donutí prince slíbit, že nesmí políbit svou matku, jinak by ztratil paměť. Sama se zatím nechává zaměstnat u jednoho místního sedláka. Princ slib nedodrží a ztrácí paměť. Po roce se princezna setká s králem, který ji prosí, aby mu pomohla. Princezna souhlasí, pokud bude pozvána do hradu. Král souhlasí a princezna mu pomůže. Na zámku se princezna setká s princem a vrátí mu paměť nazpět. Následuje svatba a tím končí pohádka.

Schéma:

1. pohádka: Výchozí situace – Přípravná část: odloučení, zákaz, porušení, vyzvídání, vyzrazení, úskok, pomahačství – Expozice: škůdcovství, odchod-únos, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku-princezna – Stěžejní část: těžký úkol, splnění úkolu – Rozuzlení: návrat, pronásledování, záchrana.

2. pohádka: Výchozí situace – Přípravná část: odloučení, zákaz, porušení – Expozice: škůdcovství-začarování, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku-princezna – Stěžejní část: těžký úkol, splnění úkolu, likvidace neštěstí-odčarování – Rozuzlení: svatba.

Analýza: V tomto případě se ve skutečnosti jedná o dvě pohádky, kde každá má jeden dějový sled. Zázračné zrození je zde odsunuto do přípravné části až za odloučení. V obou pohádkách došlo ke škůdcovství a stěžejní částí je plnění těžkého úkolu. Druhá pohádka bezprostředně navazuje na předchozí, která končí zdárným útekem před škůdcem. Mezi pohádkami dochází k přesunu postavy hlavního hrdiny z prince na princeznu. Ta nyní musí usilovat o prince poté, co škůdce, kterým je jeho matka, způsobil ztrátu princovy paměti.

2.1.3. Zahradníček Strupáček

Příběh: Je sedlák a jeho žena, kteří nemají děti. Jednou se sedlákovi urodí na jabloni dvě jablka. Jedno sní jeho žena a jedno kobyly. Obě otěhotní a mají každá dítě. Syna pojmenují Jan. Jan roste, hraje si s hříbětem a zjišťuje, že hříbě umí mluvit. Jednoho dne se sedláková žena rozhodne se svého syna zbavit, protože se bojí, že by syn prozradil, že je svému muži nevěrná. Jan utíká společně s koněm do cizí země. Zde se nechá zaměstnat jako zahradník v zámecké zahradě, kde se mu velice daří a nejmladší dcera krále se do něj zamiluje. Následuje svatba, ale král je se svým novým zetěm nespokojen a oba jsou poté nuceni žít v malé chaloupce místo zámku. Jednoho dne je králi vyhlášena válka. Jan mu tajně pomáhá válku vyhrát, ale je během toho raněn. Král se to nakonec dozví, a tak jsou Jan se svojí ženou opět přijati ke dvoru a je jim odkázáno království. Poté Jan zabíjí svého koně, čímž osvobozuje jeho duši.

Schéma: Výchozí situace – Expozice: nedostatek, odchod-útěk – Stěžejní část: svatba, těžký úkol, označení, splnění úkolu – Rozuzlení: nepoznaný příchod, poznání, dědictví.

Analýza: Jedná se o pohádku s jedním dějovým sledem. Přejít z expozice do stěžejní části je motivován pokusem o zabití hlavního hrdiny a jeho následným útekem. V příběhu dochází k předsunutí funkce svatby před funkcí těžkého úkolu. Svatba tedy není vázaná na splnění těžkého úkolu a není jeho logickým vyústěním. Po splnění těžkého úkolu a odhalení hlavního hrdiny dochází k jeho rehabilitaci a je mu odkázáno království. Došlo zde tedy k rozdělení svatby a dědictví na dvě části, přičemž první byla předsunuta a druhá zůstává na svém místě v příběhu.

Alternativa: Vašíček Zlatohlávek

V této verzi je výchozí situace pozměněna, hlavní hrdina se nerodí po pozření jablka, ale ryby. Matka poté umírá, je nahrazena macechou a ta hrdinu vyhání. Svatba následuje až po splnění těžkého úkolu, ve kterém je hrdina označen, tj. je mu věnován šátek králem. Později je díky tomu identifikován. V této verzi tedy nedochází k rozdělení funkce svatby, která je na konci schématu s dědictvím. Na konci příběhu se kůň mění v rytíře.

2.1.4. Otesánek

Příběh: Je jeden muž a žena a nemají žádné děti, i když by si jej přáli. Jednoho dne jde muž do lesa na dříví a nachází kořen podobný dítěti. Donese jej domů ženě a ta se o něj začne starat. Dříví ožije a dostane jméno Otesánek. Otesánek postupně jí veškeré jídlo v domě, poté sní i ženu a muže. Protože má stále hlad, vydá se ven, kde pokračuje v jezení všeho, co zrovna potká. Takto pokračuje, dokud nedojde k poli se zelím. Zde se pokouší sníst babičku, která zde okopává zelí. Ta jej však přemůže a zabije. Rozpárá mu břicho a zachrání všechny a všechno, co Otesánek kdy snědl. Muž a žena si pak už nikdy děti nepřáli.

Schéma: Nelze uplatnit.

Analýza: Otesánka kvůli jeho činům nelze považovat za hrdinu. V příběhu působí jako škůdce a hrdinou se stává babička, která jej skolí. Ta se však v příběhu objevuje náhle, bez jakéhokoliv popisu a slouží pouze k ukončení příběhu. Ostatní

postavy děje pak slouží jako kulisy ke zpomalení děje příběhu. Kvůli tomuto nelze Otesánka považovat za kouzelnou pohádku a nelze na ni uplatnit Proppovy metody. Je vhodnější ji interpretovat jako mravoučný příběh, který má děti poučit o škodlivosti obžerství a o tom, aby si dávaly pozor na to, co si přejí.

2.2.Ukrajinské

2.2.1. Otesánek

Příběh: Žijí babička s dědečkem, kteří jsou už velmi staří a nemají žádné děti. Jednou babička poprosí dědečka, aby jí z pařezu vyrobil dřevěného panáčka. Panáček se přes noc změní na skutečného chlapce a dostane jméno Otesánek²⁶. Jednoho dne Otesánek poprosí dědečka, aby mu vyrobil člun a vesla, že bude lovit ryby, aby měli co jíst. Babička mu k tomu každý den nosí jídlo a varuje ho, aby připlul jediné, když jej volá ona. O tom se však dozví zmije²⁷, která se rozhodne, že Otesánka zabije a sní. Pokouší se Otesánka nalákat k sobě, ale protože má jiný hlas, Otesánek nepřijíždí. Nechává si proto u kováře upravit hlas tak, aby zněl jako babiččin. Na potření se jí zadaří, chytá Otesánka a odnese si jej k sobě domů. Tam jej předá své dceři k uvaření. Sama pak odejde pozvat známé na oběd. Dcera se mezitím snaží Otesánka připravit k jídlu. Ten ji ale přelstí, zavře ji do pece, připraví ji k jídlu a sám se schová na vrcholu stromu v zahradě. Zmije se poté vrátí domů se svými známými a dceru nevědomky sní. Záhy zjišťuje, že to není Otesánek, ale její vlastní dcera a že Otesánek se zatím schovává na vrcholu javoru na zahradě. Zmije se pokouší strom pokácet za pomoci svých zubů. V tu chvíli letí okolo javoru divoké husy. Otesánek třikrát prosí a až poslední houser jej bere na svá křídla a zachraňuje, zrovna když se zmiji daří javor pokácet. Otesánek je dopraven domů k rodičům a tím pohádka končí.

²⁶ V originále Івасик-Телесик.

²⁷ Ukrajinsky змії. V tomto případě se v pohádce nejedná o zmiji, jak ji známe u nás, ale jde o draka či stvoření draku velmi podobné. Ve východoslovanských pohádkách se jedná o častého škůdce a zápornou postavu. Nejčastěji unáší či požírá panny, svádí matky a sestry hlavních hrdinů a obrací je proti nim ve snaze hlavního hrdinu usmrtit. Daleko více se však podobají lidem – žijí na zámcích, živí se železným jídlem a mají matky či sestry, které často poté plní roli pronásledovatele. Mívají též schopnost měnit se v jiná zvířata či věci a chrání vchod do podzemí.

Schéma: Výchozí situace – Přípravná část: zákaz, vyzrazení, odloučení, úskok, pomahačství, porušení – Expozice: škůdcovství, odchod-únos, funkce dárce-nepřátelská bytost se pokouší hrdinu zahubit, reakce hrdiny-hrdina se zachraňuje – Rozuzlení: návrat, pronásledování, záchrana.

Analýza: Jedná se o pohádku s jedním dějovým sledem, v níž však chybí stěžejní část, která je nahrazena funkcí dárce a reakcí hrdiny. Propp to ve své práci zdůvodňuje tak, že ve stěžejní části jsou jen dvě funkce – boj a velký úkol²⁸. Protože v příběhu není postava, která by zadala velký úkol, nemůže se jednat o tuto funkci. Funkci boje popisuje tak, že jeho výsledkem je nalezení objektu hledání, anebo po něm následuje svatba, což zde taktéž není. Ve východoslovanských pohádkách je postava nepřátelského dárce, který s hrdinou bojuje či dokonce se jej pokouší zabít, častá. Tím, že jej hrdina přemůže, si vyslouží dar, který je mu později v příběhu ku pomoci.

Alternativa: Špalíček

V jiné verzi této pohádky je zmijs nahrazena vědmou. Vědma následně ke konci příběhu nepoužívá své zuby, nýbrž kácí strom pomocí seker. Na konci příběhu puká zlostí, protože jí Otesánek na poslední chvíli uniká. Zbytek pohádky zůstává stejný. Tyto změny nemají žádný vliv na schéma, které zůstává stejné.

2.2.2. Kulihrášek

Příběh: Žil jeden stařík a stařena, kteří měli syny a dceru. Jednoho dne jdou synové pracovat na pole a říkají sestře, aby jim tam donesla oběd. Synové za sebou nechávají stopu, aby je sestra mohla později najít. Toho si všímá drak a mění stopu tak, aby směřovala do jeho zámku, kam nakonec dcera dojde. Její bratři dostanou hlad, a protože jejich sestra nedošla, vydají se ji hledat. Po cestě si všimnou pozměněné stopy, následují ji a přichází k drakovu hradu. Draka konfrontují, ten jim zadá úkol, ale protože jej nesplní, zabije je. Po nějakém čase, když jde stařenka pro vodu, nachází na cestě hrášek a sní ho. Tím otěhotní a po čase se jí narodí syn. Dostane jméno Kulihrášek²⁹ a roste jako z vody. Jednoho dne se dozví o svých sourozencích, nechá si udělat kyj a vyrazí do světa je hledat.

²⁸ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 89.

²⁹ Ukrajinsky „Котигорошко“. Горошок – hrášek.

Po čase přijde do drakova zámku a tam potká svou sestru a draka. Drak Kulihráška hostí, poté jej zkouší a zadá mu úkol, který však Kulihrášek hravě splní. Poté spolu bojují a Kulihrášek zvítězí. Po souboji přiletí k dračí mrtvole krkavčí rodina. Kulihrášek je lapí a donutí je, aby mu přinesli živou a mrtvou vodu. Když tak udělají, oživí pomocí nich své bratry a všichni se vrací domů.

Schéma: Výchozí situace – Přípravná část: odloučení, příkaz, vyzrazení, úskok, pomahačství, porušení – Expozice: škůdcovství, začínající protiakce, odchod, funkce dárce, reakce hrdiny, potrestání hrdiny – Výchozí situace; Expozice: spojovací moment-sdělení neštěstí, začínající protiakce, odchod, funkce dárce, reakce hrdiny – Stěžejní část: boj, vítězství, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku, likvidace neštěstí – Rozuzlení: návrat.

Analýza: Jedná se o pohádku se dvěma dějovými sledy. První končí poté, co bratři nesplní drakovy úkoly a ten je zabije. Kulihráškovi se toto zdaří, a poté zabije samotného draka. Před koncem příběhu se objevuje dárce proto, aby vyřešil úmrtí kladné postavy v příběhu. K tomuto jevu dochází poměrně často ve východoslovanských pohádkách a nejčastěji se k tomu využívá právě živá a mrtvá voda.

2.2.3. Krasosvět

Příběh: Jsou muž a žena, kteří nemají děti. Jednoho dne najde muž vajíčko, přinese jej domů a dá ho do tepla, protože věří, že jim může přinést štěstí. V noci se vajíčko otevře a vystoupí z něj malý chlapec a představí se jako Krasosvět³⁰. Zároveň žádá svého otce, aby druhý den šel za carem a oznámil mu, že si chce vzít jeho dceru. Otec jeho přání splní, carova dcera se sňatkem souhlasí a brzy následuje svatba. Princezna je však smutná, protože Krasosvět vychází z vajíčka pouze v noci a ona by se s ním chtěla vídat častěji. Jednoho dne dostane radu od baby, aby večer, jak Krasosvět vyjde z vajíčka, vajíčko rozbila. Princezna dá na radu baby, čímž však poruší nevyřčený zákaz a Krasosvět mizí. Princezna se jej vydá hledat. Po čase přijde k Mrazu a ptá se jej, zdali neviděl jejího muže. Ten jej však neviděl, tak jí věnuje dar a posílá dále. To samé se opakuje i u Měsíce. Až u Větru se zdaří a ten jí věnuje dar a řekne jí, kde muže najít. Ten žije na dvoře

³⁰ V originále Красосвіт. Красо lze přeložit jako krásně, vřele či mile. Світ znamená svět, země.

v nedalekém království a je hlídán zdejší carevnou. Princezna přijde ke dvoru a smění s carevnou jeden z darů za možnost spát v místnosti se svým mužem. Carevna přijme a večer Krasosvěta uspí. Princezna s ním stráví celou noc, ale není schopna jej probudit. To samé se opakuje i druhý a třetí den. Během třetí noci však princezna dostane radu od sluhy, jak svého muže probudit. Ráno, když carovna vejde do pokoje, ji nechává Krasosvět kouzlem zmizet a společně se svou ženou žijí ve zdejším království.

Schéma: Výchozí situace – Přípravná část: svatba, úskok, pomahačství, porušení – Expozice: škůdcovství-náhlé zmizení, začínající protiakce, odchod, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku, vykonání cesty – Stěžejní část: těžký úkol, splnění úkolu, likvidace neštěstí – Rozuzlení: svatba-obnovení sňatku.

Analýza: Jedná se o pohádku s jedním dějovým sledem. Funkce svatby je zde předsunuta do přípravné části. Po škůdcovství dochází k přerušení a v rozuzlení je sňatek obnoven. Zákaz, který princezna poruší, je sice v pohádce uveden, ale zůstává nevyřčen. Jelikož škůdce vždy ze svého škůdcovství benefituje, je možné babu a carevnu považovat za jednu a tutéž postavu. Jedná se tedy o jednoho a toho samého škůdce. Je to dáno tím, že nabádá princeznu k tomu, aby porušila zákaz a způsobila zmizení svého muže. Hrdinou příběhu není Krasosvět, ale jeho žena, která se jej vydává hledat poté, co zapříčinila jeho zmizení. S tímto motivem, mylného zapuzení partnera, se lze v pohádkách setkat často. Většinou je to v těchto případech ale hrdina, nikoliv hrdinka. Ten získává svoji ženu pomocí úskoku. Žena jej poté nutí odpřisáhnout určitou věc. Hrdina to poruší, jeho žena zmizí a on se ji vydává hledat.

Alternativa: O hadím princí a věrné ženě³¹

Mezi ukrajinskými národními pohádkami existuje i jedna další, která je této velmi podobná. Liší se pouze ve výchozí a přípravné části. Rodiči nejsou obyčejní lidé, ale car s carevnou. Carevna otěhotní poté, co jí vědma poradí, aby snědla maso z hlavy uvařené štiky. Carevna porodí syna-hada, který umí mluvit lidskou řečí a vyžaduje, aby mu rodiče postavili dům, kde bude žít. Za pár dnů dospěje a žádá po rodičích, aby mu našli ženu. Ta souhlasí, že si jej vezme, pokud dostane darem

³¹ V originále Про вужа-царевича та вірну жону.

dvacet košilek. Ty si bere na sebe, a když had žádá, aby si je svlékla, ona souhlasí, pokud si i on svlékne svou kůži. Z prince-hada se tak stane člověk. Princ své ženě zakáže, aby to komukoliv prozradila. Ta však jeho zákaz poruší a její muž mizí. Vzhledem k tomu, že zbytek pohádky je totožný, nedochází u schématu k výrazné změně, pouze v přípravné části chybí úskok škůdce a pomahačství.

2.2.4. Kulhající kačenka

Příběh: Žijí babička a dědeček, kteří nemají žádné děti. Jednoho dne jdou spolu do lesa na houby a během toho naleznou kačenku³². Kačenka má zlomenou nohu, a tak ji berou k sobě domů, kačenku adoptují a vytvoří jí hnízdo u kamen, aby se uzdravila. Poté znovu odejdou na houby. Když se vrátí, zjistí, že jim někdo navařil a uklidil v chalupě. Druhého dne jdou opět na houby, a když se vrátí, opět jim někdo navařil a uklidil. Zeptají se sousedky a ta jim řekne, že u nich uklízelo děvče, které kulhá. Dalšího dne tedy nastraží past. Předstírají, že jdou opět do lesa na houby, a mezitím se schovají za chalupou a sledují, co se bude dít. Z chalupy vychází dívka, čehož babička s dědečkem využijí a vběhnou do chalupy. Vidí, že hnízdo je prázdné, a tak jej vhodí do ohně, aby se dívka nemohla změnit zpět na kačenku a zůstala s nimi napořád. Kačenka se vrátí zpět do chalupy a vidí, že jí babička s dědečkem hnízdo zničili. Kačenky se to dotkne a odchází ven. Tam nad ní proletí divoké kachny a ona je žádá, aby jí dali své peří. Kachny tak učiní a kačenka se s pomocí nich promění nazpět a odlétá pryč, čímž pohádka končí.

Schéma: Nelze uplatnit.

Analýza: Jedná se o krátkou pohádku, která by svou počáteční kompozicí odpovídala kouzelné pohádce, v níž je motiv mylného zapuzení partnera. Obvykle by pohádka pokračovala tím, že by hrdina šel svého partnera hledat. Zde však k tomuto nedochází a pohádka končí po expozici, v níž hlavní postavy příběhu jednají jako škůdci. Pohádka je tedy spíše edukativního charakteru a má děti učit nesobeckosti, a aby si vážily toho, co mají, neboť by o to mohly snadno přijít.

³² Ukrajinsky Кривенька качечка. Кривий – křivý, pokřivený, kulhající. Качечка – kačenka.

2.3. Ruské

2.3.1. Ivan Medvěd

Příběh: Jsou stařík a stařenka, kteří nemají žádné děti. Jednoho dne mají na oběd řepu a když ji dají do pece, aby změkla, řepa se změní na holčičku. Stařík se stařenkou se jí ujmou a dají jí jméno Řepka. Řepka rychle roste a brzy dospívá. Jednoho dne odejde s kamarádkami do lesa. V lese najdou chaloupku, v níž žije medvěd. Ten jim zadá úkol, který jediná Řepka nesplní, a tak se musí stát jeho ženou. Po roce Řepka zjišťuje, že je těhotná a utíká od medvěda zpět domů. Po čase se jí narodí syn – napůl člověk, napůl medvěd, a tak je pojmenován Ivánek Medvěd. Ivánek velice rychle dospívá. Kvůli tomu, že svou velkou silou působí ostatním neštěstí, ho chtějí vesničané vyhnat. Ještě před odchodem si nechá vyrobit palici a vydá se do světa. Po cestě postupně potká tři siláky, kteří se k němu přidají. Jednoho dne všichni dorazí do chaloupky na kuří nožce, kde se rozhodnou zůstat. Jeden ze společníků zůstane a stráží chaloupku, zatímco zbytek odejde na lov. Během toho, když jsou ostatní na lovu, vchází do chaloupky vousáč, který požaduje pohoštění. Následně všechno jídlo v chaloupce sní, společníka zbijí a odejde. Stejná situace se opakuje následující dva dny. Až čtvrtého dne, kdy chaloupku stráží Ivan a vousáč opět přichází, se jej daří přemoci a ten uteče. Díky němu najde Ivan cestu do podzemní říše, kde jsou jako zajatkyně drženy tři krásné dívky. Ty Ivana prosí, aby je osvobodil. Ivan vousáče zabije, dívky zachrání a pošle ke svým společníkům. Ti ho zradí a uzavřou mu cestu zpátky. Při hledání jiné cesty zpět narazí Ivan na velkého ptáka *Mogola*³³, který Ivana, na naléhání svých dětí, dopraví zpět. Ivan se vydá najít svou nevěstu a společníky, kteří jej zradili. Přichází k chaloupce, kde jeho bývalí společníci žijí. Nechá se od nich nepoznán pohostit a poté je zabije. Společně se pak se svou nevěstou vrací domů, kde mají svatbu a pohádka končí.

Schéma:

1. pohádka: Výchozí situace – Expozice: nedostatek, odchod, funkce dárce, reakce hrdiny, trest – Rozuzlení: návrat.

³³ Jedná se o velkého mýtického ptáka vyskytujícího se v několika východoslovanských pohádkách. V pohádce má funkci pomocníka, jenž hrdinu dopravuje na požadované místo.

2. pohádka: Výchozí situace – Expozice: nedostatek, získání kouzelného prostředku, odchod-vyhnání, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku – Stěžejní část: funkce dárce, reakce hrdiny, trest, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku, vykonání cesty, těžký úkol, splnění úkolu, neoprávněné nároky – Expozice: škůdce, začínající protiakce, odchod – Rozuzlení: funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku, vykonání cesty, nepoznaný příchod, potrestání falešného hrdiny, návrat, svatba.

Analýza: Ivan Medvěd je nejdelší z vybraných pohádek. Jedná se o dvě pohádky se třemi dějovými sledy. První pohádka o jednom dějovém sledu popisuje zrození dívky z řepy, její střetnutí s medvědem, otěhotnění a návrat domů. V příběhu se nevyskytuje postava škůdce. Medvěd, který hlavní hrdinku uvězní, není škůdcem, nýbrž je nepřátelským dárce. Tato domněnka je podpořena faktem, že nedochází k jeho poražení ani k pronásledování hlavní hrdinky při návratu. Jelikož se tedy v expozici příběhu nevyskytuje škůdce, musí se zde jednat o určitý nedostatek, který se hlavnímu hrdinovi nedostává. Toto potvrzuje i část příběhu, kdy se hrdinka po otěhotnění bez problému vrátí domů. Z toho by mohlo vyplývat, že nedostatkem hlavního hrdiny byl potomek. Uvěznění tedy v tomto případě nemusí být trestem pro hlavního hrdinu, ale jde o formu nezbytnou k dosažení požadovaného. V takovém případě by se jednalo o velmi jednoduchou „pohádku“, kde nedostatek hrdiny je vyřešen setkáním s prvním dárce. První pohádka působí tedy spíše jako příprava pro pohádku druhou.

V druhé pohádce se několikrát setkáváme s funkcí dárce. Nejdříve v podobě pomocníků, kteří se hrdinovi nabízejí do služby, poté v podobě škůdce, který hrdinu a pomocníky zkouší, a nakonec v druhém dějovém sledu v podobě velkého ptáka, který hrdinu dopravuje nazpět. Poté, co hrdina splní stěžejní část a těžký úkol, jej pomocníci zradí a stanou se z nich nepraví hrdinové. Hrdina nakonec uteče jinou cestou a mstí se svým bývalým společníkům. Podle Proppa se v takovém případě jedná o „nejúplnější a nejdokonalejší formu pohádek“.³⁴

³⁴ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. 1999, s. 84.

2.3.2. Oblázek

Příběh: Žijí stařenka se stařečkem a nemají žádné děti. Jednoho dne začne stařence otékat koleno, až je po několika dnech otok veliký jako hlava. Poté otok puká a stařence vypadne z kolene oblázek. Po pár dnech oblázek praská a rodí se z něj jejich syn, kterého pojmenují Oblázek. Ten během pár dní dospěje a vydá se do země obrů, aby zbavil zdejší lid jejich útisku. Po nějakém čase dorazí na místo určení, kde bojuje s obrem a zvítězí. Tato situace se opakuje ještě dvakrát, kdy každý protivník je větší a silnější než ten předchozí. Poté, co porazí třetího a zároveň posledního obra, se vrací domů a zdejší lid je mu vděčný. Nachází si manželku a žijí pospolu u jeho rodičů.

Schéma: Výchozí situace – Expozice: nedostatek, odchod – Stěžejní část: boj, vítězství – Rozuzlení: návrat, svatba bez dědictví.

Analýza: Jedná se o krátkou kouzelnou pohádku ve své nejčistší a nejprostší formě s jedním dějovým sledem. V příběhu chybí spojovací moment, tj. to, jak se hrdina o obrech dozvěděl. Po úspěšném splnění stěžejní části se hrdinovi, jako logický důsledek jeho činů, dostává slávy a nachází si ženu, čímž dochází k likvidaci nedostatku.

2.3.3. Lesní duch a datel

Příběh: Žijí starý muž a žena, kteří nemají děti. Jednoho dne muž přináší z lesa datla, kterého adoptují místo dítěte. Datel roste jako z vody, až doroste do velikosti člověka, svlékne peří a změní se v člověka. Rodiče mu brzy najdou nevěstu a mají svatbu. Nevěsta druhý den po svatbě omylem spálí peří, které předtím datel svlékl. Kvůli tomu se muž změní zpět na datla a ulétá pryč. Jeho žena se jej vydá hledat do světa. Jednoho dne přijde k chaloupce, kde žije stařenka se svým mužem, lesním duchem. Zde se snaží získat informace o svém muži a kde jej najít. To se jí zadaří až na potřetí. Zároveň dostane od stařenky předměty, pomocí nichž se dokáže dostat až ke svému manželovi. Ten je zatím vězněn v chatce uprostřed močálu. Jeho žena přijde k chatce, využije předmětů od stařenky a shledá se se svým mužem. Tím je nad ním zlomena kletba, on zůstává člověkem a oba se šťastně vrací domů.

Schéma: Výchozí situace – Přípravná část: svatba, porušení – Expozice: škůdcovství-náhlé zmizení, začínající protiakce, odchod, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku, vykonání cesty – Stěžejní část: likvidace neštěstí-osvobození – Rozuzlení: návrat, svatba-obnovení sňatku.

Analýza: Jde o pohádku s jedním dějovým sledem. Stejně jako u Krasosvěta i zde je motiv mylného zapuzení partnera, kde zákaz poruší manželka, následkem čehož muž zmizí. Pohádka neobsahuje stěžejní část a po setkání hrdiny s dárce dochází přímo k přesunu hrdiny k hledanému manželovi a rozuzlení příběhu, tj. návratu a obnovení sňatku.

2.3.4. Sněhurka

Příběh: Žijí stařík a stařenka, kteří však nemají děti. Jednoho dne uprostřed zimy si řeknou, že si postaví děťátko ze sněhu. Jakmile jej dodělají, děťátko se změní na skutečnou holčičku a sedlák se ženou ji adoptují a pojmenují ji Sněhurka³⁵. Sněhurka roste neuvěřitelně rychle, a když přichází jaro, je už velká jako třináctiletá dívka. Jednoho dne přichází dívky z vesnice k sedlákům, aby si vyzvedli Sněhurku, že si s ní půjdou do lesa hrát. V lese založí malý oheň, přes který přeskakují, a přitom zpívají písně. Poslední na řadu přichází Sněhurka. Ta se při přeskoku přes oheň rozpustí a změní se v mrak. Tím pohádka končí.

Schéma: Nelze uplatnit.

Analýza: Pohádka o Sněhurce byla poprvé publikována Afanasjevem v druhé polovině 19. století. V českých zemích vychází poprvé roku 1865 jakožto součást Erbenovi knihy *Sto prostonárodních pohádek a pověstí slovanských v nářečích původních*. Poprvé byla v českém jazyce vydána roku 1869. Existují i další verze pohádky o Sněhurce, v nichž „neumírá“ při přeskoku ohně, ale protože se zamiluje do chlapce a její pookřáté srdce ji rozpustí. Konec pohádky tedy zůstává ve všech verzích zachován. Protože pohádka končí po expozici „úmrtím“ hlavní postavy, nelze na ni uplatnit Proppovy metody. I přes to, že ji nelze analyzovat, stále má Sněhurka z folklórního hlediska vysokou symbolickou hodnotu. V pohádce můžeme pozorovat symboly konce zimy a začátku jara a zdá se být úzce spjatá s tradicí pálení čarodějnic.

³⁵ V originále Снегурочка; снег – sníh.

2.4.Japonské

2.4.1. Silný Taró

Příběh: Žijí babička s dědečkem, kteří nemají žádného potomka a jsou velmi líní. Jednoho dne se rozhodnou, že se vykoupou a následně ze špíny, kterou byli pokrytí, vytvarují panáčka. Přes noc panáček ožije, oni jej adoptují a dají mu jméno Silný Taró³⁶. Jakmile chlapec dospěje, nechá si vytvořit obrovskou palici a rozhodne se s ní vyrazit do světa. Po cestě potká siláka jménem Midókkotaró, kterého přemůže a který následně vstoupí do jeho služeb. To samé se opakuje i později se silákem jménem Išikkotaró. Jednoho dne doráží trojice do vesnice sužované příšerou³⁷, která pravidelně požírá tamější obyvatele. Čikarataró starostovi slibuje, že příšeru zabijí. Přichází noc a objevuje se příšera. Ta nejdříve bojuje s druhy hlavního hrdiny, které porazí a poté bojuje se samotným hrdinou, který ji však porazí a zachrání své druhy. Za odměnu dostane každý z nich jednu ze starostových dcer za ženu. Taróovi rodiče poté přijíždí ke starostovi a všichni zde společně žijí.

Schéma: Výchozí situace – Expozice: nedostatek, získání kouzelného prostředku, odchod, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku – Stěžejní část: těžký úkol, splnění úkolu – Rozuzlení: svatba, návrat-obrácený.

Analýza: Jedná se o pohádku s jedním dějovým sledem. Jde o jednu z nejčistších forem kouzelné pohádky, protože nedochází k přesunu jednotlivých funkcí mezi různými částmi příběhu. Motivace k odchodu zde není specificky vyřčena, což je ale dost častý jev u kouzelných pohádek, kde se v expozici nachází nedostatek. Na konci příběhu je přítomen obrácený návrat, kdy se rodiče stěhují za hrdinou. V některých verzích se hlavní hrdina rodí z kaštanu a příšera je nahrazena d'áblem *oni*³⁸. Jména samotných protagonistů se taktéž často mění. Hlavní hrdina má v japonštině hned několik názvů: Čikarataró, Rikitaró, Akataró nebo Konbitaró³⁹.

³⁶ V originále 力太郎. 力 – síla, 太郎 – běžná koncovka mužských křestních jmen v Japonsku.

³⁷ Japonsky 化け物. Jedná se o stvoření, které se transformuje či na bere sebe vzhled někoho či něčeho jiného.

³⁸ Japonsky 鬼. Do češtiny bývá překládán jako démon, ďábel či čert. Jedná se o obra, který je nejčastěji portretován s rohy na hlavě, velkými drápy, velkým množstvím chlupů na těle a má červenou, zelenou nebo modrou kůži. Často nosí oblečenou bederní roušku z tygří kůže a má železný kyj.

³⁹ Japonsky 力太郎 – může se číst jak *Rikitaró*, tak *Čikarataró*, 垢太郎 – *Akataró*, こんび太郎 – *Konbitaró*.

Změna jmen platí také pro jeho druhy. Kromě toho se však příběh nemění, tím pádem to nemá žádný vliv na schéma.

2.4.2. Broskevníček

Příběh: Žijí babička a dědeček, kteří nemají žádného potomka, i když si jej velmi přejí. Jednoho dne, zrovna když babička pere prádlo u řeky, k ní připlave velká broskev. Babička broskev vyloví z řeky s tím, že si ji dají s dědečkem na večeři. Když ji večer rozkrojí, vypadne z ní chlapeček. Pojmenují jej Broskevníček⁴⁰. Broskevníček rychle dospěje a jednoho dne se rozhodne, že by chtěl zaopatřit své rodiče a žádá bohy o pomoc. V noci se mu poté zdá o ostrově d'áblů⁴¹ a jejich pokladech. Na cestu za těmito poklady si s sebou bere rodinný meč a kibi dango⁴². Během cesty postupně potká psa, bažanta a opici. Každý z nich mu nabídne své služby výměnou za kibi dango, což Broskevníček přijímá. Následně se svými druhy doráží na ostrov, d'ábly poráží a odnáší si poklad. Nakonec se všichni vrací domů a tím pohádka končí.

Schéma: Výchozí situace – Expozice: nedostatek, spojovací moment, získání kouzelného prostředku, odchod, funkce dárce, reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku, vykonání cesty – Stěžejní část: boj, vítězství – Rozuzlení: návrat.

Analýza: Existují různé verze pohádky, které se liší samotnou motivací hlavního hrdiny. Jednou jde o touhu rodiče zaopatřit, jindy zase něco dokázat a něčím se proslavit. S tím se pojí i změna spojovacího prvku. V jedné z verzí je motivací pomsta, neboť Broskevníčkovi rodiče pocházejí z ostrova démonů a všechny z toho ostrova démoni buď zabili, nebo vyhnali. V této verzi také na rozdíl od těch ostatních Broskevníček d'ábly zabíjí.

⁴⁰ V originále 桃太郎 – Momotaró. 桃 – broskev, 太郎 – běžná koncovka mužských křestních jmen v Japonsku.

⁴¹ Japonsky 鬼ヶ島. 鬼 – démon, d'ábel či čert. 島 – ostrov.

⁴² Japonsky 吉備団子 – japonské plněné koláčky z prosné mouky.

2.4.3. Princezna Melounek a amanodžaku

Příběh: Žijí babička a dědeček, kteří nemají žádné potomky. Jednoho dne při praní v řece připlouvá k babičce meloun. Když si jej chtějí dát s dědečkem na jídlo, sám se rozpulí a uvnitř se objeví holčička. Babička s dědečkem ji adoptují a dají ji jméno „princezna Melounek“⁴³. Ta brzy dospěje a její rodiče se rozhodnou, že ji provdají. Odejdou do města, ale před tím varují princeznu, aby nikomu neotevírala. K domu přijde amanodžaku⁴⁴ a prosí, aby mu princezna otevřela. Ta nakonec na jeho naléhání otevírá. Amanodžaku ji unese, na vrcholu hory ji přiváže ke stromu, vezme si její kimono a vrátí se k ní domů, kde se za ni vydává. Rodiče se vrátí domů, protože jí našli ženicha, a tak falešná princezna nasedne do palankýnu a odjíždí s rodiči pryč. Když to uvidí skutečná princezna, křičí o pomoc. Její rodiče to slyší a dovtipí se, o co jde, a zabijí amanodžaku v palankýnu. Poté princeznu zachrání. Ta se převlékne a vyráží na svatbu, čímž pohádka končí.

Schéma: Výchozí situace – Přípravná část: odloučení, zákaz, porušení, úskok, pomahačství – Expozice: škůdcovství-uvěznění se záměnou, spojovací moment – Stěžejní část: boj, vítězství, likvidace neštěstí-osvobození – Rozuzlení: svatba, odchod.

Analýza: Tato pohádka se často vyskytuje ve dvou verzích. První verze je využita v analýze. V této je princezna unesena a přivázána ke stromu. Když rodiče odchází na svatbu, volá na ně a upozorňuje je na amanodžaku. Tato verze se objevuje výrazně častěji v jihozápadním Japonsku. Ve druhé verzi je princezna zabita a nahrazena amanodžakem. Během cesty na svatbu prozrazuje pták rodičům, co se stalo, a ti amanodžaku zabijí. V druhé verzi tedy není škůdcovstvím uvěznění, ale zabití. Příběh také po boji končí a má smutný otevřený konec. Tato verze se výrazně častěji objevuje v oblastech Tóhoku a Hokuriku.⁴⁵ I přes to, že pohádku bylo možné analyzovat za pomoci Proppových metod, lze zde vidět, že hlavní hrdina a některé další postavy v příběhu chybí.

⁴³ Jedná se o můj vlastní překlad, kvůli zachování integrity názvosloví kapitol. Japonsky 瓜子姫 – 瓜 – meloun, 子 – dítě, 姫 – princezna.

⁴⁴ Japonsky 天邪鬼. Jedná se o démona vyskytujícího se v japonském folkloru, vzhledově podobného ďáblu oni, který vybízí lidi k páchání zločinů.

⁴⁵ 瓜子姫(うりこひめ)とは - コトバンク. コトバンク [online]. The Asahi Shimbun Company [cit. 01.05.2020]. Dostupné z: <https://kotobank.jp/word/%E7%93%9C%E5%AD%90%E5%A7%AB-35412>

Příběh je vypravován z pohledu postavy královské dcery. Tento fakt a vysvětlení nacházející se na konci pohádky, že kořeny pohanky jsou červené, protože nasákly krví amanodžaku, vede k hypotéze, že druhá verze pohádky patří mezi mýtické pohádky či mýty samotné.

2.4.4. Princezna Zářící paprsek

Příběh: Žijí babička a dědeček, kteří nemají děti. Jednoho dne dědeček nalézá v lese bambus, z něhož vychází zvláštní záře. Rozřízne jej a uvnitř nalezne děťátko, které posléze s babičkou adoptují. Děťátko je pojmenováno „princezna Zářící paprsek“⁴⁶ a velice brzy dospěje. Začnou se šířit zvěsti o její kráse a o sňatek s ní usilují čtyři nápadníci. Protože však princezna žádného z nich nechce, každému z nich zadává nesplnitelný úkol. Každý z nich selže nebo předstírá úspěch, ale později je usvědčen ze lži. Po čase se o princezně dozví i japonský císař, který taktéž usiluje o její ruku, ale princezna jej odmítne. Po čase princezna posmutní a prozradí dědečkovi i babičce podrobnosti ohledně svého zrození a oznámí jim, že se musí vrátit domů na Měsíc. Její rodiče i císař se tomu sice snaží zabránit, ale nezdarí se. Těsně před odchodem věnuje princezna císaři lahvičku s nápojem nesmrtelnosti. Císař však nechá dar spálit na vrcholku hory Fudži.

Schéma: Nelze uplatnit.

Analýza: Příběh je vypravován z pozice postavy královské dcery, princezny Zářící paprsek. Postava princezny Zářící paprsek byla určena na základě funkcí, které plnív příběhu: ukládání těžkých úkolů a odhalení. Další postavy, které se v příběhu vyskytují, by se daly nazvat „nepravými hrdiny“, i když roli této postavy neplní. Nepraví hrdinové obvykle cestují s hrdinou a poté, co hrdina splní těžký úkol či skončí boj se škůdcem, si nárokují hrdinovu odměnu. Zde však každý z nich vystupuje sám za sebe. Nakonec jsou jeden po druhém prozrazeni a odchází bez odměny. Postavu hrdiny by zde mohl plnit císař, kterému však není v příběhu dáno mnoho prostoru. Pohádka nakonec končí tzv. „deus ex machina“, kdy princezna odhalí svůj původ a oznámí, že se musí vrátit domů. Při odchodu stihne princezna ještě podarovat císaře nápojem nesmrtelnosti. Císař nechá nápoj na vrcholu hory Fudži spálit, čímž se v příběhu vysvětluje její sopečná aktivita. I

⁴⁶ Japonsky かぐや姫 – Kagujahime.

přes určité pohádkové prvky, které příběh obsahuje, se v tomto případě jedná nejspíše o mýtus či mýtickou pohádku.

2.5. Výsledky analýzy

Jak již bylo dříve zmíněno, Proppova metoda byla původně vytvořena na základě ruských kouzelných pohádek. Proto nebyla aplikace těchto metod na zvolené ruské pohádky problém. Předpoklad byl, že aplikace Proppových metod na ukrajinské pohádky bude snadná, protože jak Rusko, tak Ukrajina vycházejí ze stejného jazykového základu, jejich kultura a realie si jsou velmi podobné a Ukrajina byla v historii Ruskem velmi ovlivněna. Tento předpoklad se potvrdil jako správný. Vybrané ukrajinské pohádky byly na analýzu dokonce snažší než ty ruské. Podobný předpoklad byl i u českých pohádek, protože taktéž vycházejí ze stejného pra-jazyka a taktéž můžeme pozorovat společné prvky mezi těmito kulturami. Tento předpoklad se taktéž potvrdil. Je možné tedy vyslovit domněnku, že Proppovy metody analýzy lze bez větších obtíží uplatnit na většinu slovanských pohádek. Výzvou byla aplikovatelnost těchto metod na japonské pohádky, protože vychází z úplně jiné kultury a realit. Byly nalezeny pohádky, které se strukturou podobají slovanským, a tudíž i u nich byla aplikace Proppových metod snadná. Ovšem u dvou japonských pohádek bylo na základě Proppovy metody zjištěno, že se nejedná o kouzelnou pohádku. Analýza nasvědčuje domněnce, že se spíše jedná o pohádky mýtické či o mýty samotné. Jelikož se japonská literatura vyvíjela diametrálně odlišně a nebyla tak systematizovaná jako evropská literatura, můžeme u japonských pohádek pozorovat časté mísení žánrů s jinými, jako jsou pověsti a mýty.

Z analýzy také vyplynulo několik spojitostí mezi pohádkami ukrajinskými a ruskými. U zvolených pohádek obou národů se vyskytují stejní hrdinové, škůdci, pomocníci a další postavy. Můžeme pozorovat i využívání stejných narativů, například u pohádek Krasosvět a Lesní duch a datel.

Jak už bylo řečeno výše, tak se ruským a ukrajinským pohádkám podobají velkou měrou i české pohádky. Opět to můžeme pozorovat v tom, že se v příbězích vyskytují stejné postavy. Mimo jiné to lze také pozorovat i u názvu pohádek, kde se mezi vybranými českými a ukrajinskými vyskytuje pohádka se stejným názvem,

tj. Otesánek. Název je dán materiálem, tedy dřevem, ze kterého se hlavní postava příběhu „rodí“, a k tomu je neprve nutné toto dřevo „otesati“.

Obecně lze s přihlédnutím do analýzy jednotlivých příběhů vypožorovat, že vybrané pohádky lze kategorizovat do tří skupin: kouzelné pohádky, mýtické pohádky a zbývající, které nelze zařadit. Za pomoci analýzy bylo určeno, že mezi mýtické pohádky patří Princezna Melounek a Princezna Zářící paprsek. Do nezařaditelných pohádek spadají česká pohádka Otesánek, ukrajinská Kulhajíci kačenka a ruská Sněhurka, protože neodpovídají Proppovým parametrům pro analýzu. Zbytek pohádek můžeme zařadit do kouzelných.

U zvolených pohádek lze pozorovat několik variant, jak se projevuje motiv zázračného zrození. V pohádkách Dvojčata, Kulihrášek, Ivan Medvěd či Broskevníček se vyskytuje hrdina, který je zrozený z jídla. Jedná se o jeden z nejstarších motivů, který sahá až ke kořenům naší civilizace. Naši předkové se domnívali, že ryby, ovoce a zelenina mohou způsobovat těhotenství. Je to dáno tím, že v přírodě patří mezi nejplodnější a nejrychleji se množící organismy.⁴⁷ To vedlo k tomu, že se určité druhy těchto potravin staly symbolem pro motiv zázračného zrození hrdiny, např. ve střední Evropě se často jedná o jablka či hrušky nebo v případě východoslovanských zemích o hrášek. V pohádkách Otesánek, Špalíček, Oblázek nebo Silný Taró se vyskytuje hrdina, který „přichází na svět“ z přírodních materiálů. Nejčastěji se jedná o dřevo nebo hlínu. Tento motiv vychází opět z nejstarších mýtů o stvoření prvních lidí.⁴⁸ Posledním z nalezených motivů zázračného zrození je adopce, která se objevuje např. v pohádkách Lesní duch a datel, Krasosvět nebo Kulhajíci kačenka. V těchto pohádkách rodiče často vyřknou přání, které funguje jako zaklínadlo či magická formule, po kterém nacházejí v blízkosti domova zvíře, které adoptují. Po určité době se pak projeví, že se ve skutečnosti jedná o zakletého člověka. Tyto motivy lze najít také mezi mýty a legendami, nejedná se tedy o motiv pevně vázán pouze na kouzelné pohádky.

⁴⁷ PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 209.

⁴⁸ PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. s. 231.

3. Závěr

Cílem této práce bylo vybrat zástupce lidových pohádek původem z českých, ruských, ukrajinských a japonských zemí, které v sobě mají motiv zázračného zrození, a tyto pohádky analyzovat Proppovou metodou. Autorem metody je Vladimir Jakovlevič Propp, který ji zaměřil původně pro ruské, potažmo ukrajinské pohádky. Aplikace této metody na české a japonské pohádky prokázala, že české pohádky do značné míry prvky sdílí s ruskými, japonské pohádky je sdílí také, ale v menší míře.

Od každého národu byli vybráni čtyři zástupci lidových pohádek, které obsahovaly motiv zázračného zrození. Tyto pohádky byly vybrány obecně na základě procházení nejstarších pohádkových sbírek a následných dodatků a vědeckých poznámek k těmto sbírkám. Pohádky byly analyzovány Proppovou metodou, která zahrnovala např. rozdělení příběhu na jednotlivé funkce, jejich zařazení do jednotlivých částí příběhu, zkoumání pomocných prvků stavby příběhu a rozdělení postav podle jejich okruhu jednání.

Vzhledem k tomu, že Proppova metoda je původně zamýšlená na ruské, potažmo ukrajinské pohádky, byla analýza ruských a ukrajinských pohádek úspěšně provedena. Aplikace této metody na české pohádky byla taktéž úspěšná, protože česká a ruská kultura si jsou velmi podobné a naše národy pocházejí ze společné pravlasti. Pokus o aplikaci této metody na japonské pohádky již byl obtížnější, protože se jedná o jinou jazykovou a kulturní větev. Pohádky, které se narativem příliš nelišily, nebyl problém analyzovat Proppovou metodou a ukazuje se, že mají stejné schéma jako jiné slovanské pohádky. Naopak u dvou pohádek bylo odhaleno, že se jedná pravděpodobně o mýty.

Resumé

The main theme of this theses was to choose sixteen folktales from four different countries: Czech, Russian, Ukranian and Japanese. To be able to compare these folktales between each other, all of them contain the „motif of miraculous birth“ at the start of their stories. Then these folktales were analysed based on methods proposed by Vladimir J. Propp. His methods were initially designed for Russian and Ukranian fairy tales so one part of this theses was to see, if these methods are applicable also to the Czech fairy tales. After the analysis, I can say that his methods are also applicable to Czech fairy tales due to the number of things they share in common. These methods could possibly be used on all Slavic fairy tales. I can also say that to a certain degree, Propp's methods can be used also on Japanese fairy tales. Especially, on those fairy tales its story is similiar to folktales of Slavic countries.

Bibliografie

Primární literatura:

ČERNÁ, Zlata a Miroslav NOVÁK. Momotaró, největší Broskevníček v celém Japonsku. *Japonské pohádky: Japonské lidové pohádky a pověsti*. 2. Havlíčkův Brod: Petrkov, 2008, s. 9-17. ISBN 978-80-904061-1-7.

ERBEN, Karel Jaromír. Dvojčata. *České pohádky*. 3. Praha: Národní knihovna, 1958, s. 57-64.

ERBEN, Karel Jaromír. Otesánek. *České pohádky*. 3. Praha: Národní knihovna, 1958, s. 113-116.

ERBEN, Karel Jaromír. Sněhurka. *Slovanské pohádky*. 3. Praha: Melantrich, 1951, s. 45-47.

ERBEN, Karel Jaromír. Špalíček. *Slovanské pohádky*. 3. Praha: Melantrich, 1951, s. 48-51.

HLOUCHA, Joe. Momotaro. *Pohádky japonských dětí*. 2. Praha: Pragma, 2015, s. 72-74. ISBN 978-80-7349-440-7.

KUBÍN, Josef Štefan. Vašíček Zlatohlávek. *Pohádek jako kvítí*. 4. Praha: Albatros, 1987, s. 157-166.

KULDA, Beneš Method. Zahradníček Strupáček. *Moravské národní pohádky*. 2. Praha: Politika, 1922, s. 44-48.

KUSUYAMA, Masao. Princezna Zářící paprsek. *Princezna Zářící paprsek: japonské pohádky*. 1. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1959, s. 7-19.

LUFFER, Jan. Momotaró (Broskevníček). *Strašidelný chrám v horách: Japonské lidové pohádky a pověsti*. 1. Praha: Argo, 2009, s. 12-14. ISBN 978-80-257-0096-9.

NĚMCOVÁ, Božena. Vodní paní. *Národní báchorky a pověsti*. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1954, s. 96-115.

OZAKI, Yei Theodora. *Japanese Fairy Tales*. 1. New York: Grosset & Dunlap, 1903.

PRAŽÁKOVÁ, Hana. O lesním carovi. *Ukrajinské pohádky*. Praha: Albatros, 1974. ISBN 13-845-74.

SUHL, Jan. Lesní duch a datel. *Medvědí král*. 1. Praha: Severografia, 1976, s. 46-51.

SUHL, Jan. Oblázek. *Medvědí král*. 1. Praha: Severografia, 1976, s. 100-105.

TANI, Šinsuke. *Čikarataró*. Tokio: Poplar, 1992. ISBN 978-4-591-03714-0.

VARTANIAN, Karina. Ivánek Medvěd a bohatýři. *Krása Nesmírná*. 1. Český Těšín: Československý spisovatel, 2010, s. 126-138. ISBN 978-80-87391-52-5.

VARTANIAN, Karina. Kulihrášek. *Krása Nesmírná*. 1. Český Těšín: Československý spisovatel, 2010, s. 100-111. ISBN 978-80-87391-52-5.

YANAGITA, Kunio. *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*. 1. Bloomington: Indiana University, 1986. ISBN 978-0253368126.

Українські народні казки. Харків: Ранок, 2016. ISBN 978-617-09-2778-1.

Elektronické zdroje:

Krasnosvit [online]. [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <http://rozvyvajko.com.ua/kazky/ukrajinski-narodni-kazky/krasnosvit/>

Kryveňka kačečka [online]. [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <http://rozvyvajko.com.ua/kazky/ukrajinski-narodni-kazky/kryvenka-kachechka/>

SEKI, Keigo. Types of Japanese Folktales. *Asian Folklore Studies* [online]. 1966, 1966(25), 1-220 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/1177478>

Ukrajinska kazka: Ukrajinski narodni kazky [online]. 2006 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://kazky.org.ua/zbirky/ukrajinsjki-narodni-kazky>

Uriko Himeko. *Aozora Bunko* [online]. Bunkyō: Kodansha, 2006 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: https://www.aozora.gr.jp/cards/000329/files/43459_24404.html

Sekundární literatura:

BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Překlad Lucie Lucká, Ilustrace Lukáš Urbánek. Praha: Lidové noviny, 2000, 335 s. Edice 21, sv. 14. ISBN 8071062901.

PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany, 1999. ISBN 80-860-2216-1.

YANAGITA, Kunio, MAYER, Fanny Hagin, ed. *The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale*. Bloomington: Indiana University Press, 1986, s. 363. ISBN 02-533-6812-x.

Elektronické zdroje:

ADAMS, Robert J. Folktale Telling and Storytellers in Japan. *Asian Folklore Studies* [online]. 1967, vol. 26, no. 1, s. 99-118 [cit. 2020-05-28]. Dostupné z: www.jstor.org/stable/1177701

KAWAMORI, Hiroshi. Folktale Research after Yanagita: Development and Related Issues. *Asian Folklore Studies* [online]. 2003, vol. 62, s. 235-254 [cit. 2020-05-30]. Dostupné z: <https://asianethnology.org/downloads/ae/pdf/a1465.pdf>