

Dosahování cíle hlavního hrdiny

Bc. Matěj Jankovský

Diplomová práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Matěj Jankovský**

Osobní číslo: **K12377**

Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**

Studijní obor: **Audiovizuální tvorba - Střihová skladba**

Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Dosahování cíle hrdinů**

**2. Praktická část:
Na Ukrajině po Ukrajině, audiovizuální dílo nebo
tematický soubor audiovizuálních děl, délka
minimálně 20 min., střihová skladba.**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)
- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

Na samostatném nosiči CD/DVD-R, označeném "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně", odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, xxxii, 407 s. ISBN 978-1-932907-36-0

SNYDER, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2005, xvi, 195 s. ISBN 1-932907-00-9

SNYDER, Blake. *Save the cat!: goes to the movies: the screenwriter's guide to every story ever told*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, xxi, 287 s. ISBN 978-1-932907-35-3

SNYDER, Blake. *Save the Cat! strikes back: more trouble for screenwriter's [sic] to get into-- and out of. S.I.: Save the Cat! Press*, c2009, xvii, 181 s. ISBN 978-0-9841576-0-0

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7

ARISTOTELÉS. *Poetika: řecko-česky*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2008, 289 s. ISBN 978-80-7298-131-1.

Vedoucí diplomové práce: **prof. Ludovít Labík, ArtD.**

Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2014**

Termín odevzdání diplomové práce: **12. května 2015**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2014

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



Pavel Hruša
MgA. Pavel Hruša
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

16. 1. 2015

MATEJ JANKOVSKÝ

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V bakalářské práci se věnuji cestě za dosažením cíle hlavního filmového hrdiny. Primárně vycházím z poznatků, které popsal Joseph Campbell v knize The Hero With a Thousand Faces. Na základě těchto poznatků dále rozebírám dvě filmová díla, která poté porovnávám s Campbellovou teorií - cesta hrdiny.

Klíčová slova: Hlavní hrdina, cesta hrdiny, cíle hlavního hrdiny

ABSTRACT

This thesis is concerned with journey the main hero of the film and his achieving goal. Basically I focused on the knowledge described by Joseph Campbell in his book The Hero With a Thousand Faces. I analyzed two films which I compared with Campbell's theory – The Hero's Journey.

Keywords: Main hero, hero's journey, hero's goals

PODĚKOVÁNÍ

Touto cestou bych velmi rád poděkoval vedoucímu mé diplomové práce prof. Ludovítu Labíkovi, ArtD., za odborné vedení, cenné rady, podnětné připomínky a trpělivost nejen při vedení mé práce, ale po celou dobu mého studia.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
1 ARCHETYPY HRDINŮ.....	11
1.1 HLAVNÍ HRDINA (MAIN HERO)	11
1.2 RÁDCE (MENTOR)	11
1.3 STRÁŽCE PRAHU (THE THRESHOLD GUARDIAN).....	11
1.4 POSEL (THE HERALD)	12
1.5 MĚNIČ (SHAPESHIFTER).....	12
1.6 STÍN (SHADOW)	12
1.7 ŠPRÝMAŘ (TRICKSTER)	12
2 CHARAKTERIZACE HLAVNÍHO HRDINY	14
2.1 MOTIVACE A TOUHA	15
2.2 KONFLIKTY	15
2.3 CHYBA.....	16
2.4 SYMPATIE A ZTOTOŽNĚNÍ	17
3 CESTA HRDINY ZA DOSAŽENÍM CÍLE	18
3.1 CESTA HRDINY PODLE CAMPBELLA	19
3.1.1 Výzva k dobrodružství (<i>The Call to Adventure</i>)	19
3.1.2 Odmítnutí výzvy (<i>Refusal of the Call</i>)	19
3.1.3 Pomoc přírody (<i>Supernatural Aid</i>).....	20
3.1.4 Překročení prvního prahu (<i>The Crossing of the First Threshold</i>).....	21
3.1.5 Břicho velryby (<i>The Belly of the Whale</i>).....	21
3.1.6 Cesta pokusů (<i>The Road of Trials</i>).....	22
3.1.7 Setkání s bohyní (<i>The Meeting with Goddess</i>)	22
3.1.8 Žena jako svůdnice (<i>Woman as the Temptress</i>).....	22
3.1.9 Usmíření s otcem (<i>Atonement with the Father</i>).....	23
3.1.10 Zbožnění (<i>Apotheosis</i>).....	23
3.1.11 Konečný přínos (<i>The Ultimate Boon</i>).....	24
3.1.12 Odmítnutí návratu (<i>Refusal of the Return</i>)	24
3.1.13 Magický let (<i>The Magic Flight</i>)	24
3.1.14 Záchrana zvenčí (<i>Rescue from Without</i>)	25
3.1.15 Překročení prahu navrácení (<i>The Crossing of the Return Threshold</i>).....	25

3.1.16	<i>Mistr dvou světů (Master of the Two Worlds)</i>	26
3.1.17	<i>Svoboda žít (Freedom to Live)</i>	26
3.2	CAMPBELLOVA CESTA HRDINY VZHLEDEM NA TROJAKTOVOU STRUKTURU	26
3.2.1	<i>I. Akt - expozice</i>	27
3.2.2	<i>II. Akt - konfrontace</i>	28
3.2.3	<i>III. Akt - rozuzlení</i>	28
3.3	CESTA HRDINY PODLE PROPPA	29
3.4	POROVNÁNÍ CAMPBELLY A PROPPOVY STRUKTURY	30
4	ROZBOR FILMŮ NA ZÁKLADĚ CESTY HLAVNÍHO HRDINY	31
4.1	ROZBOR FILMU LVÍ KRÁL	31
4.2	ROZBOR FILMU MUSÍME SI POMÁHAT	42
	ZÁVĚR.....	52
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	53
	SEZNAM OBRÁZKŮ	55
	SEZNAM TABULEK	57

ÚVOD

V mé diplomové práci se věnuji cestě hlavního filmového hrdiny, kterou podstupuje za účelem dosažení svého cíle. Toto téma jsem si zvolil zejména proto, že mě jako stříhače zajímá, vývoj filmových postav. Hlavním cílem této diplomové práce je zjistit, jestli se mnou vybraná cesta hrdiny podle Josepha Campbella, dá využít pro rozbor libovolného audiovizuálního díla a následně tyto poznatky využít při vlastní tvorbě.

V první a druhé kapitole se nejprve věnuji rozdělení filmových postav do archetypů. Následně charakterizuji hlavního hrdinu podle jeho vlastností. Ve třetí kapitole podrobněji rozeberu sedmnáct strukturálních bodů, na kterých vystavěl svůj model cesty hrdiny za dosažením cíle Joseph Campbell. Aby bylo možné tuto cestu hrdiny podrobněji zkoumat a porovnávat, zasadím tuto cestu do trojaktové struktury. Dále už jen, čistě pro názornost a různorodost, zmíním odlišnou strukturu cesty hrdiny podle Vladimira Jakovleviče Proppa a v závěru kapitoly provedu jejich porovnání. V poslední kapitole provedu rozbor dvou filmů na základě cesty hlavního hrdiny podle Josepha Campbella. Americkým zástupcem je animovaný film z dílny Walt Disney Lví král a druhým filmem je české drama Musíme si pomáhat od režiséra Jana Hřebejka.

1 ARCHETYPY HRDINŮ

Abychom mohli lépe analyzovat postavy ve filmech, je potřeba je rozdělit do skupin. Použijeme rozdělení na tzv. archetypy. Termín archetyp poprvé zaznamenal Carl G. Jung. Rozdělil postavy, které se objevovaly v mýtech a legendách po celém světě, podle jejich znaků a chování. O použití archetypů ve filmu se zasloužil Joseph Campbell se svou knihou *The Hero with a Thousand Faces*.

1.1 Hlavní hrdina (Main Hero)

Hrdina je postava, které je přidělen určitý cíl nebo úkol. Na začátku cesty Hrdina opouští „starý svět“. Vrhá se do neznámého „nového světa“, kde postupně překonává překážky a získává nové zkušenosti. Tyto zkušenosti mu pomohou projít změnou, díky které bude moci splnit svůj cíl a vrátit se zpět do původního světa jako vítěz. Ovšem podstatné je, že dřív než se Hrdinovi podaří zvítězit, musí zaplatit určitou oběť. Hrdinou bývá zpravidla protagonista.

1.2 Rádce (Mentor)

Mentora můžeme považovat za rádce či průvodce, který obdarovává Hrdinu cennými radami, kouzelnými dary nebo mu jinak napomáhá na jeho cestě k vítězství. Mentorem může být např.: moudrý kovář z hor, vědma, spolupracovník, vrba i samo Hrdinovo svědomí. Najdeme je ve všech filmových žánrech. Nejtypičtější a nejvýraznější jsou však v pohádkách, v příbězích odrážející bájnou mytologii nebo v tzv. příbězích meče a magie.

1.3 Strážce prahu (The Threshold Guardian)

Strážce prahu je první překážkou Hrdiny při jeho cestě. Samotný práh můžeme vnímat jako vstupní bránu do „nového světa“. Strážce prahu obvykle není hlavním záporným Hrdinovým antagonistou.

Může to být jeho stoupenec, ale může to být i Hrdinův spojenec, nebo někdo neutrální. Jeho úkolem je otestovat odolnost Hrdiny a ukázat mu, že cesta nebude snadná. [1]

1.4 Posel (The Herald)

„Úkolem Posla v příběhu je namotivovat Hrdinu do akce. [2]“ Posel oznámí výzvu a Hrdina se vrhá do dobrodružství. Posel nemusí být jenom postava. Tuto roli může zastat i nějaká informace nebo událost.

1.5 Měnič (Shapeshifter)

Měnič je archetyp, který v příběhu udržuje potřebné napětí. Často střídá názory nebo mění svou osobnost. Jeho chování nemusí být vždy upřímné, což nutí Hrdinu, aby byl stále ve střehu. Lehce rozpoznatelným Měničem může být například vlkodlak ve sci-fi žánrech. V podobě člověka má určité povahové vlastnosti, které se proměnou ve vlka mažou a nahrazují je jiné.

1.6 Stín (Shadow)

„Stín představuje věci, které nemáme rádi a chtěli bychom je odstranit. [3]“ Stín může být Hrdinův hlavní antagonista, může jím být Hrdinovo temné svědomí nebo také postavy, které nesouhlasí s formou Hrdinova dosažení cíle. I Stín může odkrýt alespoň na chvíli svou světlou stránku, čímž nás může v příběhu zmást. Každopádně, by ale měl být důstojným soupeřem a mít svou vlastní pravdu, která je protichůdná pravdě Hrdiny. Často Hrdina svede svou finální bitvu právě se Stínem, a když jej poradí, tak dosáhne svého cíle.

1.7 Šprýmař (Trickster)

Pozitivní energii, odlehčení nebo komické chvílky má na starosti archetyp zvaný Šprýmař. Může jím být například Hrdinův komediální pomocník, který s ním prochází příběhem, nebo naopak může být Šprýmař stoupencem antagonisty.

Jejich úkolem je také podpořit Hrdinovu změnu [4].

Není podmínkou, že jedné postavě v příběhu přiřazujeme právě jeden archetyp. Jedna postava v sobě může obsahovat archetypů několik. Např. Hrdina může být zároveň Šprý-

mař, Měnič může být zároveň Stín atd. Postava během svého vývoje také může archetypy postupně nabývat, či naopak ztrácet.

2 CHARAKTERIZACE HLAVNÍHO HRDINY

„Řekni mi ten příběh o chlápku, který... [5]“ tuhle frázi, kterou by mohl začínat prakticky každý příběh, napsal Blake Snyder ve své knize Save the cat. Abychom mohli dokončit jeho větu, musíme toho „chlápka“ charakterizovat. Mohli bychom říct, že charakterizace je soubor vlastností, událostí a okolností, které nějakým způsobem ovlivňují hrdinovo chování či rozhodování. Patří sem např. pohlaví, vzhled, věk, zaměstnání, postavení ve společnosti, náboženství, sexualita, inteligence, povaha, rodinné zázemí, místo narození, přátelé, atd.

Následující tabulka zobrazuje 9 prvků charakterizace, které nám také pomáhají charakterizovat hrdinu a získat k němu sympatie.

Tabulka 1: 9 prvků charakterizace s příklady. [6]

Film	Výjimečnost	Chyba	Nespravedlnost	Schopnosti	Směšnost	Dobromyslnost	Nebezpečí	Přátelství / láska	Posedlost
Kokuhaku	ANO	ANO	ANO	ANO	NE	NE	ANO	ANO	ANO
Reservoir Dogs	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO
Tmavo-modrý svět	ANO	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	ANO	ANO	ANO
Kurz negativního myšlení	NE	ANO	ANO	NE	NE	NE	ANO	ANO	ANO

U diváckých filmů bývají zpravidla tyto charakterizace splněny a čím více se blížíme k filmu artovému, charakterizačních vlastností s výše uvedené tabulky ubývá. Např. v Tarantinově filmu Reservoir dogs (Gauneři), splňuje hlavní hrdina, Pan Bílý, všech devět prvků charakterizace. Naopak Gairovi z Kurzu negativního myšlení čtyři vlastnosti chybí.

Protože hrdina bude procházet dlouhý příběh plný emocí, měl by být jeho charakter plnohodnotný a měl by se skládat ze čtyř základních prvků.

- Silná dramatická potřeba, touha, snaha po dosažení cíle.
- Silný úhel pohledu, osobitý nebo společenský postoj.
- Vlastnosti – chybné charakterové i vizuální vlastnosti.
- Změna ve vnímání světa hrdinou. [6]

2.1 Motivace a touha

V běžném životě vynakládáme největší úsilí pro to, abychom získali věci, po kterých skutečně toužíme. Ani ve filmu tomu není jinak, a tak hnacím motorem na cestě k cíli, je pro filmového hrdinu touha, ze které následně vyplývá motivace. Pomocí touhy „startujeme“ proces motivace. Touha je důvodem, PROČ by náš Hrdina měl mít motivaci splnit určitý cíl. Tužby mohou být hmotné i nehmotné a jsou v běžném životě všude kolem nás, protože vycházejí z lidských potřeb a kdo by dnes dělal něco bez motivace, bez důvodu? Např. Chodíme do práce, abychom si vydělali peníze. PROČ chodíme do práce? Protože toužíme po penězích. Tedy motivací je zde touha po penězích nebo jejich nezbytná potřeba. A právě takovéto motivace potřebuje pro své toužení i náš Hrdina. Ovšem i ve filmu musíme stát nohama na zemi, a proto je důležitá naděje v to, že cíle lze dosáhnout. Touha po dosažení cíle může být:

- Vnější (To co hrdina chce.)
- Vnitřní (To co hrdina potřebuje.)

2.2 Konflikty

Motivacemi a touhami se neřídí jen protagonista, ale i ostatní charaktery. Antagonista může mít:

- a) stejný či podobný cíl jako protagonista (protagonista chce vyhrát turnaj i antagonistta chce vyhrát turnaj)
- b) opačný cíl jako protagonista (antagonista chce vyhodit budovu do povětří, protagonista ji chce zachránit).

Navíc pokud jsou cíle stejné, jsou rozdílné jejich touhy a motivace (protagonista chce vyhrát turnaj, protože potřebuje peníze pro záchranu rodiny, ale antagonistta chce vyhrát turnaj, protože mu to přinese světovou slávu). Tímto mezi charaktery vznikají vztahy,

na jejichž základě vznikají konflikty. Konflikty udržují divákovu pozornost, protože jejich úkolem je zvrát v příběhu dramatickým střetnutím protichůdných cílů a tužeb. Pomocí konfliktů můžeme odkrýt hrdinův pravý charakter, který se skrývá pod maskou a projeví se pouze ve vypjatých okamžicích. Podle toho jak hrdina konflikt vnímá a co pro něj představuje, jej můžeme rozdělit na:

- Vnější (konflikty, které se týkají i okolního světa hrdiny).
- Vnitřní (konflikty, které se týkají niterního života hrdiny).
- Osobní (konflikty, které se týkají osobního života hrdiny).

Tabulka 2: Příklady vnějších, vnitřních a osobních konfliktů hrdinů.

Film	Vnější	Osobní	Vnitřní
Kokuhaku	Přijde o dceru.	Dokud se nepomstí, nebude mít klid.	Nedokázala svou dceru ochránit.
Reservoir Dogs	Snaží se zachránit pana oranžového a dostat se ze vzniklé situace.	Hádky mezi gangstery.	Myšlenka předat pana oranžového do nemocnice.
Tmavomodrý svět	Stojí si za ctí česko-slovenského poručíka letky.	Vyrovňuje se ze ztráty své milé.	Opouští vše, co měl rád.
Kurz negativního myšlení	Necítí se být handicapovaným.	Nedokáže o ničem mluvit se svou manželkou. (Uzavírá se do sebe.)	Nemůže se smířit s tím, že je na vozíku.

2.3 Chyba

Aby se hrdina mohl obohacovat a ponaučit, měl by mít na začátku nějakou chybu, se kterou se během své cesty vyrovná. Tato chyba taky pomáhá v charakterizaci, protože hrdina může dělat něco, nebo být nějaký, díky čemuž se stane lehce zapamatovatelným. Chyby mohou být charakterové, fyzické nebo něco z hrdinovy nevyřešené minulosti. Hrdinova

chyba má vliv na téma filmu (např. ve filmu Psycho je chybou Normane Batese jeho duševní nemoc, kvůli které vraždí). „Pravidlo chyby platí i naopak, antagonistu by měl mít i dobrou stránku. [6]“

2.4 Sympatie a ztotožnění

Stejně jako je důležité přidělení chyby, je také důležité, abychom se s hrdinou sžili a sympatizovali s ním. Jako diváci mu musíme držet palce po čas jeho cesty k cíli, a to by bez sympatií šlo jen těžko. Hrdinu ve filmu musíme nejprve odhalit, poté se s ním propojit a nakonec ztotožnit. Každý krok nás navíc posouvá dále v charakterizaci hrdiny.

Tabulka 3: Příklady odhalení, propojení a ztotožnění se s hrdinou.

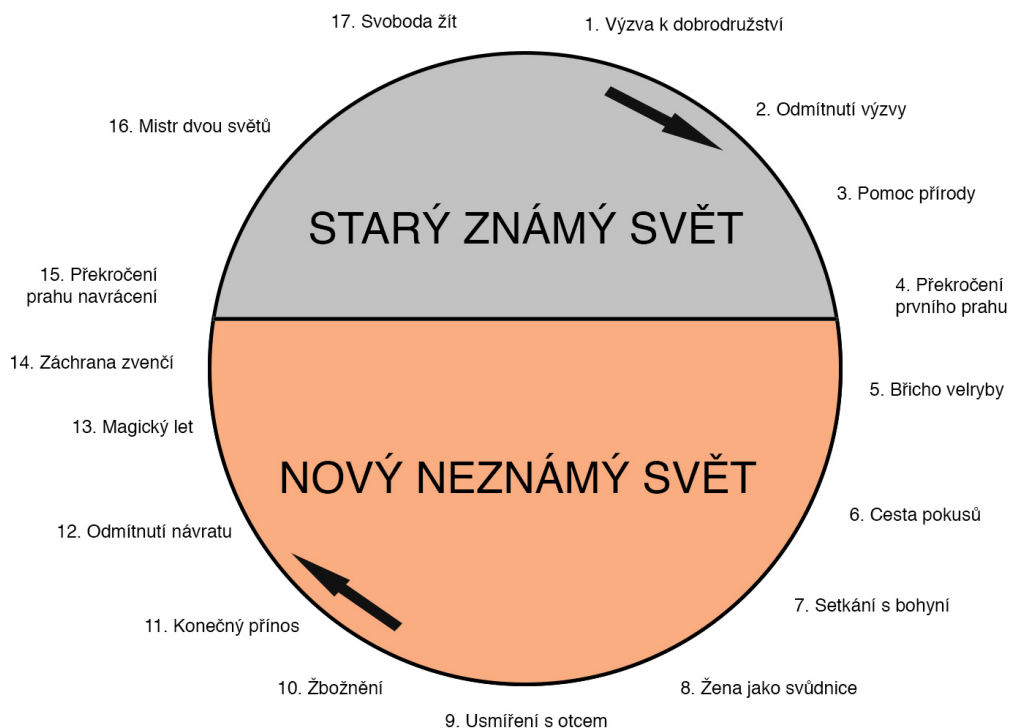
Film	Odhalení	Propojení	Ztotožnění
Bídníci	Mezi stovkami otroků je nařízeno Jeanu Valjano- vi, aby přitáhnul vlajku, která je připevněná na kůlu.	Valjean sám, upro- střed zraků všech, dotáhne vlajku k. Veliteli Jeaverovi. Tím si získá svobo- du.	Valjean se rozhodne už jako bohatý starosta města, že nenechá ne- právem zavřít nevinné- ho člověka místo sebe a vydá se k soudu říct o sobě pravdu.
Kokuhaku	Učitelka vysvětluje žá- kům, jak začínala její kariéra.	Učitelka začne vy- právět o soukromí, o tom, jak zjistila, že otec jejího dítěte je nakažen virem HIV.	Učitelka vypráví o tom, jak jí umřela dcera.
Reservoir Dogs	Larry u stolu zesměšňuje ostatní.	Larry se stará o po- střeleného spolu zlo- děje.	Larry, řekl panu oran- žovému své jméno, pro- ti pravidlům.

Blake Snyder přišel s teorií „Save the cat [5]“, která popisuje první hrdinovo setkání s divákem. Při tomto setkání by měl hrdina zapůsobit na diváka a udělat něco sympatického, aby vzniklo mezi divákem a hrdinou pouto (např. zachrání kočku).

3 CESTA HRDINY ZA DOSAŽENÍM CÍLE

Cestou hlavního hrdiny za dosažením cíle se zabývá nebo zabývalo několik autorů. Aristoteles se archetypy a hrdinou zabývá ve své Poetice. Mezi nejznámější novodobé autory patří Christopher Vogler se svou knihou *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Kniha *The Hero's Journey* od Stephena Gilliana a Roberta Diltse. Joseph Campbell v knize *Hero With Thousands Faces* a mnozí další filmoví teoretici jako například Syd Field, David Bordwell, Blake Snyder, Linda Aronsonova, Eric Edson, Michaela Haughe a mnoho dalších. Každý z nich vymezuje jeho cestu určitými milníky, které jsou jejími důležitými součástmi. Každý autor má pro tyto milníky a strukturální složky příběhu jinou terminologii a počet těchto strukturálních prvků se liší. Například Christopher Vogler popisuje cestu hrdiny jako cestu do jeskyně, ve které musí získat poklad a ten přinést zpět svému lidu.

Pro charakterizaci cesty hrdiny za dosažením jeho cíle budu v této práci používat strukturu, kterou popisuje Joseph Campbell v knize *Hero With Thousand Faces*.



Obrázek 1: Cesta hrdiny podle Josefa Campbella.

3.1 Cesta hrdiny podle Campbella

Josef Campbell ve své knize *The Hero With Thousand Faces* popisuje cestu za hrdinovým poznáním v sedmnácti bodech. Tato struktura, stejně jako struktury jiných autorů, může sloužit jako obecný vzor, nikoli jako dogma.

3.1.1 Výzva k dobrodružství (The Call to Adventure)

Příběh začíná a hrdina se musí dostat ze známého světa do světa neznámého a nebezpečného. Výzva k dobrodružství je určena právě pro tuhle situaci a podle příkladu z Campbellovy knihy přichází ve třech znameních. Campbell ukazuje princeznu, které jednoho dne spadne zlatý míč do jezera (první znamení). Jako zázrakem jej v jezeře najde žabák (druhé znamení). Princezna mu výměnou za zlatý míč dá slib, který nesplní (třetí znamení). Příběh může pokračovat například tím, že podvedený žabák uvrhne na princeznu kletbu a princezna se rázem ocitá v neznámém světě.

Tento svět může mít různé podoby (temný les, země za devatero horami, podmořské město, tajemný ostrov nebo hluboké snění. Hrdina tam může jít z vlastní vůle, být donucen okolnostmi nebo může jeho dobrodružství začít pouhou hloupou chybou. [7]

V této části se objevuje postava Posla, která zpravidla výzvu k dobrodružství hrdinovi nabízí.

3.1.2 Odmítnutí výzvy (Refusal of the Call)

Hrdina uslyšel volání dobrodružství a je obeznámen s výzvou, ale ještě není rozhodnutý, že jí podstoupí. V této části nastávají chvíle váhání, zdráhání a nejistoty. Hrdina si není jistý, má strach nebo z nějakého důvodu nechce výzvu podstoupit. Důvod proč je zdrženlivý může hrdinu charakterizovat, může ukázat například své lidské stránky a vlastnosti před tím, než projde změnou (Voják je povolán do bitvy, ale odmítá rozkaz, protože není nikdo jiný, kdo by se postaral o jeho ženu a dítě).

Jiným příkladem může být Sherlock Holmes, který často zpočátku odmítá kriminální případy, protože se mu zdají příliš banální a až když odhalí některý fascinující detail, jeho zájem vzroste [8].

3.1.3 Pomoc přírody (Supernatural Aid)

Po prvním odmítnutí musí být hrdina konfrontován s dalšími problémy, okolnostmi nebo příležitostmi, které už nebude schopen odmítnout. Do rukou se mu dostanou „magické předměty“, které mu pomůžou čelit překážkám neznámého světa. Tyto předměty může najít hrdina sám, ale většinou zde vystoupí charakter Mentora, který je hrdinovi předá a zároveň jej může nějaký čas doprovázet. Pokud například hrdina odmítl výzvu kvůli strachu nebo pochybnostem, Mentor mu pomůže se s tím vypořádat. Hrdina se na začátku své cesty projevuje jako obyčejný člověk, který nemusí být schopný dosáhnout svého cíle sám, a tak se k hrdinovi mohou připojit spojenci, kterým je jeho cíl sympatický a kteří mu budou po čas jeho cesty pomáhat. Klasickým příkladem může být hrdina Luke Skywalker z Hvězdných válek, který dostane jako "magický předmět" světlený meč a navíc výcvik a rady od Obi-wan Kenobiho. Poté se k němu připojí Han Solo a další.

Magický předmět, který hrdina získá nesmí být příliš mocný, jinak by zbývající cesta ztratila kouzlo vzrušení. Příkladem zde může být prsten Froda Pytlíka, který se mu snaží ovládnout mysl a vystavuje ji pohledu temného pána Saurona [9].

3.1.4 Překročení prvního prahu (The Crossing of the First Threshold)

Když hrdina překročí první práh, dostane se do bodu, kdy už není cesty zpět. Od tohoto okamžiku se vydává na milost a nemilost neznámému světu a vrhá se vstříc dobrodružství. Často bývá právě tento bod prvním aktivním rozhodnutím hrdiny. Je to rozhodnutí, které vyjadřuje jeho odvahu či samostatnost. Hrdina vstupuje do světa, který nezná a kde se hraje podle nových pravidel. Zároveň na sebe bere zodpovědnost a je do něj vkládána naděje na úspěch.

Od teď na něj nebezpečí číhá vždy a všude, ale hrdina musí jednat riskantně a musí se s ním vypořádat [7].

Za tímto bodem čeká na hrdinu první zkouška v podobě Prahového strážce. Harry Potter překročil svůj práh, když proběhl zdí a dostal se na nástupiště 9 a 3/4. Zároveň ho ve vlaku do Bradavic čekaly první nepříjemnosti.

3.1.5 Břicho velryby (The Belly of the Whale)

Termín břicho velryby je odkazem na biblický příběh o Jonášovi a velrybě, ve kterém Jonáš neuposlechne boží rozkaz a snaží se před boží mocí uprchnout na lodi. Na moři se rozhostí velká bouře a námořníci se hádají, kvůli komu se na ně bůh hněvá. Jonáš se přiznává, že neuposlechl božího rozkazu a když námořníci hodí Jonáše do moře, bouře utichne. V moři jej spolknou velryba, ve které Jonáš zůstane tři dny a tři noci a poté jej velryba vyvrhne zdravého na břeh. Tato část se obvykle nachází přímo po bodu překročení prahu. Hrdina zde ještě chvíli bloumá mezi světem starým, který právě opustil, ale ještě není stoprocentně připraven pro svět nový. Joseph Campbell o břichu velryby píše: "Tento motiv dává důraz na poučení. Průchod prahu je vlastně forma sebezničení. Hrdina jde vstříc novému světu, aby se znovunarodil. [7]" V Pánu prstenů je břichem velryby část od chvíle, kdy Frodo a společenství prstenu opustí Roklinku, po místo než vstoupí do prastarých Dolů v Mórii.

3.1.6 Cesta pokusů (The Road of Trials)

Znovuzrozený hrdina se nyní na plný plyn vrhá vstříc do dobrodružství. V téhle části se mu do cesty staví různé překážky a různí nepřátelé. Tak jak je hrdina postupně zdolává, zlepšují se jeho schopnosti. Stejně tak se zvyšuje síla, která stojí proti hrdinovi. Cestu pokusů si můžeme představit i jako počítačovou hru, kdy hrdina bojuje, získává zkušenosti, postupuje do vyšších úrovní a připravuje se na závěrečný souboj s hlavním antagonistou. Hrdina často prohraje určitou dílčí bitvu nebo část úkolu. Důležité je zde právě získání zkušenosti. Překážky se často objevují ve trojicích a hrdina musí v novém světě hledat společníky, kteří mu budou nápomocni. Ve filmu Dvanáct úkolů pro Asterixe musí Asterix a Obelix překonat dvanáct překážek, aby dokázali Juliu Césarovi, že mohou být Galové přijati mezi polobohy. Tyto úkoly jsou stále těžší a těžší. Například musí předběhnout nejrychlejšího muže planety, musí ve zdraví přečkat setkání s hypnotizérem atd.

3.1.7 Setkání s bohyní (The Meeting with Goddess)

Na svých cestách může potkat hrdina „bohyni“, se kterou naváže vzácný vztah nebo spojení. Bohyní může být nadpřirozená bytost, ale stejně tak to může být i obyčejná žena, hrdinova matka nebo životní partnerka s jejíž podporou se hrdina stává ještě silnějším. Je to bod, kdy člověk zažívá štěstí a lásku, která je všemocná. Bohyně mívají často jiné názory nebo opačné pohledy na věc, které na hrdinovu situaci vrhnou opačné světlo. Je to dokonalé spojení protikladů. I když je zde popisována bohyně v ženském rodě, nemusí to být vždy pravda. Pro hrdinu to může být třeba jeho nejlepší přítel nebo vzpomínka z minulosti. Když je hlavní hrdinkou dobrodružství žena bude se zde jednat o setkání s bohem. V romantickém filmu město andělů je to setkání Anděla Setha a doktorky Maggie.

3.1.8 Žena jako svůdnice (Woman as the Temptress)

Část hrdinovy cesty nazvaná Žena jako svůdnice je jen velice symbolická. Často to může být právě, žena svůdnice, ale ve skutečnosti se jedná o jakékoliv pokušení, které má odradit hrdinu od dosažení jeho cíle. Toto pokušení má nabídnout hrdinovi krátkodobé uspokojení. Úkolem svůdnice je otestovat hrdinu a jeho vůli za dosažením cíle, který si stanovil.

„Na rozdíl od dokonalé láskyplné bohyně, představuje svůdnice jen materiální a tělesný chtíč a nemá dlouhodobější charakter. [10]“ Svůdnici může na hrdinu poslat antagonista, aby mu ztížil jeho cestu, ale také může být setkání se svůdnicí zcela náhodné. Ve filmu Dvanáct úkolů pro Asterixe se Asterix a Obelix setkávají s kněžkami na Ostrově rozkoše. Kněžky se je snaží obměkčit za pomoci hýčkání, masáží, dobrého jídla a pití, aby s nimi zůstali na ostrově a nepokračovali dál ve své cestě.

3.1.9 Usmíření s otcem (Atonement with the Father)

Bod, ve kterém se hrdina potká se svým „otcem“, můžeme také nazvat jako bod středu filmu. Je to střed hrdinovy cesty. Všechny předchozí kroky jej vedly na toto místo a vše co bude následovat odtud vychází. „Otec“ zde může vystupovat jako skutečný charakter hrdinova otce. Může to být také bůh, král nebo postava které má pro hrdinovu cestu důležitý význam.

Otcovská postava zde může být i něco symbolického, jako například ideál nebo koncept, který funguje jako směrnice hrdiny [11].

Když dříve v příběhu hrdina nedbal na „otcovské“ rady nebo je záměrně porušoval, tak právě v tomto bodě dojde ke smíru. Hrdina pochopí, že „otcovy rady“ představují sílu a důležité poznání v cestě za dosažením cíle. Ve filmu Hvězdné války bychom mohli tento bod charakterizovat již zlidovělou větou, kterou pronesl Dard Vader: „Jsem tvůj otec, Luku.“ Příkladem „otcovské postavy“, kterou symbolizuje koncept mohou být detektivní příběhy Hercule Poirotta či Sherlocka Holmese. Zde je „otcem“ ideál dokonalé logiky, pomocí které dokáží detektivové vysvětlit zločin.

3.1.10 Zbožnění (Apotheosis)

Zbožnění chápeme jako takzvané povýšení osoby do stavu boha. Po tom co se hrdina setkal s bohyní a usmířil se s otcem, je obdařen větší silou a větším porozuměním. Je vyzbrojen novými znalostmi a zkušenostmi, které potřebuje pro následující náročnější část dobrodružství. V tomto bodě definitivně umírá hrdinovo staré já a nastává proces znovuzrození, ze kterého se z obyčejného člověka rodí skutečný hrdina. Velice často bývá proces zbožnění doprovázen nějakou viditelnou změnou hrdinova vzhledu nebo výraznou změnou chování či charakteristického znaku. Pro diváka je tohle místo největším „příbě-

hovým zázrakem“ mýtu. „Nikdy se divák necítí víc živý, jako potom co ucítil proces umírání. [6]“ Učebnicovým příkladem zde může být čaroděj Gandalf z Pána prstenů. Po boji v prastarých dolech Mórie s Balrogem, si společenství prstenu myslí, že je mrtev. Umírá ovšem pouze „starý“ Gandalf Šedý, aby se mohl znovunarodit jako „nový“ a ještě mocnější Gandalf Bílý.

3.1.11 Konečný přínos (The Ultimate Boon)

Konečným přínosem je dosažení hrdinova cíle, který je po mnoha pokusech a překážkách nadobro pokořen. Je to důvod proč hrdina opustil starý svět a vrhl se do neznáma. Všechny předchozí kroky a překážky jej připravovaly právě na tento okamžik. Konečný přínos může mít různé podoby. Nejčastěji to bývá překážka hlavního antagonista (Stína), získání vzácného pokladu, léku nebo vědomosti, pomocí které dokáže změnit svůj starý svět. Často ve filmech, které využívají hodně speciálních efektů, jich právě v tomto místě bývá využito co nejvíce k posílení akce a vytváření údivu publika.

Ve filmu Šifra mistra Leonarda je konečným přínosem rozluštění šifry o Zlatém grálu. Pro Froda Pytlíka je to, po překonání nespočetného množství překážek, vhození prstenu do Hory Osudu. Sherlock Holmes prožívá konečný přínos společně s dopadením zločince.

3.1.12 Odmítnutí návratu (Refusal of the Return)

I když hrdina dosáhl cíle své cesty, tak se ještě musí vrátit poučen zpět do svého starého světa. V bodě odmítnutí návratu ovšem chce hrdina zůstat na místě, kde se mu podařilo cíle dosáhnout a nechce se vrátit zpět do všedního života. Například v Hvězdných válkách chce Luke Skywalker pobývat s rebely a nechce se vrátit zpět na planetu Tatooin.

3.1.13 Magický let (The Magic Flight)

Poté co si hrdina projde zaváháním a odmítnutím vydat se na zpáteční cestu, se na ní stejně nakonec vydat musí. Často bývá jeho návrat doprovázen nějakou časovou podmínkou. V pohádce Pták Ohnivák musí princ dovést ptáka Ohniváka ke svému otci, aby ho uzdravil svým zpěvem, dříve než zemře. Tato část příběhu je místem pro důležité filmové honičky, které drží diváka v napětí, jestli hrdina vyhraje svůj souboj s časem. Také se Magický let může stát komickým odlehčením po nervy drásajících soubojích. Campbell se k této části

vyjadřuje takto: "V případě, že hrdinovi bohové požehnají a on svého cíle dosáhne, je pak výslovně pověřen k návratu do starého světa s elixírem, který napomůže k obnově společnosti. Tato finální fáze jeho dobrodružství je chráněna všemi silami jeho nadpřirozených patronů. [7]"

3.1.14 Záchrana zvenčí (Rescue from Without)

V tomto bodě je hrdina zachráněn v nečekané situaci někým nebo něčím neočekávaným. Podle hrdinovy charakteristiky mívá i on své chyby a chybná rozhodnutí. Tím se odlišuje od dokonalého hrdiny a stane se tak uvěřitelnějším a pro diváka lépe ztotožnitelným.

Zachráněním může být někdo koho hrdina zná a kdo jej předtím opustil nebo to může být nějaký boží zásah. Stejně, jako potřeboval na své cestě pomocníky, potřebuje hrdina záchranáře při cestě do svého starého světa, obzvlášť pak, jestli je po svém konečném přínosu vyčerpaný či zraněný [11].

Velice často bývá tento bod spojen s konečným přínosem nebo s magickým letem. V Pánu prstenů je záchrana zvenčí spojena dokonce s oběma zmíněnými body. Když se Frodo ocitá před srdcem hory Osudu, před místem, kde může prsten zničit, je díky své chybě a moci prstenu na pochybách, jestli má prsten zničit nebo ne. Až když se objeví Glum (záchrana zvenčí), strhne se bitka a poté prsten i s Glumem padá dolů do lávy. V magickém letu jsou záchranou zvenčí orli, kteří pomohou Frodovi a Samovi dostat se pryč z Mordoru.

3.1.15 Překročení prahu návracení (The Crossing of the Return Treshold)

Překročení tohoto prahu je stejně důležité jako překročení prvního prahu. Zatímco překročení prvního prahu symbolizuje smrt, překročení prahu návracení symbolizuje hrdinovo znovuzrození. Přes tento bod se hrdina vrací do starého známého světa, kde je již v bezpečí. Nemusí to být ovšem snadné, může zde na něj čekat poslední úkol. Například si hrdina myslel, že svého Stína již porazil, ale ten na něj znova čeká, jako je tomu ve Hvězdných válkách, kdy se Lukovi opět postaví Darth Vader. Na diváka působí přechod přes práh návracení jako konečná úleva po všemožných zkouškách a dobrodružstvích. Důležité, avšak často velmi obtížné je, aby přechodem přes práh byla zachována moudrost a zkuše-

nosti, které hrdina nabyl v novém světě, a aby se o tyto vědomosti podělil se zbytkem světa.

3.1.16 Mistr dvou světů (Master of the Two Worlds)

Když hrdina definitivně překročí práh navracení a vrátí se zpět z nového světa do starého světa, stává se mistrem obou těchto světů. Nyní může překračovat prahy mezi světy, bez toho, aniž by nad ním byly vyřčeny jakékoli soudy nebo se dostal do nebezpečí.

V mýtech a legendách je tento krok obvykle reprezentován transcendentálním hrdinou jako Ježíš nebo Budha. Pro lidské hrdiny to může znamenat dosažení rovnováhy mezi materiálním a duchovním [11].

Osoba se cítí být kompletní ve starém i novém světě. V Pánu prstenů se mistrem dvou světů stane Aragorn, když právoplatně usedne, jako dědic Isildurův, na trůn a je korunován králem Gondoru.

3.1.17 Svoboda žít (Freedom to Live)

Hrdina splnil svůj cíl. Už nemá strach ze smrti. Porazil všechny své „démony“ vnější i vnitřní a získal tak právo žít svůj život svobodně, tak jak si zvolí a bude chtít. Jeho život se může vydat množstvím cest. Může se stát vládcem (jako Aragorn z Pána prstenů), učitelem (v Hvězdných válkách se stane Luk Skywalker jedním z rytířů Jedi a později může vyučovat nové žáky) nebo se může usadit a oženit. V řeckých legendách, je hrdina po návratu domů nespokojený. Jeho problém vychází z toho, že jej cesta změnila a už nemůže žít život v souladu se svou starou kulturou, a tak se vydává za novým dobrodružstvím.

3.2 Campellova cesta hrdiny vzhledem na trojaktovou strukturu

Cesta hrdiny udává body, kterými prochází v příběhu hrdina. Abychom dokázali jednotlivé body charakterizovat v rámci umístění na časovou osu filmu, implementujeme graficky cestu hrdiny do trojaktové filmové struktury, která je v dnešní době nejrozšířenější filmovou strukturou.

Znalost strukturálních bodů cesty hrdiny může být velice nápomocna ve fázi psaní scénáře, kde si scénárista, podle těchto bodů, může ověřovat jestli jednotlivé akty plní své úlohy v rámci funkčnosti celého filmu.

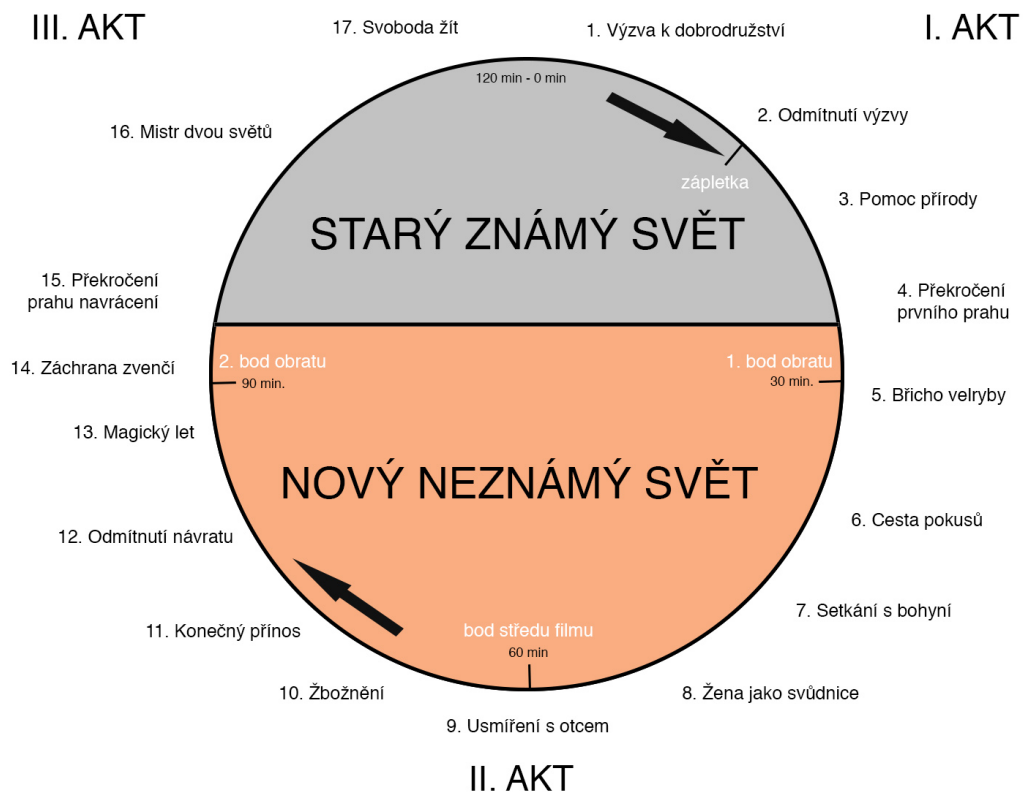


Obrázek 2: Trojaktová struktura a některé její základní body.

Na obrázcích je znázorněna délka filmu v procentech. Toto schéma platí pro všechny délky filmů, pouze se místo procent dosadí konkrétní délka filmu.

3.2.1 I. Akt - expozice

První čtyři strukturální body (výzva k dobrodružství, odmítnutí výzvy, pomoc přírody a překročení prvního prahu) se mohou odehrávat v prvním aktu trojaktové struktury, který nazýváme expozice. První akt má za úkol seznáním diváka s prostředím a časem příběhu, představit hrdinu a charakterizovat jej. Dále exponuje problémy, kterým hlavní hrdina čelí. Nakonec učiní hrdina rozhodnutí, kde už není cesty zpět. Expozice zpravidla zabírá $\frac{1}{4}$ filmu a dobrá expozice je velice důležitá pro líbivost nebo nelíbivost celého filmu. Syd Field říká, že: „K rozhodnutí (ať už vědomému nebo nevědomému), jestli se vám film líbí nebo nelíbí, většinou dospějete během prvních deseti minut promítání [12]“.



Obrázek 3: cesta hrdiny vzhledem na trojaktovou strukturu.

3.2.2 II. Akt - konfrontace

Ve druhém aktu, zvaném konfrontace, se nám mohou objevit body (břicho velryby, cesta pokusů, setkání s bohyní, žena jako svůdnice, usmíření s otcem, zbožnění, konečný přínos, odmítnutí návratu, magický let a záchrana zvenčí). Tento akt tedy hrdinovi nastavuje nespočet překážek, které zkouší jeho charakter a znemožňují mu uspokojit jeho dramatickou potřebu. Konfrontace končí v bodě kruté zkoušky hrdiny.

3.2.3 III. Akt - rozuzlení

Rozuzlení může obsahovat body (překonání prahu navrácení, mistr dvou světů, svoboda žít), které napomůžou k rozřešení otázky „Co se stane s hlavním hrdinou?“. Rozuzlení je dějstvím dramatické akce, takže ukazuje jak hrdina svůj problém řeší. Děj stále vrcholí a hrdina se snaží vyhrát svůj souboj o rovnováhu.

3.3 Cesta hrdiny podle Proppa

Jako ukázkou jiné struktury z ruského prostředí použijí model struktury pohádky, se kterým přišel Vladimir Jakovlevič Propp studiem lidových pohádek. Tyto studia popsal v knihách *Morfologie pohádky* a *Historické kořeny magických příběhů*. Podobně jako soudobí filmoví teoretici objevil opakující se strukturu příběhu, která se obměňuje. Propp svou sktukturu pojmenoval ve 31 bodech:

1. Člen rodiny odchází pryč, přičemž je uvedeno časové zařazení příběhu.
2. Zákaz uložený hrdinovi.
3. Porušení zákazu, expozice záporného hrdiny.
4. Záporný hrdina se pokouší o řešení, pokouší se najít děti, poklad nebo se budoucí oběť vrací bez něho.
5. Záporný hrdina získává informace o hrdinovi.
6. Záporný hrdina se pokouší oklamat oběť zmocnit se ho nebo jeho předmětu.
7. Oběť je oklamána a nevědomky pomáhá zápornému hrdinovi.
8. Záporný hrdina poškozují člena rodiny.
9. Neštěstí je odhaleno a hrdina je přivolaný na pomoc.
10. Hrdina souhlasí s protiakcí nebo se pokouší o protiakci.
11. Hrdina opouští domov.
12. První zkouška hrdiny, po které se připravuje na další cestu, při které by měl získat magickou moc od strážců magické moci.
13. Hrdina naplňuje stanovené podmínky budoucího dárce.
14. Hrdina získává magický předmět nebo moc.
15. Hrdina putuje za původním cílem své cesty.
16. Hrdina a záporný hrdina svádějí přímý boj.
17. Hrdina je zraněn.
18. Záporný hrdina je poražen.
19. Původní neštěstí je napraveno.
20. Hrdina se vrací nazpět.
21. Hrdina je pronásledován a překonává další překážky. Jde mu opět o život.
22. Hrdina je zachráněn od pronásledování.
23. Hrdina – nepoznán – přichází domů.
24. Falešný hrdina si nárokuje jeho odměnu za jeho hrdinství.
25. Hrdinovi je předložen těžký úkol, aby dokázal svoji identitu a hrdinství.

26. Zkouška složena, hrdina dokáže svoje hrdinství.
27. Hrdina je rozpoznán díky znamení získaným při boji s nepřítelem.
28. Falešný hrdina nebo záporný hrdina je zajat.
29. Hrdina získává první část odměn. Nový vzhled.
30. Záporný hrdina je potrestán
31. Hrdina získává druhou část odměny. Žení se, nastupuje na trůn. [6]

3.4 Porovnání Campbellovy a Proppovy struktury

Na první pohled je vidět rozdíl v počtu bodů, kterými hrdina musí projít. Josef Campbell jich pojmenovává 17 a Vladimír Jakovlevič Propp 31. Ve skutečnosti mezi těmito strukturami moc velký rozdíl není.

Campbell pojmenovává body, které se přímo vztahují k hlavnímu hrdinovi příběhu. Nicméně v podrobnější charakteristice určitého bodu zahrnuje i situace, kterým Propp věnuje samostatný bod (např. Campbell rozděluje svůj první bod Výzva k dobrodružství na tři znamení. Jako ekvivalent v Proppově struktuře bychom mohli použít body Zákaz uložený hrdinovi, Porušení zákazu, Záporný hrdina se pokouší o řešení, Záporný hrdina získává informace, Záporný hrdina se pokouší oklamat oběť a Oběť je oklamána). Navíc kromě podrobnějšího rozboru toho, co se stane hlavnímu hrdinovi, zapojuje Propp do své struktury i záporného hrdinu, kterého Campbell ve svém bodě sice zmiňuje, ale nevěnuje mu větší pozornost (např. Záporný hrdina se pokouší o řešení, Záporný hrdina získává informace o hrdinovi, Záporný hrdina poškozují člena rodiny, atd.).

4 ROZBOR FILMŮ NA ZÁKLADĚ CESTY HLAVNÍHO HRDINY

V této kapitole si ukážeme rozbor dvou konkrétních filmů. Nejprve se budeme soustředit na rozdělení postav do jednotlivých archetypů. Poté určíme charakteristiku hlavního hrdiny a přezkoumáme, jak a kolika Campbellovými body na své cestě prochází.

4.1 Rozbor filmu Lví král

Film Lví král je zástupcem americké tvorby z dílny Walt Disney. Vybral jsem jej jednak proto, že je to první film, který jsem jako dítě viděl v kině a u kterého si pamatuju, že jsem zažíval emoce. Ale také se k němu váže zajímavý příběh.

Christopher Vogler byl přesvědčený, že myšlenky Josepha Capmbella byly použité ve filmech Hvězdné války. Vogler si o tom udělal poznámky, které měly úspěch a které využil jako analytik pro FOX a další hollywoodské studia. Později využil tyto poznámky i ve studiu Disney, kde pracovali i další nadšenci podporující Capmbellovskou teorii. Když ale nabídl koncept svým šéfům, ti to okomentovali slovem „zajímavé“. Poté se začaly objevovat plagiáty těchto myšlenek, které dokonce vypouštěly Voglerovo jméno. Náhodou jeden z posuzujících, dříve četl i Voglerův rukopis a podal o tom zprávu dál. Nakonec si Voglera zavolał Jeffrey Katzenberg, který v té době působil jako filmový producent ve studiu Walt Disney a pověřil ho, aby pracoval právě na filmu Lví král.¹ [6]

Tabulka 4: Lví král – archetypy.

Archetyp	Jméno postavy	Popis
Hlavní hrdina	Simba	Lvíče, které se narodí královské rodině a jako malý princ touží po tom, aby byl brzy silný a mocný král, jako jeho otec.
Rádce	Mufasa, Rafiki	Mufasa je Simbův otec, je to moudrý a silný vládce Lví říše, který udílí svému malému

¹ Labik dramaturgia strihovej skladby str. 49

		synkovi rady. Rafiki je pavián a ve filmu hraje roli jakéhosi šamana, který přivede Simbu zpět na správnou cestu.
Strážce prahu	Hyjeny	Hyjeny jsou stoupenci hlavního antagonisty Scarra. A pro Simbu představují první překážku a doprovodí jej před práh.
Posel	Zazu	Zazu je královský posel, který má na starosti hlídat Simbu.
Měnič	Scar	Scar je Mufasův bratr, Simbův strýc. Vystupuje jako archetyp měniče. Kdy na jednu stranu hraje se lvy a za zády se paktuje s hyjenami.
Stín	Scar	Scar je navíc Simbův stín, je to hlavní antagonista, který chce ovládat Lví říši místo Mufasy nebo Simby.
Šprýmař	Timon a Pumba	Timon a Pumba neboli surikata a prase se stanou Simbovyými pomocníky a přáteli v džungli mimo Lví říši.

Tabulka 5 Lví král – 9 prvků charakteristiky.

	Výjimečnost	Chyba	Nespravedlnost	Schopnosti	Směšnost	Dobromyslnost	Nebezpečí	Přátelství / láska	Posedlost
Simba	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO	ANO

Simba jako hlavní postava příběhu splňuje osm z devíti prvků charakterizace. Čím více bodů postava splňuje tím lépe se na ni divák napojí.

- **Výjimečnost:** Simba je synem krále, je předurčen k tomu, stát se králem novým.
- **Chyba:** Potřebuje ke svému konání nějaký vnější impuls, popostrčení. Je „srab“.
- **Nespravedlnost:** Simba je Scarem neprávem obviněn z toho, že zavinil smrt svého otce.
- **Schopnosti:** Simba zdědí sílu a moudrost po svém otci, ovšem musí ji v sobě najít.
- **Směšnost:** Simba je směšný, když je zobrazován jako lvíče, kterému se nic nedaří.
- **Dobromyslnost:** Poté co v sobě objeví Simba sílu se rozhodne zachránit Lví zemi, kterou sužuje hlad, hyjeny a Scar.
- **Nebezpečí:** V nebezpečí se ocitá Simba hned několikrát. Poprvé na sloním hřbitově, kdy je společně s jeho kamarádkou Nalou zachrání Mufasa. Po druhé, když se Simba ocitne mezi stádem pakoňů, kde jej opět zachrání Mufasa. Po třetí, kdy jej honí hyjeny a on musí utéct z Lví země. Nakonec, když se vrátí zpět do Lví země a svádí závěrečný souboj se Scarem.
- **Přátelství / láska:** Simba se přátelí od malička se lvicí Nalou a z tohoto přátelství se v průběhu filmu vyklube láska.
- **Posedlost:** Simba je od mala posedlý stát se králem, tato posedlost se utlumí tím, že se Simba naučí od Timona a Pumby životnímu stylu „hakunamatata“ z ničeho si nedělat těžkou hlavu.

Simba má touhy, ze kterých vyplývá jeho chování a rozhodování. Má touhu vnější i vnitřní a tyto touhy by měly být navzájem v konfliktu.

- **vnější:** Simba chce žít život podle sebe, tak jak se mu zlíbí a nechce se nechat neomezovat žádnými pravidly.
- **vnitřní:** Simba se chce vyrovnat svému otci, králi.

Můžeme vidět, že touhy jsou v konfliktu, díky čemuž příběh vytváří potřebné dramatické napětí a emoce. Pokud Simba bude žít život, tak jak se mu zlíbí a bez pravidel, tak se nikdy nebude moci vyrovnat svému otci, který je symbolem moudrosti a rozvážnosti.

Tabulka 6: Lví král – konflikty hlavního hrdiny.

	Vnější	Osobní	Vnitřní
Simba	Opuštění Lví země.	Vina z otcovy smrti.	Být králem Lví země.

Simbovým vnějším konfliktem je to, že musí opustit Lví zemi. Důvodem k opuštění, je jeho strýček Scar. Ten na něj nastražil past, důsledkem které, poté zabil Mufasu a tuto smrt svedl na Simbu. Vina ze smrti svého otce, kterou v něm Scar vyvolal, je Simbovým osobním konfliktem. Simbovou touhou a jeho vnitřním konfliktem je stát se králem Lví země.

Tabulka 7: Lví král – Odhalení, propojení a ztotožnění.

	Odhalení	Propojení	Ztotožnění
Simba	Právě narozený Simba je představen před zraky téměř všech zvířecích členů Lví říše. Opičák Rafiki jej pozvedá nad hlavu na úpatí Lví skály, pod kterou se ostatní seběhli.	Simba je neprávem donucený opustit Lví zemi.	Simba se rozhodne, že už nebude žít život „hakunamatata“. A rozhodne se zachránit Lví zemi.

Simbova cesta hrdiny ve Lvím králi obsahuje všech sedmnáct bodů, které popsal Joseph Campbell. Jelikož se nejedná o dogma, jsou některé tyto body mezi sebou zpřeházené nebo spojené.

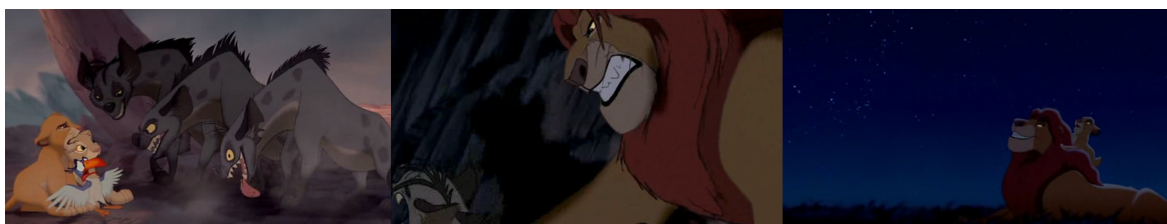
- **Výzva k dobrodružství:** Výzva k dobrodružství zde probíhá ve třech fázích, stejně tak jako popisuje Campbell. První fáze se odehrává, když Mufasa ukazuje Simbovi Lví říši a následuje zákaz překročení její hranice. Tuto fázi můžeme nazvat jako „zákaz“. Ve druhé fázi jakoby omylem, ale ve skutečnosti cíleně prořekne Scar Simbovi, že se za hranicí Lví země nachází sloní hřbitov „lákadlo“. Třetí fázi je následně neuposlechnutí otcova nařízení a Simba se vydává s kamarádkou Nalou na sloní hřbitov. Tuto část můžeme nazvat „neuposlechnutí rozkazu“. Výzva

k dobrodružství obsahuje fáze, které na sebe logicky navazují: zákaz – lákadlo – porušení zákazu.



Obrázek 4: Lví král - Výzva k dobrodružství. [13]

- **Odmítnutí výzvy:** Simba si myslí, že je silný lev, a že dokáže být mocný král a postrach nepřátel. Když na něj a Nalu čekají na sloním hřbitově hyjeny, musí Mufasa zabránit tomu, aby je hyjeny nesežraly. Simba si poté při rozhovoru s Mufasou uvědomí, že je pořád jen lviče a že do statečné lva musí teprve vyrůst. Prozatím tedy odmítá výzvu vydat se za dobrodružstvím.



Obrázek 5: Lví král - Odmítnutí výzvy. [13]

- **Pomoc přírody:** Scarova první léčka nebyla úspěšná a tak, potom co sám zabije svého bratra a krále Mufasu, obviní z jeho smrti Simbu. Právě smrt otce a strach z toho, že mu ji ostatní lvi budou pokládat vinu, je pro Simbu důvodem, aby utekl pryč ze Lví země.



Obrázek 6: Lví král – Pomoc přírody. [13]

- **Překročení prvního prahu:** Poté co byl Mufasa zabit a Simba se vydal na útěk, za ním Scar posílá své hyjeny, aby jej zabili. Simba svým prahovým strážcům uteče do trnitého roští a překračuje tak práh ze Lví země do neznáma. Přečází ze „starého“ do „nového“ světa.



Obrázek 7: Lví král – Překročení prvního prahu. [13]

- **Břicho velryby:** Simba utekl hyjenám, ale ocitá se na poušti, kde jej najde Timon s Pumbou. Ti Simbu zachrání a odvedou do džungle, kde přebývají. Simba je ztrhaný, smutný a utrápený. V tuhle chvíli už je sice pryč ze „starého světa“, ale ještě úplně nepřešel do toho „nového“. Zde poprvé umírá Simbovo já.



Obrázek 8: Lví král – Břicho velryby. [13]

- **Cesta pokusů:** Bod cesta pokusů je v tomto filmu vyjádřen pomocí písně Hakuna-matata během které Simba dospěje z lvíčete ve lva. Timon a Pumba učí Simbu jak přežít v džungli a bezstarostnému životu. Pokud ale budeme brát cestu pokusů jako proces, díky kterému získává zkušenosti, jeho cesta pokusů začala už dříve, ještě ve Lví zemi. Například když Mufasa Simbovi vysvětluje, že souhvězdí na oboze jsou mrtví králové nebo zkušenosti získané na sloním hřbitově. Nicméně tyto staré zkušenosti Simba přijetím životního stylu „Hakunamata“ zapomene.



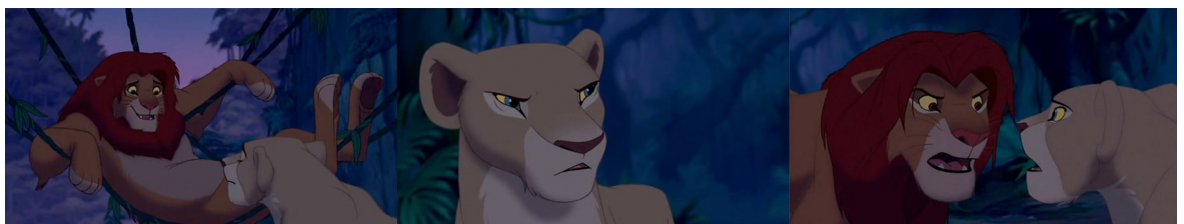
Obrázek 9: Lví král – cesta pokusů. [13]

- **Setkání s bohyní:** Zatímco Simba si užívá svůj nový život „Hakunamatata“, Scar a hyjeny zdevastovali Lví zemi. Ke starému opičímu šamanovi Rafikimu dolétnou pírkou, okvětní lístky s prachem a Rafiki z nich vyčte, že Simba žije. Rafiki pošle Nalu jakožto už dospělou lvici hledat pomoc za hranice lví země. Ta v džungli narazí na Timona a Pumbu, které chce sežrat. V tu chvíli se tam objeví Simba a po krátkém souboji se poznají. Souboj se promění na přátelské setkání a později v milostné setkání s bohyní, které se odehrává při oscarové písni Can You Feel The Love Tonight. Poté Nala připomene Simbovi, že je král a obeznámí jej se situací ve Lví zemi.



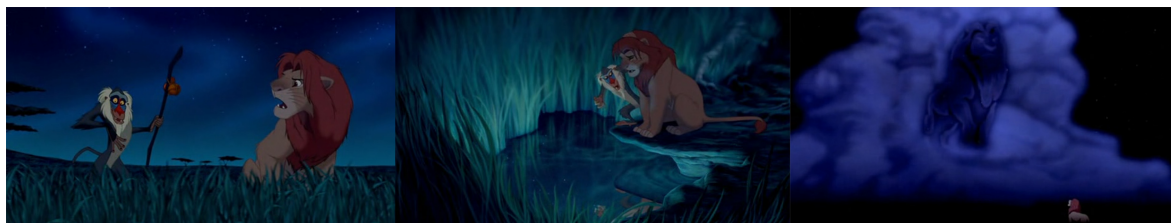
Obrázek 10: Lví král – Setkání s bohyní. [13]

- **Žena jako svůdnice:** Jako pomyslná žena svůdnice působí na Simbu životní bezstarostný styl „Hakunamatata“. Tento bod můžeme zároveň spojit s bodem **odmítnutí návratu**, protože právě kvůli tomuto pohodlí v džungli se Simba odmítá postavit svým povinnostem krále a odmítá se vrátit zpět do Lví země.



Obrázek 11: Lví král – Žena jako svůdnice. [13]

- **Usmíření s otcem:** I když Simba Nalu odmítne vrtá mu to hlavou. Přejde za ním opičí šaman Rafiki a řekne mu, kdo ve skutečnosti je, dovede ho k jezírku, kde na hladině uvidí sebe a potom svého otce. Rafiki Simbovi řekne, že jeho otec žije v něm a potom se Mufasa zjeví na hvězdné obloze a k Simbovi promluví.



Obrázek 12: *Lví král – Usmíření s otcem.* [13]

- **Zbožnění:** Simba se potkal se svou „bohyní“ Nalou. Smířil se se svým otcem, který mu dal další důvody k tomu, aby nezapomněl na to kým je. Nyní je Simba připravený na to vrátit se zpět do Lví země a stát se skutečným hrdinou. V tomto momentě podruhé umírá Simbovo já. Z bezstarostného lva se rodí nový král Lví země.



Obrázek 13: *Lví král – Zbožnění.* [13]

- **Překročení prahu návratu:** Simba si uvědomil co je třeba udělat a vydává se na cestu zpět do Lví země. Když se tam dostane, je vše zničené a úplně jiné než si pamatoval. Tento bod můžeme spojit s bodem **magický let**.



Obrázek 14: *Lví král – Překročení prahu návratu.* [13]

- **Konečný přínos:** Poučený Simba se vrátil zpět do Lví země, kde se utká se svým strýcem Scarem. Když se vrátí nejprve jej vlastní matka nepoznává, nejprve si myslí, že je to Mufasa. Simba nakonec po souboji Scara poráží. Ten se přizná, že Mufasu zabil, ale Simba ho nechává žít. Práci za něj dokončují hyjeny, které prokoukly Scarovu hru na obě strany.



Obrázek 15: Lví král – Konečný přínos. [13]

- **Záchrana zvenčí:** Záchrana zvenčí probíhá současně se Simbovým konečným přínosem. Do této záchrany se zapojí všichni Simbovi přátelé. Timon s Pumbou odlákají hyjeny a Nala se zbytkem lvic zaútočí. Na pomoc přichází i opičák Rafiki a zatímco Simba bojuje se Scarem, pomocníci se starají o hyjeny.



Obrázek 16: Lví král - Záchrana zvenčí. [13]

- **Mistr dvou světů:** Simba dosáhl svého cíle. Porazil Scara. Temnota ustupuje. Jako pravý hrdina přinesl svému lidu vysvobození a stává se králem Lví země. Nyní se splnila Simbovi jeho vnitřní touha a stává se „svým otcem“.



Obrázek 17: Lví král – Mistr dvou světů. [13]

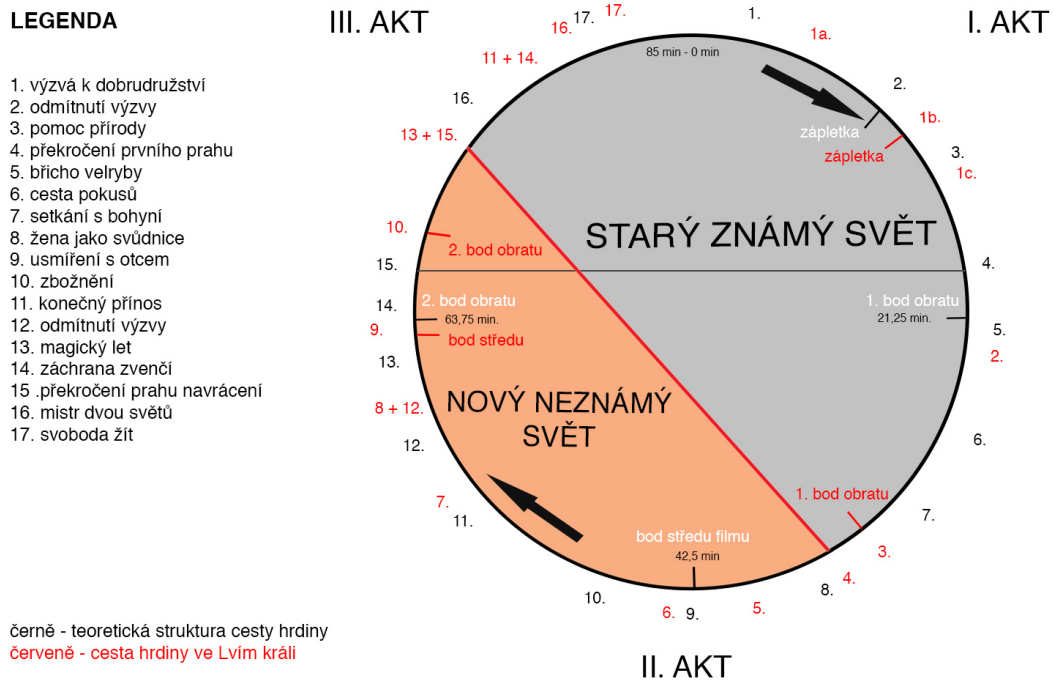
- **Svoboda žít:** Lví země se začíná znovu plnit zvěří a zelení. Simba je novým králem a stejně jako za vlády jeho otce jeho země vzkvétá. Nyní Simba s Nalou žijí poklidným životem v nově získaném království, do kterého se jim narodí lvíče a koloběh života se uzavře.



Obrázek 18: *Lví král – Svoboda žít. [13]*

Na obrázku 19 můžeme vidět porovnání teoretické cesty hrdiny Josepha Campbella s cestou hrdiny ve filmu *Lví král*. Pro lepší orientaci jsou taky na obrázku vyznačeny základní strukturální body trojaktové struktury. Příběh lvího krále má oproti teorii posunuty tyto body dopředu. Většina filmového příběhu se odehrává ve „starém“ světě a „nový“ svět je zde okleštěn. Může za to především cesta pokusů, která je zde hodně zkrácena a potom také konečný přínos. Konečný přínos se podle teorie odehrává ještě ve „světě“ starém a až poté se hrdina vrací zpět. Zde Simba nejprve musí překročit práh navrácení, jelikož jeho nepřítel na něj čeká v jeho „starém“ světě. Z tohoto důvodu také film spojuje body žena jako svůdnice a odmítnutí výzvy, i když se podle teorie oba body nacházejí v opačných světech. Z druhé strany je „nový“ svět zkrácen tím, že Simba překročí později první práh. To je ovšem podmíněno předcházejícími situacemi. Výzva k dobrodružství se koná ve třech fázích, které od sebe mají větší časový rozestup. Jelikož je *Lví král* animovaným filmem pro děti, tak už v těchto fázích výzvy k dobrodružství se snaží film děti ponaučit. Mimo to je potřeba čas na to, aby v expozici filmu bylo řádně vybudováno pouto mezi Simbou a Mufasou. Když poté dojde k Mufasově smrti dostaví se u diváka potřebné emoce. Spojení bodu konečného přínosu a záchrany zvenčí je způsobeno paralelním vyprávěním. Na jedné straně film ukazuje Simbu, který se vypořádává se Scarem a z druhé strany bojují Simbovi přátelé proti hyjenám. Nicméně v bodě konečného přínosu, čímž je Scarovo přiznání, se oba děje spojí.

Tvůrci tohoto filmu vycházeli z poznatků Josepha Campbella, které byly interpretované a doplněné poznámkami Christiana Voglera. I když tyto poznatky převedli do praxe a uzpůsobili funkčnosti příběhu, nalézáme zde odlišnosti a obměny. To dokazuje jak je Campbellova cesta hrdiny flexibilní a je možné ji použít na nespočet různých způsobů.



Obrázek 19: Porovnání teoretické cesty hrdiny Josepha Campbella s cestou hrdiny ve filmu Lví král

4.2 Rozbor filmu Musíme si pomáhat

Jako druhý, jsem vybral český film Musíme si pomáhat od režiséra Jana Hřebejka. Tento film byl úspěšný jednak v České Republice, kde získal pět Český lvů, ale také byl nominován na Oscara za nejlepší zahraniční film.

Tabulka 8: Musíme si pomáhat – archetypy.

Archetyp	Jméno postavy	Popis
Hlavní hrdina	Josef Čížek	Josef, za války, u sebe doma schovává syna svého bývalého židovského zaměstnavatele.
Rádce	Marie Čížková	Marie je Josefova žena, která podporuje jeho rozhodnutí, i když o nich Josef někdy pochybuje.
Strážce prahu	Německý důstojník	Německý důstojník, který málem jako první odhalí Josefovo napomáhání.
Posel	David	David je žid, který uprchne z Terezína a vrátí se zpět do města, ve kterém žil před válkou.
Měnič	Horst Prohaska	Horst je česko-německý kolaborant, který byl dříve Josefův podřízený a nyní nadbíhá, kde může, jeho ženě Marii
Stín	Němci, strach	Stínem je v tomto filmu strach z Němců a z toho, že u Čížků najdou Davida.
Šprýmař	Josef Čížek	

Tabulka 9: Musíme si pomáhat – 9 prvků charakteristiky.

	Výjimečnost	Chyba	Nespravedlnost	Schopnosti	Směšnost	Dobromyslnost	Nebezpečí	Přátelství / láska	Posedlost
Josef Čížek	ANO	ANO	ANO	NE	ANO	ANO	ANO	ANO	(ANO)

- **Výjimečnost:** Josef Čížek je jako jeden z mála ochoten za války u sebe doma ukrývat žida.
- **Chyba:** Neplodnost
- **Nespravedlnost:** Kvůli válce musí opustit svou práci.
- **Směšnost:** I přes svůj životní úděl si v některých situacích zachová humor.
- **Dobromyslnost:** Ukrývá doma žida.
- **Nebezpečí:** V nebezpečí je stále díky tomu, že ukrývá doma žida.
- **Přátelství/láska:** Láska k manželce Marii.
- **Posedlost:** U posedlosti jsem dal ANO v závorce, protože zde to možná není úplně tak posedlost jedince, ale spíše nějaké touha a nehynoucí přání tisíců lidí, které Josef ve filmu zastupuje, kteří si přejí, aby válka skončila.

Postava Josefa Čížka má ve filmu Musíme si pomáhat tyto touhy.

- **vnější:** Josef chce, aby válka skončila a on a jeho manželka Marie přežili.
- **vnitřní:** Zároveň však chce zůstat slušným člověkem a nestát se kolaborantem.

Když u sebe Josef s Marií začnou schovávat Davida, tyto touhy se stanou konfliktními. Josef se musí začít na oko přátelit s Němci, což je proti jeho vnitřnímu přesvědčení, aby od své rodiny odvrátil podezření.

Tabulka 10: Musíme si pomáhat – konflikty hlavního hrdiny.

	Vnější	Osobní	Vnitřní
Josef Čížek	Ukryvá uprchlého žida.	Je neplodný.	Musí přijmout práci pro Němce, i když jimi pohrdá.

Tabulka 11: Musíme si pomáhat – odhalení, propojení, ztotožnění.

	Odhalení	Propojení	Ztotožnění
Josef Čížek	Josef, David a Prohaska zastavují auto u krajnice, aby se vymočili. Prohaskovi to trvá dlouho a Josef s Davidem nasedají to auta a se žertem popojíždění od Prohasky.	Po tom co je zabavena Vínerova vila Němci, musí svou práci opustit i Josef Čížek. Při odchodu z vily plivne před kolaboranta Prohasku.	I přes všechno nebezpečí se Josef rozhodne, že u sebe schová Davida.

Nemůžu říct jestli se tvůrci tohoto filmu nechali inspirovat Campbellovou cestou hrdiny či nikoli. Každopádně zde nalzáme takové strukturální prvky, které se skrze ni dají interpretovat:

- **výzva k dobrodružství:** Při okupaci němečtí vojáci zabaví vilu židovské rodiny Vínerových, kde pracoval i Josef Čížek. I ten tedy musí opustit svou dosavadní pracovní pozici, zatímco jeho dosavadní podřízený Prohaska se stává kolaborantem. Navíc je Josef přítomen, když jeho židovské přátele posílají o dva roky později do Terezína. Do třetice oheň rozdmýchá, když jeden z židovské rodiny uteče.



Obrázek 20: Musíme si pomáhat – výzva k dobrodružství. [14]

- **odmítání výzvy:** Josef Čížek je nyní bez práce a ani, kvůli tomu, že chce být slušný člověk, nechce spolupracovat s Němci. Když tedy za ním přijde Horst Prohaska s tím, že by pro něj měl práci, Josef odmítne.



Obrázek 21: Musíme si pomáhat – odmítnutí výzvy. [14]

- **pomoc přírody:** Josef se od Prohasky dozví, že se do Vínerovy vily má stěhovat nějaký německý důstojník. Josef se v noci do vily vkradne, protože chce zachránit cennosti, které tam po sobě Vínerovi nechali. Když se tam Josef dostane, potká se s Davidem. David je syn Josefova zaměstnavatele Vínera, který utekl z Terezína. Josef Davida dovede domů a slíbí, že ho na druhý den odveze za město.



Obrázek 22: Musíme si pomáhat – pomoc přírody. [14]

- **překročení prvního prahu:** Ve filmu Musíme si pomáhat není tento bod, tak okamžitý, jako tomu bylo ve Lvím králi. Zde Josef fyzicky svůj svět neopouští. Ovšem, když se Josef rozhodne, že u sebe Davida bude ukrývat, vstoupí do nebezpečné zóny, kde najednou není v bezpečí on ani jeho žena Marie a kdykoliv mohou být popraveni za napomáhání židovi. Prahový strážce na ně čeká hned na zpáteční cestě. Zastaví je německý voják, který potřebuje utáhnout motor. Josef stihne motor utáhnout v tu pravou chvíli, ještě než se začne voják pít po tom, co má vlastně Čížek v kufru.



Obrázek 23: *Musíme si pomáhat – překročení prvního prahu.* [14]

- **cesta pokusů:** Překážek na cestě pokusů musí přečkat Josef a Marie v průběhu filmu hodně. Je to prakticky každá návštěva Prohasky a hlavně návštěva Prohasky a opilého německého důstojníka, kde k odhalení Davidi chybí jen malý kousek.



Obrázek 24: *Musíme si pomáhat – cesta pokusů.* [14]

- **břicho velryby:** Břichem velryby je zde scéna, kdy sice Josef doveze Davida zpět domů, ale stále ještě není rozhodnutý co s ním bude dělat. Marie mu je zde oporou a navíc mu doporučí, aby nabízenou práci přijal.



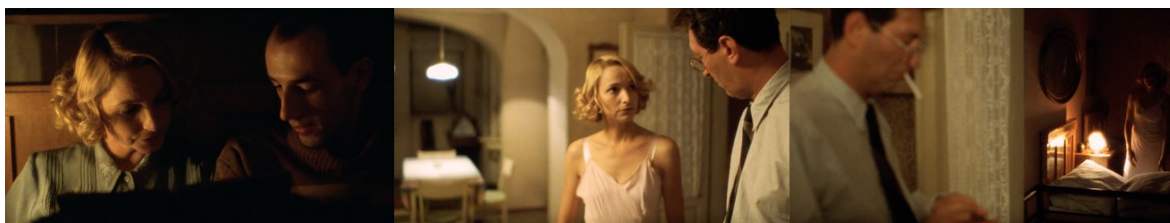
Obrázek 25: *Musíme si pomáhat – břicho velryby.* [14]

- **žena jako svůdnice:** Josef na doporučení své manželky přijme práci pro německého důstojníka, kterou mu dohodil Prohaska, tím se stane méně pravděpodobným pomahačem, ale zároveň se tím pro své okolí stane „na oko“ kolaborantem a také se díky této práci vystaví nebezpečí z odhalení Davida, při návštěvě opilého důstojníka. Tak jak bylo řečeno v bodu **cesta pokusů**.



Obrázek 26: *Musíme si pomáhat – žena jako svůdnice.* [14]

- **setkání s bohyní:** Josef si uvědomuje, že nadevšechno miluje svou manželku, ale začíná se bát, že by ho Marie mohla podvádět s Davidem, když je s ním každý den sama doma, zatímco on pracuje pro Němce.



Obrázek 27: *Musíme si pomáhat – setkání s bohyní.* [14]

- **usmíření s otcem:** Josef navštěvuje doktora, aby zjistil, jestli je problém toho, že nemůžou mít s Marií děti v něm. Doktor mu potvrdí, že je neplodný. Otcem je zde ono poznání. V tomto bodě se Josefův postoj k dětem změní. Když dříve děti nechtěl, nebo byl rád, že je mít nemůžou, následně zjistí, že dítě je jejich jediná šance na přežití.



Obrázek 28: *Musíme si pomáhat – usmíření s otcem.* [14]

- **ztotožnění:** Poté, co se s Josefem odmítají bavit sousedé, si uvědomí, že jej Češi nevidí jako slušného člověka, ale jako kolaboranta. Ukončí tedy spolupráci s Němci. Navíc u sebe odmítne ubytovat německého důstojníka, pod záminkou, že je Marie těhotná.



Obrázek 29: Musíme si pomáhat – ztotožnění. [14]

- **odmítnutí návratu:** Když se Davidovi zdá, že je pro Čížky jeho pobyt moc nebezpečný, rozhodne se, že už pro něj udělali dost a chce od nich odejít, aby už více nebyli vystavováni nebezpečí. Josef ovšem odmítne Davida poslat pryč a pronese větu, při které ukáže na tajnou skrýš, kde Davida celou dobu schovávají „Okamžitě jdi, tam kam patříš!“



Obrázek 30: Musíme si pomáhat – odmítnutí návratu. [14]

- **konečný přínos:** Marie před Prohaskou prohlásila, že je těhotná. Josef je neplodný a tak se stává jedinou možností na záchranu David. Marie odmítá mít s Davidem styk, ale Josef ji pod vyhlídkou šibenice přemluví. Marie otěhotní a tím se Čížkovi zachrání.



Obrázek 31: Musíme si pomáhat – konečný přínos. [14]

- **záchrana zvenčí:** Prohaska, který se celý film choval jako kolaborant a který málem znásilnil Marii, nakonec zachrání Davida při německé razii před jeho odhalením. Když Němci zaklepou na domovní dveře, tak se prokáže svým průkazem

a řekne, že dům je čistý. Přitom Prohaska už nějakou dobu ví, že Čížkovi Davida ukrývají.



Obrázek 32: Musíme si pomáhat – záchrana zvenčí. [14]

- **magický let:** Magický let je v tomto filmu zastoupen sekvencí, kdy probíhá osvobození a Josef Čížek běhá po ulicích a hledá doktora, který by provedl Marii porod.



Obrázek 33: Musíme si pomáhat – magický let. [14]

- **překročení prahu navrácení:** Josef se ocitá mezi spojeneckými důstojníky, kde ho ovšem jeho soused, který byl v odboji, obviňuje z kolaborace. Zde může a dokonce musí Josef přiznat, že u sebe schovával žida, a proto se „paktoval“ s Němci. Tímto Josef překračuje práh navrácení a už dál nemusí nic držet v tajnosti.



Obrázek 34: Musíme si pomáhat – překročení prahu navrácení. [14]

- **mistr dvou světů:** Mistrem dvou světů se Josef stane poté, co zachrání kolaboranta Prohasku (prohlásí o něm, že je doktor, kterého potřebuje dostat k porodu své man-

želky), najde Davida, který se ukrývá v kontejneru (tím si zachrání vlastní život) a nakonec se Marii narodí dítě.



Obrázek 35: *Musíme si pomáhat – mistr dvou světů.* [14]

- **svoboda žít:** Josef přežil válku a i další nebezpečí jsou zažehnána. Nyní se Josef spokojeně stará o dítě, i když není jeho.



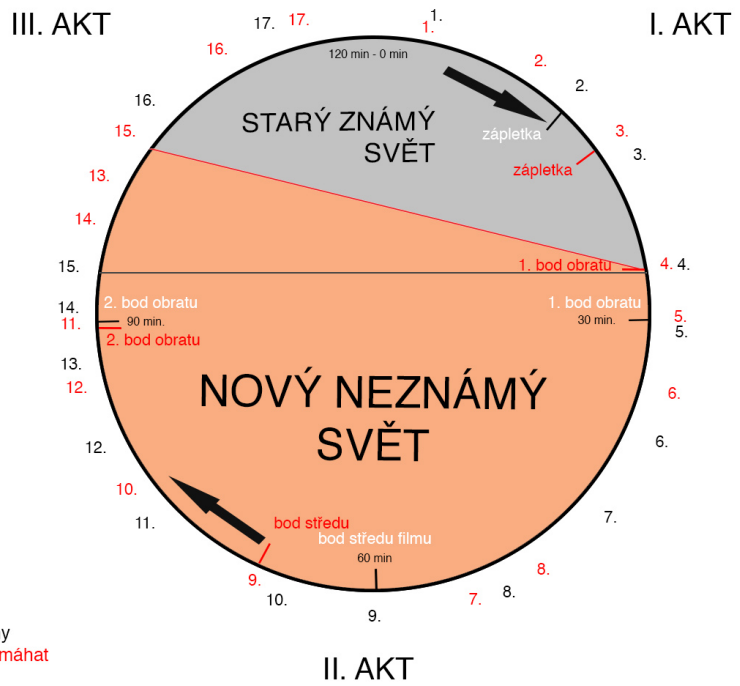
Obrázek 36: *Musíme si pomáhat – svoboda žít.* [14]

Ve filmu *Musíme si pomáhat* můžeme nalézt všech sedmnáct bodů, které Joseph Campbell pojmenoval ve své cestě hrdiny. Časově se první šestice bodů téměř shoduje s teorií. Cesta pokusů, čili bod šest, se prolíná celým novým světem a končí prakticky až v bodě šestnáctém, když Josef objeví v kontejneru Davida a konečně si může ulevit. Dále můžeme vidět, dle obrázku 37, že některé z dalších bodů jsou mezi sebou popřehazované. Například bod setkání s bohyní s bodem žena jako svůdnice a jiné. Je tak učiněno, jelikož si to vyžaduje příběh a jeho funkčnost. Je to další důkaz toho, jak je Campbellova teorie variabilní a kolik variant může tvůrcům poskytnout.

LEGENDA

1. výzva k dobrodružství
2. odmítnutí výzvy
3. pomoc přírody
4. překročení prvního prahu
5. břicho velryby
6. cesta pokusů
7. setkání s bohyní
8. žena jako svůdnice
9. usmíření s otcem
10. zbožnění
11. konečný přínos
12. odmítnutí výzvy
13. magický let
14. záchrana zvenčí
15. překročení prahu navrácení
16. mistr dvou světů
17. svoboda žít

černě - teoretická struktura cesty hrdiny
 červeně - cesta hrdiny v *Musíme si pomáhat*



Obrázek 37: Porovnání teoretické cesty hrdiny Josepha Campbella s cestou hrdiny ve Musíme si pomáhat.

ZÁVĚR

Cílem této diplomové práce je charakterizovat hlavního hrdinu, popsat jeho cestu za dosažením cíle a dokázat, jestli se na základě teorie Josepha Cambella – cesta hrdiny, dá analyzovat hrdinovo počínání v různých filmech.

V kapitole charakterizace hlavního hrdiny se zabývám devíti prvky charakterizace, které přímo souvisí s tím, jestli si hrdinu oblíbíme či nikoli. Dále zde popisuji hrdinovy motivace a touhy, konflikty, chyby a tvorbu sympatií k divákovi pomocí odhalení, propojení a ztožnění. Příklady k těmto charakteristikám uvádím v tabulkách.

Cesta hrdiny za dosažením cíle je kapitola, ve které se přímo věnuji rozboru Campbellovy cesty hrdiny. Joseph Cambell ji rozdělil do sedmnácti bodů od bodu „výzva k dobrodružství“ až po bod „svoboda žít“. Každý z nich hraje v příběhu a v hrdinově cestě za dosažením cíle určitou roli. Především některé z počátečních bodů nám také umožňují další charakterizaci hrdiny (např. bod odmítnutí výzvy).

Poslední kapitola této práce je zaměřena na rozbor filmů, *Lví král* a *Musíme si pomáhat*, na základě cesty hlavního hrdiny. K tomuto rozboru jsem využil veškeré poznatky, které jsem získal při tvorbě této práce. Rozbory začínají rozdělením postav na archetypy a charakterizací hlavního hrdiny. Ve druhé části rozboru jsem nejprve vyhledal části filmu, které odpovídají bodům v Campbellově teorii, popsal je a doplnil o ilustraci dané scény. V poslední části rozboru jsem graficky porovnal teoretickou cestu hrdiny a cestu hrdiny mnou analyzovaného filmu. Z analýzy filmů vyplývá, že se oba dají interpretovat pomocí teorie cesty hrdiny od Josepha Campbella. V obou filmech můžeme nalézt sedmnáct bodů, které Campbell popisuje. Jelikož se ale nejedná o dogma, je s těmito body v rámci filmové struktury posouváno, přehazováno a spojováno tak, aby co nejlépe sloužili k funkčnosti filmovému příběhu.

Věřím, že poznatky z této práce mohou pomoci scénáristům, režisérům, dramaturgům a střihačům při tvorbě jejich nových filmů.

SEZNAM LITERATURY A POUŽITÝCH PRAMENŮ

- [1] Threshold Guardian. In: *Archetypes, Myths, and Characters* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-05]. Dostupné z:
<http://www.svsoft.com/Archetypes%20Myths%20and%20Characters.html>
- [2] The Herald. In: *Archetypes in the Hero's Journey* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-05]. Dostupné z:
<http://members.optusnet.com.au/~mgoodin68/archtype.htm#The%20Herald>
- [3] The Shadow. In: *Archetypes in the Hero's Journey* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-05]. Dostupné z:
<http://members.optusnet.com.au/~mgoodin68/archtype.htm#The%20Shadow>
- [4] The Trickster. In: *Archetypes in the Hero's Journey* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-05]. Dostupné z:
<http://members.optusnet.com.au/~mgoodin68/archtype.htm#The%20trickster>
- [5] SNYDER, Black. *SAVE THE CAT! The Last Book On Screenwriting That You'll Ever Need*. Chelsea, Michigan: Michael Wiese Productions, 2005.
ISBN 1-932907-00-9
- [6] LABÍK, Ľudovít. *DRAMATURGIA STRIHOVEJ SKLADBY horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: VeRBuM, 2013.
ISBN 978-80-87500-30-9
- [7] CAMPBELL, Joseph. *The Hero With a Thousand Faces commemorative edition*. New Jersey: Princeton University Press, 2004. ISBN 0-691-11924-4
- [8] Refusal of the Call. In: *Refusal of the Call* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-10]. Dostupné z:
http://changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/hero_journey/refusal_call
- [9] Supernatural Aid. In: *Supernatural Air* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-10]. Dostupné z:
http://changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/hero_journey/supernatural_aid
- [10] Woman as Temptress. In: *Woman as Temptress* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-10]. Dostupné z:
http://changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/hero_journey/woman_temptress

- [11] The Hero's Journey. In: *The revolution is within* [online]. Valašské Meziříčí [cit.2014-04-10]. Dostupné z:
<http://revolutionmagik.wordpress.com/2010/09/07/the-heros-journey/>
- [12] FIELD, Sid. *JAK NAPSAT DOBRÝ SCÉNÁŘ základy scénáristiky*. Czech edition: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7
- [13] *Lví král* [DVD]. MINKOFF, Rob; ALLERS, Roger. USA, 1994
- [14] *Musíme si pomáhat* [DVD]. HŘEBEJK, Jan. ČR, 2000
- ARISTOTELES,. *Poetika: řecko-česky*. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2008, 289 s. ISBN 978-80-7298-131-1.
- VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, xxxii, 407 s. ISBN 978-1-932907-36-0.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Cesta hrdiny podle Josefa Campbella.	18
Obrázek 2: Trojaktová struktura a některé její základní body.....	27
Obrázek 3: cesta hrdiny vzhledem na trojaktovou strukturu.	28
Obrázek 4: Lví král - Výzva k dobrodružství. [13]	35
Obrázek 5: Lví král - Odmítnutí výzvy. [13].....	35
Obrázek 6: Lví král – Pomoc přírody. [13]	35
Obrázek 7: Lví král – Překročení prvního prahu. [13]	36
Obrázek 8: Lví král – Břicho velryby. [13]	36
Obrázek 9: Lví král – cesta pokusů. [13].....	37
Obrázek 10: Lví král – Setkání s bohyní. [13].....	37
Obrázek 11: Lví král – Žena jako svůdnice. [13]	37
Obrázek 12: Lví král – Usmíření s otcem. [13]	38
Obrázek 13: Lví král – Zbožnění. [13]	38
Obrázek 14: Lví král – Překročení prahu navrácení. [13]	38
Obrázek 15: Lví král – Konečný přínos. [13].....	39
Obrázek 16: Lví král - Záchrana zvenčí. [13].....	39
Obrázek 17: Lví král – Mistr dvou světů. [13]	39
Obrázek 18: Lví král – Svoboda žít. [13]	40
Obrázek 19: Porovnání teoretické cesty hrdiny Josepha Campbella	41
Obrázek 20: Musíme si pomáhat – výzva k dobrodružství. [14].....	44
Obrázek 21: Musíme si pomáhat – odmítnutí výzvy. [14]	45
Obrázek 22: Musíme si pomáhat – pomoc přírody. [14].....	45
Obrázek 23: Musíme si pomáhat – překročení prvního prahu. [14].....	46
Obrázek 24: Musíme si pomáhat – cesta pokusů. [14].....	46
Obrázek 25: Musíme si pomáhat – břicho velryby. [14]	46
Obrázek 26: Musíme si pomáhat – žena jako svůdnice. [14]	47
Obrázek 27: Musíme si pomáhat – setkání s bohyní. [14].....	47
Obrázek 28: Musíme si pomáhat – usmíření s otcem. [14]	47
Obrázek 29: Musíme si pomáhat – ztotožnění. [14].....	48
Obrázek 30: Musíme si pomáhat – odmítnutí návratu. [14].....	48
Obrázek 31: Musíme si pomáhat – konečný přínos. [14].....	48
Obrázek 32: Musíme si pomáhat – záchrana zvenčí. [14].....	49

Obrázek 33: Musíme si pomáhat – magický let. [14].....	49
Obrázek 34: Musíme si pomáhat – překročení prahu navrácení. [14].....	49
Obrázek 35: Musíme si pomáhat – mistr dvou světů. [14].....	50
Obrázek 36: Musíme si pomáhat – svoboda žít. [14]	50
Obrázek 37: Porovnání teoretické cesty hrdiny Josepha Campbella.....	51

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1: 9 prvků charakterizace s příklady. [6]	14
Tabulka 2: Příklady vnějších, vnitřních a osobních konfliktů hrdinů.....	16
Tabulka 3: Příklady odhalení, propojení a ztotožnění se s hrdinou.....	17
Tabulka 4: Lví král - archetypy	31
Tabulka 5 Lví král – 9 prvků charakteristiky	32
Tabulka 6: Lví král – konflikty hlavního hrdiny	34
Tabulka 7: Lví král – Odhalení, propojení a ztotožnění	34
Tabulka 8: Musíme si pomáhat - archetypy.....	42
Tabulka 9: Musíme si pomáhat – 9 prvků charakteristiky.....	43
Tabulka 10: Musíme si pomáhat – konflikty hlavního hrdiny.....	44
Tabulka 11: Musíme si pomáhat – odhalení, propojení, ztotožnění.....	44

