



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra anglistiky

Diplomová práce

Aplikace teorie monomýtu na vybraná díla
fantastické literatury a filmu 20. století

Hero's Journey in Fantastic Literature of 20th
Century

Vypracovala: Bc. Tereza Čmejrková
Vedoucí práce: Mgr. Linda Kocmichová

České Budějovice 2017

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

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

Datum

Bc. Tereza Čmejrková

Tímto bych ráda poděkovala Mgr. Lindě Kocmichové za odborné vedení této diplomové práce,
za její věcné připomínky, pomoc a ochotu.

1. Úvod	1
2. Hrdina	3
2.1. Historie hrdiny	3
3. Superhrdina	5
3.1. Kdo je superhrdina	5
4. Typologie hrdinů	8
4.1. Typologie hrdinů podle Christophera Voglera	8
4.1.1. Ochotní a neochotní hrdinové	8
4.1.2. Anti-hrdinové	8
4.1.3. Hrdinové orientovaní na skupinu	9
4.1.4. Hrdinové samotáři	9
4.1.5. Katalytičtí hrdinové	10
4.2. Typologie superhrdinů	11
4.2.1. Poslání	11
4.2.2. Superschopnosti	11
4.2.3. Identita	12
5. Teorie Hrdinova dobrodružství Josepha Campbella	13
5.1. Fáze příběhu hrdiny	13
5.2. Campbellovo shrnutí	15
5.3. Aplikace dobrodružství hrdiny na dílo Harry Potter	16
5.3.1. Odchod	16
5.3.2. Inicie	19
5.3.3. Návrat	23
6. Teorie Dobrodružství hrdinky Maureen Murdock	25

6.1. Aplikace Dobrodružství hrdinky na dílo Hunger Games	27
6.1.1. Odloučení od ženskosti	27
6.1.2. Ztotožnění s mužským já	29
6.1.3. Cesta zkoušek	30
6.1.4. Iluzorní přínos z úspěchu	34
6.1.5. Silné ženy dokáží říci ne	35
6.1.6. Inicie a sestup k Bohyni	37
6.1.7. Zahojení odloučení matky a dcery	39
6.1.8. Nalezení vnitřního muže svým srdcem	40
6.1.9. Mimo dualitu	40
7. Christopher Vogler a archetypy v dílech Harry Potter a Hunger Games	42
8. Aplikace teorie Hrdinova dobrodružství na filmy Marvel	48
8.1. Odchod	48
8.2. Inicie	51
8.3. Návrat	52
8.4. Shrnutí	53
9. Aplikace teorie Hrdinčina dobrodružství na Disney pohádku	54
10. Závěr	57
Zdroje	61
10.1. Primární literatura	61
10.2. Sekundární literatura:	62

Anotace

Primárním cílem této diplomové práce je představení teorie zvané „Hrdinovo dobrodružství“ Josepha Campbella a „Dobrodružství hrdinky“ Maureen Murdock a následný pokus aplikovat získané teoretické poznatky těchto hrdinských teorií na sérii *Harry Potter* autorky J.K. Rowling a trilogii *Hunger Games* autorky Suzanne Collins. Sekundárním cílem práce je analýza výskytu archetypů ve výše zmíněných literárních dílech. Druhá část práce se zabývá aplikací hrdinských teorií na dvě vybraná filmová zpracování komiksů ze studia Marvel a na pohádkový příběh Disney.

Anotation

The primary objective of this Diploma thesis is the introduction of a theory called the Hero's Journey by Joseph Campbell and the Heroine's Journey by Maureen Murdock and a consequential attempt to apply obtained theoretical findings of these theories on hero myths on the *Harry Potter* series by J. K. Rowling and the *Hunger Games* trilogy by Suzanne Collins. The secondary objective of this thesis is the analysis of archetype occurrence in the above mentioned literary works. The second part of the thesis focuses on hero myths application on two selected film adaptations of comic books from the Marvel studios and a Disney fairy tale.

1. Úvod

Tato diplomová práce se v první řadě věnuje hlavním hrdinským teoriím, které jsou dále aplikovány na konkrétní díla fantastické literatury a filmu.

Vzhledem k analýze hrdinských teorií je první část práce věnována kromě krátkého přehledu historie hrdiny i jednomu ze základních pojmů této práce: superhrdinovi. Je zde analyzován jeho vznik, vývoj a charakteristika. Zpracována je dále typologie hrdiny nejen podle Christophera Voglera, ale i typologie superhrdiny podle Petera Coogana.

Ve druhé polovině teoretické části je charakterizováno schéma Hrdinova dobrodružství Josepha Campbella a následuje pokus o aplikaci výše zmíněné teorie na příběh *Harryho Pottera* autorky J. K. Rowling. Cílem této analýzy je zjistit, zda je možné monomýtus aplikovat na tento příběh a dále se zamyslet, jaké části monomytické struktury jsou nejuniverzálnější v rámci možnosti aplikace na fantastické příběhy. Campbellova teorie je dále aplikována na filmy studia Marvel: *Doktor Strange* a *Kapitán Amerika*.

Druhou důležitou hrdinskou teorií je Dobrodružství hrdinky podle Maureen Murdock. Série *Hunger Games* autorky Suzanne Collins, v čele s hlavní hrdinkou Katniss Everdeen poslouží k potvrzení existence této teorie v literatuře. *Hunger Games* byly vybrány především z důvodu velkého rozsahu primární literatury, díky čemuž je tak možno příběh analyzovat do detailů. Dalším primárním zdrojem pro analýzu je zde pohádkový příběh studia Disney „*Brave*“, který bude také analyzován z pohledu Dobrodružství hrdinky.

Obě hrdinské teorie Campbella i Murdock ve svých schématech skrývají archetypy. Ty nejzákladnější z nich jsou v další části práce představeny a následně aplikovány na již výše zmíněné *Hunger Games* a *Harryho Pottera*.

Původní výběr literatury a filmu, který byl omezen pouze na díla 20. století, bylo nutné v rámci spolehlivější analýzy rozšířit i o století dvacáté první. Především v otázce filmových zpracování komiksů Marvel a Disney bylo nutné sáhnout výběrem i do současnosti tak, aby bylo možné provést věrnou analýzu struktury a charakteristiky (super)hrdinů.

Rozšíření možností výběru primární literatury/filmu též slouží k zodpovězení hlavní otázky této diplomové práce – zda je možné v současné fantastické literatuře, filmech Marvel a disneyovských pohádkách, které mají kořeny v mytologii, najít odraz jak Campbellovy teorie Hrdinova dobrodružství, tak i teorii Dobrodružství hrdinky Maureen Murdock.

2. Hrdina

2.1. Historie hrdiny

„Mýtus o hrdinovi je nejrozšířenějším a patrně i nejstarším mýtem vůbec. Nacházíme ho už v africké a australské mytologii, u kultur Májů a Inků, ve starém Egyptě, Mezopotámii, antickém Řecku a Římě. Hrdinem byl Osiris, Achilles, Theseus, Herkules, Prométheus, Perzeus, Oidipus, Jonáš, ale také Adam, Mojžíš, Kristus či Buddha. Hrdiny jsou rovněž král Artur, Robin Hood, Ivanhoe nebo Juraj Jánošík, ale i Frodo a Harry Potter.“¹

Vedle Josepha Cambella, díky jehož knize *Hero with a Thousand Faces* se dozvídáme o hrdinech mytologie, píše o historii hrdiny i skotský historik Thomas Carlyle. Ve své knize *On Heroes and Hero Worship and the Heroic in History* ilustruje vývoj hrdiny v průběhu věků na konkrétních příkladech, od Odina po Napoleona. V této práci však není možné věnovat se hlubší analýze této historie, proto alespoň zmíníme základní podoby hrdinů naší historie.

Starověký hrdina

Na hrdinově vývoji se z velké části podílelo kolektivní nevědomí lidské civilizace. Starověký hrdina začal získávat svou podobu v okamžiku, kdy započal proces stratifikace společnosti. Nejvyšší vrstva společnosti, tzv. elita, následně začala hrdinství využívat ve svůj prospěch jako odůvodnění svých výhradních práv.

Mezi první hrdinské eposy patří Mezopotámský Epos o králi Gilgamešovi, který vznikl okolo roku 2000 př. n. l. či dílo slavného řeckého básníka Homéra, Ilias a Odyssea.

Carlyle dále ve svém díle zmiňuje podobu hrdiny, který je vnímán jako prorok. Je na něj nahlíženo jako na člověka inspirovaného bohem mezi svými lidmi.²

¹ ŠOLC Vladislav. *Archetyp otce: a jiné hlubinné psychologické studie*. s 66

² CARLYLE Thomas. *On Heroes and Hero Worship and the Heroic in History*.

Středověký hrdina

Středověký hrdina má podobu především úspěšného válečníka. S rozvinutím feudalismu vznikl rytířský epos, který oslavoval rytířské ideály, tudíž hrdinu, který byl v boji statečný, věrný svému pánovi a většinou choval platonickou lásku ke krásné, avšak nedostupné ženě. Eposy vystihující hrdinu této doby zahrnují díla jako je Beowulf, Píseň o Rolandovi, Tristan a Izolda či Píseň o Nibelunzích.

Hrdina v novověku

V době renesance se začal klást důraz na osobní individualitu, renesanční hrdina je zobrazován nejen se svými kladnými vlastnostmi, ale i se svými stinnými stránkami a dychtivostí po poznání. Carlyle v rámci tohoto období zdůrazňuje jméno Williama Shakespeara, jehož dílo Macbeth ilustruje podobu hrdiny této doby.

V tomto období je nutné zmínit i parodii na hrdinu, jakým je španělský román od autora Miguela de Cervantese y Saavedry – Don Quijote de la Mancha.

Romantický hrdina odmítá zažitě normy a konvence, a je společností odmítán. Hrdina svých činů lituje a následná sebekritika ho proměňuje ve filantropa.

Moderní hrdina

Moderního hrdinu najdeme všude kolem nás, ať už se jedná o filmového či literárního hrdinu. Filmový hrdina se proměnil v superhrdinu, který je blíže charakterizován později. Rozmanitých podob moderního hrdiny najdeme především ve velmi oblíbeném žánru fantasy.

3. Superhrdina

3.1. Kdo je superhrdina

Definice superhrdiny³

Superhero (soo'per hîr'o) *n., pl.* - roes. A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers—extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e. can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc.) by a preponderance of generic conventions. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret. —**superheroic**, *adj.* Also **super hero**, **super-hero**.

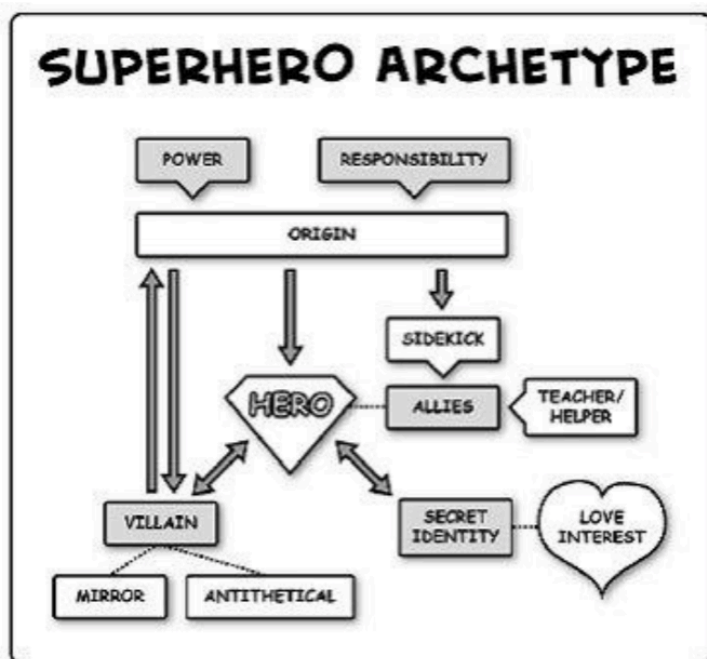
Peter Coogan uvádí, že je nejdůležitější vědět, co znamená pojem superhrdina. Dokázat vysvětlit pojem hrdina je nutné především z toho důvodu, že tento pojem dále definuje samotný superhrdinský žánr. A následná definice žánru pak slouží k samotnému zjištění, jak tento žánr řeší základní kulturní konflikty a kontradikce. V případě superhrdiny je jedním z kulturních konfliktů problém vazba dospívajících chlapců na větší komunitu.

Hrdinské příběhy tuto funkci tradičně plnily vyprávěním o dobrodružství mladých mužů, kteří se učí využít jejich sílu ku prospěchu jejich sociální skupiny. Příběhy o vzniku superhrdinů vyprávějí o proměně egoistických chlapců v nesobecké muže (proměna Billyho Batsona v Kapitána Marvela, Petera Parkera ve Spider-mana). Příběhy superhrdinů, jako je ten Super-manův, tak ukazují konflikty mezi společností a sebou samými a ilustrují následná nebezpečí, která hrozí při sobeckém vystoupení ze skupiny a odmítnutí použití svých schopností, za účelem pomoci ostatním.⁴

³ COOGAN Peter. *Superhero: The origin of a genre*. p. 24

⁴ tamtéž

Superhrdinové jsou ve své podstatě pokračováním mytologických hrdinů, jako je Samson, Hercules, Robin Hood či Zorro. Burke ve své knize uvedl následující schéma, které se vztahuje k archetypu superhrdiny.



Archetyp superhrdiny je nutné analyzovat od momentu samotného vzniku těchto hrdinů. V jejich životě můžeme najít moment, který se stal základním kamenem pro jejich budoucí nesobecké superhrdinské já. Jako příklad můžeme uvést Spider-mana. Peter Parker objevil své síly, nicméně jak je již výše naznačeno, tyto příběhy začínají sobeckým chlapcem, který musí dospět. Již z tohoto důvodu Peter své síly okamžitě nezačne využívat pro vyšší dobro, tedy aby chránil nevinné, ale naopak je využil je ve svůj prospěch, konkrétně aby vydělal peníze a zapůsobil na dívku svých snů. Pak však nastane moment, kdy Peter odmítne zastavit zloděje a nechá ho uniknout. Jeho plán starat se jen sám o sebe se bortí v okamžiku, kdy je jeho strýc Ben zastřelen, jak se později zjistí, právě zlodějem, kterého nechal Peter uniknout. Takto byl Peter nucen dospět z chlapce v muže, který již nebude plýtvat schopnostmi pro svůj vlastní prospěch, ale začne pomáhat ostatním.⁵

⁵ BURKE Liam. *The Pocket Essential: Superhero Movies*. p. 15

A právě tyto momenty můžeme identifikovat jako původní zdroj superhrdinovy síly a jejich hrdinské zodpovědnosti. Burke však uvádí, že takto traumatické události povolaly k hrdinství nejen Spider-mana, ale i například Batmana. Batmana, ačkoliv jeho síla nebyla vrozená, ale naopak vznikala díky létům tréinku a používáním různých vynálezů, vyslala na cestu superhrdiny vražda jeho rodičů. Stejně tak Daredevil, jehož schopnosti pramení z jeho vystavení chemickému odpadu, byl povolán na svou cestu až vraždou svého otce.

Filmová zpracování dále pomohla vytvořit roli superpadoucha, hlavního nepřítele superhrdiny. V původních komiksových zpracováních tito superpadouchové byli mnohdy obyčejnými zloději, avšak ve filmech byli vyobrazeni velmi důmyslně jako jejich úhlavní nepřátelé.

Burke uvádí jako příklad Batmana. Ve filmu Batman nejsou Bruceovi rodiče zabití obyčejným vyvrhelem Joe Chilleem, jak je tomu v komiksech, ale mladým Jokerem, kterému později bude muset Bruce čelit. V komiksu Spider-man je Peterův strýc zabit zlodějem, který neměl komplice. Ve filmu je naopak zabit zlodějem, který měl, jak se později dozvídáme z filmu Spider-man 3, komplice Sandmana. Všechny tyto úpravy poskytují lepší příběh, který diváci od filmů o superhrdinech očekávají.⁶

⁶ BURKE Liam. *The Pocket Essential: Superhero Movies*. p. 17

4. Typologie hrdinů

4.1. Typologie hrdinů podle Christophera Voglera

Christopher Vogler ve své knize *The Writer's Journey* definuje několik základních typů hrdiny. *Hrdina* je poměrně flexibilní pojem a ve většině případů je vyobrazen jako kladná postava. Neodlučitelnou součástí hrdiny je však také jeho temné stránky a ego, které se mohou v některých fázích dobrodružství projevit intenzivněji nebo na část příběhu dokonce převzít kontrolu nad hrdinou.

Archetyp hrdiny se dále může prolínat i s ostatními typy archetypů, jako je například archetyp mentora, podvodníka či dokonce stínu. Archetyp hrdiny obecně představuje lidského ducha v pozitivním světle, ale zároveň zobrazuje i možné následky lidské slabosti a nerozhodnosti jednat.⁷

4.1.1. Ochotní a neochotní hrdinové

Vogler toto dělení považuje za jedno z nejzákladnějších. Hrdina neodmítne volání osudu, je připraven statečně čelit novým výzvám, dobrodružstvím a je ochoten překročit Práh dobrodružství bez pochyb o sobě či svém poslání. Druhou skupinou jsou tzv. neochotní hrdinové, kteří jsou plní nejistot, zpočátku můžou volání osudu i odmítnout. Takový hrdina potřebuje motivaci a podporu svého mentora, je do světa dobrodružství většinou vtáhnut vnějšími silami. Neochotný hrdina většinou v průběhu příběhu projde vnitřní změnou a sám se do dobrodružství eventuálně zapojí.

4.1.2. Anti-hrdinové

Typ anti-hrdiny Vogler rozděluje na dvě skupiny, a to na osoby, které se chovají podobně jako konvenční hrdinové, ale jsou cyničtí (Casablanca) a na tragické hrdiny, kteří nemusejí být ani oblíbení, ani obdivuhodní, jejichž činy můžeme dokonce odsuzovat (Macbeth). Cynický anti-hrdina je většinou samotář, který odmítá společnost či byl sám společností odmítnut. Takový hrdina pak dokáže vzbudit ve čtenáři/divákovi v průběhu příběhu soucit, ale je i přesto stále vnímán jako vyhnanec. Tragický hrdina se

⁷ VOGLER Christopher, *The Writer's Journey*, s. 34

nedokáže vyrovnat se svými vlastními vnitřními démony, kteří ho většinou na konci příběhu pohltní. U anti-hrdiny nesledujeme jeho pád proto, abychom byli svědky jeho napravení a následně šťastného konce, ale abychom se z chyb, které se jemu staly osudnými, sami ponaučili.

Důležité je si nezaměnit pojem Zlosyna (archetyp Stínu) a Anti-hrdiny (archetyp Hrdiny). Zlosyn je protivníkem hrdinů, zatímco anti-hrdina je pouhým poddruhem hrdiny.

4.1.3. Hrdinové orientovaní na skupinu

Tito hrdinové jsou zpočátku jejich příběhu součástí různých společností – mají silné vazby na rodinu, vesnici, kmen atp. V prvním stádiu Campbellovy cesty probíhá proces separace hrdiny od této skupiny, překročením Prahu dobrodružství hrdina vstupuje do nového Dobrodružného světa osamocen, dokud ve třetím stádiu nedostane možnost se vrátit zpět domů do Obyčejného světa, mezi svou skupinu, ze které pochází.

Vogel zde dodává, že hrdinové navracející se na konci svého dobrodružství zpět do Obyčejného světa⁸ jsou typičtí zejména pro západní literaturu, zatímco hrdinové zůstávající v Dobrodružném světě se nejčastěji objevují v Asijské a Indické literatuře.

4.1.4. Hrdinové samotáři

Opakem hrdinů orientovaných na určitou společnost jsou hrdinové samotáři. Takoví hrdinové začínají v prvním stádiu dobrodružné cesty osamoceni, dokud nejsou v rámci Dobrodružného světa donuceni se včlenit do určité společnosti. Hrdina může potřebovat pomoc společnosti ve fázi Cesta zkoušek či jinde v příběhu, každopádně je nucen překonat tuto bariéru tak, aby jednak mohl úspěšně dokončit svůj dobrodružný příběh, ale také aby mohl dále rozvinout své já. Stejně jako hrdina orientovaný na skupinu má ve třetím stádiu Dobrodružné cesty možnost si vybrat, zda se vrátí do Obyčejného světa a znovu se stáhne do ústraní, či zda setrvá v Dobrodružném světě a zvolí si raději život ve společnosti.

⁸ Svět, ve kterém hrdina žije na počátku svého příběhu. Jedná se o známý, již probádaný svět, ze kterého hrdina vstupuje do nového a vzrušujícího světa Dobrodružství.

4.1.5. Katalytičtí hrdinové

Naprostou většinu hrdinů můžeme na počátku jejich cesty zhodnotit jako nedospělé, nevyzrálé osobnosti. Tito hrdinové si musí (většinou za doprovodu mentora) projít Cestou zkoušek tak, aby sami načerpali zkušenosti, ponaučili se ze svých chyb a stali se tak plnohodnotnými členy společnosti na konci své dobrodružné cesty. Katalytičtí hrdinové jsou však výjimkou tohoto vzorce, jelikož právě oni neprocházejí téměř žádným osobním vývojem. Hlavní funkcí těchto hrdinů je vyvolání přeměny v jejich okolí, ne v sobě samém. Katalytickému hrdinovi se podobá archetyp Mentora. Osobnost hrdiny je již plně vyvinutá a svým vlivem vzbuzuje proměny ve svých společnících, a jedná se právě o tyto vedlejší postavy, které v příběhu podstupují největší změny.

4.2. Typologie superhrdinů

Typologií superhrdinů je několik, většinou jsou však klasifikovány samotnými fanoušky komiksů, kteří superhrdiny velmi podrobně dělí podle druhu schopností, pohyblivosti v hrdinově tradičním kostýmu, druhu a počtu nepřátel i podle vzniku jejich schopností.

Peter Coogan ve své knize *Superhero: The Secret Origin of a Genre* představuje pravděpodobně tu nejzákladnější typologii, která hrdiny odlišuje, a to podle jejich poslání, schopností a identity.

4.2.1. Poslání

Hlavní poslání superhrdiny je boj proti zlu a bezpráví. Toto poslání musí být nesobecké. Pokud by hrdina prosazoval své vlastní zájmy nad zájmem nesobeckého vyššího dobra, už by nebyl hrdinou, natož superhrdinou. Z tohoto důvodu můžeme *Poslání* identifikovat jako nejzákladnější předpoklad superhrdiny.

“Superman’s mission is to be a “champion“ of the oppressed...sworn to devote his existence to helping those in need“⁹

V případě, že by hrdina nesplňoval tuto základní podmínku, můžeme tyto osoby považovat již jen jako neobyčejně užitečné jedince v případě krize. Jedná se již ale o osobu, která díky svým schopnostem čerpá osobní prospěch (využívá je například ve své profesi). Druhým typem osob, které nesdílí základní poslání jsou naopak Superpadouchové, kteří prosazují své vlastní zájmy na úkor ostatních a neváhají použít své schopnosti jen ve svůj prospěch.

4.2.2. Superschopnosti

Superschopnosti jsou základním prvkem identifikace superhrdiny. Právě tento atribut odlišuje hrdinu od superhrdiny. Superhrdina většinou disponuje až přehnaně nadsazenými schopnostmi hrdiny. Mezi ně patří například neuvěřitelná síla a rychlost, nezranitelnost, neviditelnost a podobně.

⁹ COOGAN, Peter. *Superhero: The secret origin of a genre*. s. 31

Velmi zajímavá je kategorizace hrdinů podle druhu a efektivitě jejich superschopností. Výzkum University of Leicester ukázal, že nejmocnějším superhrdinou je Superman. Ten nejen, že dokáže čerpat energii ze Slunce, ale disponuje i laserovým pohledem. Na dalších předních příčkách se umístili The Flash, Wolverine, Thor a Mystique. Naopak na posledním místě se umístil Batman, který by podle vědeckých poznatků nepřežil svá přistání za použití pouze své kápě pro zbrzdění svého pádu tak, jak to demonstruje ve svých filmech.¹⁰

4.2.3. Identita

Prvek identity je nenahraditelnou součástí každého superhrdiny, jelikož vystupuje i jako obyčejný smrtelník, který chodí do práce či školy. Identita superhrdiny se dle Coogana skládá ze dvou základních elementů, a to je krycí jméno a kostým.¹¹ Tato identita hrdinu rozděluje v noci na zachránce nevinných, ale za dne v nešikovné alter-ego. Obě části superhrdinovi identity jsou tak většinou v antagonistickém vztahu, kdy Superman musí hledat důvody, proč je Clark Kent věčně pryč; a Spider-man místo boje s padouchy bojuje i s hromadou učení, které mu přináší studium. Právě ta lidská část superhrdinovi identity je část, díky které je možné, aby se diváci se superhrdinou dokázali identifikovat.¹²

¹⁰ LEICESTER UNIVERSITY. *Superhero powers explained*. [online] cit. 1.6.2017

¹¹ COOGAN, Peter. *Superhero: The secret origin of a genre*. p. 35

¹² BURKE Liam. *The Pocket Essential: Superhero Movies*. p. 17

5. Teorie Hrdinova dobrodružství Josepha Campbella

Monomýtus je základní dějové schéma hrdinovy cesty dobrodružstvím. Struktura tohoto cyklického schématu se skládá ze tří stádií, a to tzv. *Odloučení*, *Iniciaci* a *Návrat*. Každé z těchto základních stádií, nebo-li přechodových rituálů, jak je nazývá sám Campbell, se dále dělí do jednotlivých fází, kterými si hrdina v příběhu prochází.

Je nutné zmínit, že tato teorie není aplikovatelná ve své základní struktuře na jakýkoliv mýtus, příběh či pohádku. Campbell ve své knize *Hero With a Thousand Faces*¹³ uvádí, že některé prvky z této cyklické struktury se mohou od základního schématu lišit izolováním či vynecháním určité fáze, rozšířením (př. motiv zkoušky či útěku), celý cyklus se může v příběhu vícekrát nezávisle opakovat (jako je tomu v příběhu *Odyssea*), původně odlišné postavy či dílčí příběhy mohou splynout, nebo jeden prvek se může zdvojit a objevit se v jiné části příběhu.

Důvodem pro tyto obměny monomytické struktury je poškození schématu původních rysů mýtu. Příkladem můžou být archaické rysy, které jsou postupem času buď ztlumeny či zcela vyřazeny z původní verze mýtu. Podle Campbella dále poškozuje strukturu úprava příběhu tak, aby zapadl do místní krajiny, místních zvyků a víry místních obyvatel. Na vině může dále být i početné opakování vyprávění tradičního příběhu, kdy, ať už omylem či záměrně, je rozrušení původního příběhu nevyhnutelné.

5.1. Fáze příběhu hrdiny

Pro větší přehlednost jsou v tabulce uvedené níže představeny fáze jednotlivých stádií hrdinského příběhu. Prvním stádiem je tzv. *Odchod*, ve kterém můžeme identifikovat pět základních fází. Hrdina v této úvodní části příběhu vyslyší volání osudu a vystupuje z komfortu svého obyčejného světa. Ačkoliv nejprve výzvu odmítne, nakonec se vydává vstříc novému, neznámému a mnohdy nebezpečnému světu. Před překročením Prahu dobrodružství obvykle překračuje již i s „nadpřirozenou pomocí“ – mentorem, ochráncem, který je většinou zobrazen v podobě starého muže, který hrdinu obdaruje amulety proti nebezpečím, kterým bude hrdina brzy čelit. *V břiše velryby* je poslední část stádia *Odchodu*, která plně dokončuje hrdinův přechod ze svého všedního světa do světa dobrodružství. William Indick uvádí, že hrdina je plně ponořen v cestě

¹³ CAMPBELL Joseph. *Hero with the thousand faces*. p. 228

za dobrodružstvím, když vstoupí do velryby v jedné formě a vynoří se v jiné. Dobrodružná cesta hrdinu vnitřně změní. Zprvu je inspirován svým mentorem, ale s postupem času dospěje a sám se mění v archetyp mentora.¹⁴

V druhém stádiu zvaném *Iniciace* musí hrdina překonat překážky, splnit test či se jinak osvědčit, aby mohl být přijat jako plnohodnotný člen dané společnosti. Hrdina musí obhájit svou reputaci hrdiny a musí prokázat, že dokáže svůj lid vést. Nejdůležitější součástí stádia *Iniciace* je jeho poslední fáze, tzv. *Apoteóza*. Hrdina se staví čelem své největší výzvě, jejíž součástí je i boj se svým stínem. Následující fáze hrdinu odměňuje za přežití výzvy a vítězství nad stínem.

Poslední stádium *Návratu* popisuje hrdinův návrat zpět ke svým kořenům. Hrdina nejdříve nad svým odchodem z kouzelného světa váhá tak, jako kdysi nad svým odchodem z obyčejného světa. Díky prožitému dobrodružství se sám hrdina změnil, a tak si svým návratem do starého, obyčejného světa není zprvu jist. S pomocí svých spojenců se však dostává domů a překračuje Práh návratu, u kterého však podle Campbella musí zanechat všechny nadpřirozené síly. Hrdina tak znovu vstupuje do svého obyčejného světa jako smrtelník bez kouzelných sil. Zde se v poslední fázi *Svoboda žít* stává mentorem, na základě svých prožitých dobrodružství, zkušeností, moudrosti, slávy a celkově jako inspirující osoba, ke které budou ostatní vzhlížet.

Tab. č. 1: Schéma monomýtu Josepha Campbella

ODCHOD	INICIACE	NÁVRAT
Dobrodružství volá	Cesta zkoušek	Odmítání návratu
Nevyslyšené volání	Setkání s bohyní	Kouzelný útěk
Nadpřirozená pomoc	Žena jako svůdkyně	Záchrana zvenčí
Překročení prvního prahu	Usmíření s otcem	Překročení prahu návratu
V břiše velryby	Apoteóza	Pán obou světů

¹⁴ INDICK William: Psychology for screenwriters, s. 150

5.2. Campbellovo shrnutí

Joseph Campbell ve své knize Tisíc tváří hrdiny shrnuje strukturu monomytu v následujícím schématu. Mytologický hrdina se vydá ze své chatrče či zámku, je odlákán, odveden či jinak dobrovolně postoupen k Prahu dobrodružství. Zde se setká se stinnou postavou, která chrání tento průchod. Hrdina si může naklonit či naopak porazit tuto postavu a vstoupit tak živ do království temnoty (bitva s drakem, bratrem; obět', kouzlo), nebo bude zabit protivníkem (roztrhání, ukřižování).

Za Prahem dobrodružství se hrdina vydává vstříc neznámému světu plného sil – některé ho ohrožují (zkoušky), některé mu poskytují magické prostředky (pomocníci). Hrdina podstupuje tu nejvyšší zkoušku a získává svou odměnu. Triumf může být představen v podobě posvátného manželství, smíření s otcem, hrdinovo zbožštění, či krádež toho, co přišel získat, tzv. boon ve fázi Nejvyššího dobrodiní (krádež nevěsty, krádež ohně). Jedná se o rozvoj vědomí, a tímto i samotného bytí (osvícení, transfigurace, svoboda).

Finální stádium je návrat. Na prahu návratu zpět do obyčejného světa musí hrdina zanechat své nadpřirozené síly – hrdina se znovu vynoří z království hrůzy (návrat, vzkříšení). Boon, který s sebou hrdina přináší, znovu obnoví rovnováhu světa (elixír).¹⁵

¹⁵ CAMPBELL, Joseph. *The Hero with Thousand Faces*. s. 228

5.3. Aplikace dobrodružství hrdiny na dílo Harry Potter

5.3.1. Odchod

První stádium, tzv. Odchod, má pět fází. V první fázi je hrdina vyzván, aby opustil svůj starý, jednotvárný Obyčejný svět a vstoupil do nového, vzrušujícího a hrdinou ještě neprobádaného Dobrodružného světa. V první knize *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* získáváme poměrně detailní představu o Harryho Obyčejném světě. Harryho od útlého věku vychovávali teta Petunie a strýc Vernon. Svého vlastního syna však před Harrym upřednostňovali, a jemu se tak nedostalo základních potřeb, jakými byla láska a bezpečí. V tomto světě se Harry cítil osamělý a nepotřebný. Jeho vnitřní nespokojenost se projevovala v jeho fantazii.

“(…) Harry had dreamed and dreamed of some unknown relation coming to take him away, but it had never happened; the Dursleys were his only family.”¹⁶

Ačkoliv si Harry všímal jistých zvláštností kolem sebe (neznámí lidé ho na ulici zdravili, či jeho rozhovor s hadem), nikdy nepřemýšlel nad tím, že by mohl existovat i jiný svět než ten, ve kterém do této doby žil.

Volání dobrodružství, tedy první fázi na hrdinově cestě dobrodružstvím, bychom mohli identifikovat v neznámém pergamenovém dopise. Dopis obsahoval oznámení o Harryho přijetí do kouzelnické školy Bradavic. Tento dopis tak přímo odhaluje existenci Dobrodružného světa a Harryho vyzývá, aby do něj vstoupil.

Nevyslyšené volání je, jak Vogler poznamenává, především o strachu. Hrdina byl vyzván vstoupit do Dobrodružného světa, ale hrdina buď váhá nabídku přijmout, nebo ji dokonce zprvu zcela odmítne. V Harryho dobrodružství se tato fáze objevuje alespoň náznakem v momentě, kdy měl za sebou první setkání s kouzelnickým světem v Příčné ulici za doprovodu Hagrida. Po této návštěvě o sobě Harry začne pochybovat.

"Everyone thinks I'm special," he said at last. "All those people in the Leaky Cauldron, Professor Quirrell, Mr. Ollivander... but I don't know anything about

¹⁶ ROWLING J.K.. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. p. 30

magic at all. How can they expect great things? I'm famous and I can't even remember what I'm famous for. (...)."¹⁷

V této fázi je podle Voglera potřeba hrdinu postrčit vstříc Dobrodružství, a to buď změnou okolností, dalším přečinem proti přírodnímu řádu věcí, či v Harryho případě povzbuzení od Mentora.

"Don' you worry, Harry. You'll learn fast enough. Everyone starts at the beginning at Hogwarts, you'll be just fine. Just be yerself."¹⁸

Hagrid se v průběhu Harryho dobrodružství objevuje hned jako několik archetypů, v této chvíli je Mentorem. Jedná se o první osobu, se kterou je Harry v kontaktu, která je mu oporou, povzbuzuje ho a pomáhá mu se začátkem jeho Dobrodružství.

Nadpřirozená pomoc přichází v podobě klíčníka Hagrida. Jak ve své knize Tisíc tváří hrdiny uvádí Campbell, hrdina, který neodmítl Volání, se jako první setká s ochráncem, který dobrodruhovi věnuje amulety proti dračím silám, kterými bude muset čelit.

Tyto fáze se od obecného schématu liší svým pořadím, jelikož Hagrid se s Harrym setká proto, aby mu mohl konečně předat dopis a doručit tak Volání dobrodružství. Harryho následné váhání o své Dobrodružné cestě se odehrává již v Hagridově společnosti. Fáze Nevyslyšené volání tak přijde až po fázi Nadpřirozená pomoc.

Překročení prvního prahu je fáze, která symbolizuje předěl mezi hrdinovým starým Obyčejným světem, v Harryho případě se jedná o tzv. mudlovský svět, a mezi neznámým Dobrodružným světem. Přejít právě mezi těmito dvěma světy identifikuji jako přepážku na nástupišti 9¾. Expresní vlak do Bradavic též můžeme považovat za prostředek přesunu mezi těmito světy, jelikož Harryho dopraví až k místu, kde bude prožívat své Dobrodružství.

V bříše velryby je finální fáze stádia *Odchod*. Jedná se tak o poslední krok, který hrdinu oddělí od svého „starého“ já. V následujícím stádiu se již hrdina bude dále

¹⁷ ROWLING J.K.. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. p. 86

¹⁸ ROWLING J.K.. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. p. 86

rozvíjet, získávat zkušenosti a překonávat překážky, které ho budou posunovat blíž k jeho cíli.

Do této chvíle se největší změny děly kolem hlavního hrdiny – Harry odešel ze svého Obyčejného světa do světa Dobrodružství, kterým je v jeho případě hrad Bradavice. Ve fázi V břiše velryby však hrdina podstupuje vnitřní změnu. V analyzovaném příběhu nenajdeme jen jeden zážitek, který bychom mohli označit jako závrtnou vnitřní změnu. Dokážeme však vyhledat několik specifických okamžiků, které této fázi odpovídají.

Nejvýraznější změna – přátelé. Harry za celý jeho život neměl jediného kamaráda, proto když se ve vlaku do Bradavic setkal s Ronem, zrodilo se přátelství na celý život. Hermiona, ač se s chlapci spřátelila o něco později, se ke dvojici připojila a společně doprovázeli Harryho jeho cestou za Dobrodružstvím. Poprvé v životě se Harrymu dostalo skutečné opory a pocitu, že někam patří. Ron na sebe zpočátku bere roli vedlejšího mentora, jelikož Harrymu pomáhá seznámit se s kouzelnickým světem.

Za další změnu považuji jiné vnímání obrazu samotné jeho osoby. Ačkoliv se to může jevit jako změna pouze vnější, Harryho vnitřně velmi ovlivnila. Harrymu byla od začátku jeho soužití se svými příbuznými vyčítána jeho samotná existence. Tetě a strýci byl na obtíž, a díky bratranci Dudleymu na něj nahlíželi skrz prsty i ve škole. V kouzelnickém světě ho naopak považovali za hrdinu a automaticky tak od něj očekávali velké věci. Na tyto dva pohledy na Harryho osobu můžeme pohlížet jako na dva krajní extrémy. První extrém ho zanechal izolovaného, bez sebedůvěry, cítil se nenaplněný, nepotřebný a osamělý. Druhý extrém naopak vzbudil pocit nejistoty a tísně. Harry se nemohl dočkat až vstoupí do kouzelnického světa a spatřoval v Bradavicích jistou naději na nový začátek. Bohužel ho zde dohání jeho minulost, kdy při pokusu o jeho vraždu Voldemort zabil Harryho rodiče, ale Harry sám přežil a Voldemort byl poražen. Lidé tak od Harryho očekávají výjimečné věci a Harry je sžírán nejistotou, zda dokáže tato očekávání naplnit. I z tohoto důvodu byli tak důležití Harryho přátelé, kteří tyto dva extrémy vyrovnávali.

Třetí změnou, kterou považuji za klíčovou, je Harryho láska k létání. Harry neměl nikdy možnost v nějaké aktivitě doopravdy vyniknout. I ve sportovních aktivitách ve

škole byl Dudleyho vliv markantní a Harry nikdy nebyl oceněn za jakýkoliv jeho úspěch. Proto v momentě, kdy poprvé sedl na koště byl příjemně překvapen, když objevil svůj talent pro létání. Stal se z něj koníček, něco, u čeho se mohl odreagovat, co jej naplňovalo a v čem si věřil a v čem slavil úspěchy.

5.3.2. Inicie

V tomto stádiu, jak je výše již naznačeno, si hrdina prochází hlavními zkouškami a testy. Campbell ve své knize zmiňuje, že právě tato část mytických Dobrodružství je ta nejoblíbenější. První fází je **Cesta zkoušek**. Jak zmiňuje ve své knize Indick, jedná se o řadu testů a zkoušek, jejichž primárním úkolem je hrdinu připravit na závěrečný boj, jejich cílem není hrdinu zranit ani zničit. Během této fáze hrdina vykonává i řadu činů, které utvrzují hrdinovu pověst.

V Harryho případě se jedná o jeho souboje s Voldemortem či jeho přívrženci v průběhu jeho studia v Bradavicích. V prvním ročníku si společně s Ronem a Hermionou prošel řadou zkoušek, aby zabránili krádeži Kamene mudrců. Při poslední zkoušce se Harry poprvé setkal s Voldemortem, nebo alespoň se zbývající částí Voldemortovi duše. Ve druhém díle musel Harry vyřešit tajemství komnaty, ze které byl Voldemortovou vzpomínkou do hradu vysílán had bazilišek, který napadal studenty nečisté kouzelnické krve. Ve třetí části Harryho dobrodružného příběhu se setkal se svým kmotrem, který byl falešně obviněn z vraždy Harryho rodičů a pomohl mu uprchnout. Čtvrtý díl Harryho vystavuje nucené účasti v Kouzelnickém souboji tří kouzelnických škol. Tato akce prověřuje Harryho znalosti, důvtip a odvalu. Na jeho konci se setkává s Voldemortem, který díky jeho přívržencům znovu povstane. V pátém díle Dobrodružství se Harry opět postaví tváří v tvář Voldemortovi a následně se musí vyrovnat se ztrátou svého jediného příbuzného, který měl Harryho rád, Siriuse Blacka.

Druhou fází je **Setkání s bohyní**. V knize *Psychology for Screenwriters* William Indick píše, že setkání s bohyní hrdinovi poskytuje emocionální sílu a odolnost i v jeho nejslabších chvílích. Archetyp objevující se v Campbellově modelu reprezentuje jak matku, tak i ženu. Jedná se jednak o postavu, která poskytuje péči, laskavost, ale zároveň i o ženskou část psyché, se kterou se hrdina musí sjednotit v posvátném svazku.

Tato fáze nastává v páté části příběhu, kdy Harry začne vnímat Ginny jako ženu. Ginny odpovídá charakteristice uvedené výše. Harrymu poskytla emocionální sílu především v momentu, kdy po smrti Brumbála se Harry musel vydat na vlastní pěst hledat zbytek viteálů, aby mohl Voldemorta zničit.

“(…) and he knew that at that moment they understood each other perfectly, and that when he told her what he was going to do now, she would not say, “Be careful,” or “Don’t do it,” but accept his decision, because she would not have expected anything less of him.”¹⁹

Žena jako svůdkyně je fáze založená na pokušení. Toto pokušení nemusí nutně být reprezentováno ženou, může se jednat o pochybnosti o svém úkolu, pokušení ve formě materialistických statků, které mají za úkol hrdinu svést ze své cesty.

V dobrodružném příběhu Harryho Pottera je poměrně složité najít jasnou ukázkou dané fáze, avšak z mého pohledu můžeme takto nahlížet na postavu Dolores Umbridge. A nejedná se ani tak o osobu jako takovou, ale především o to, co reprezentuje. Harry se s Dolores setkává v pátém ročníku, kdy je nejdříve ve funkci profesorky Obrany proti černé magii a následně, po Brumbálově nuceném odchodu, i ředitelkou. Dolores Umbridge, která pracuje na Ministerstvu kouzel žákům Bradavic vštěpuje, že jim nehrozí žádné nebezpečí, Voldemort není hrozbou, a Ministerstvo kouzel má vše pod kontrolou. Mimo jiné i to, že je Harry lhář, který šíří jen poplašné zprávy o Voldemortově návratu a snaží se podkopat důvěryhodnost Ministerstva. Za to Harryho pravidelně trestá. Právě tyto okamžiky jsou však z mého pohledu ty, které Harryho pokoušejí nejvíce. Harry je v této době vnímán všemi téměř jako duševně nemocný člověk, který si vymýšlí historiky o Voldemortově návratu, a tudíž okamžité hrozbě. V tuto chvíli je to Harryho slovo proti slovu Ministerstvu. Harry měl mnoho možností přehodnotit svůj postoj a podvolit se většinovému názoru, že je vše v pořádku. Vyhnul by se nejen všudypřítomnému posměchu spolužáků, nebyl by terčem novinových článků a zcela by se vyhnul i bolestivým trestům Umbridgeové. V tomto směru vnímám možnost Harryho podvolení se všudypřítomné propagandě Ministerstva jako odolání pokušení. Harry nikdy nepřemýšlel o změně svého názoru, ať ho to stálo cokoliv.

¹⁹ ROWLING J.K.. *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. p. 646

Nicméně samotná možnost, že by všechny nepříjemnosti, které mu jeho integrita způsobila, mohly skončit, je dostatečná známka pokušení v tomto kontextu.

Usmíření s otcem je fáze, kterou Indick popisuje jako vrchol hrdinovy cesty. Ten následuje kroky svého otce a dosahuje tak s ním momentu atonement (at-one-ment) a ve finále tak naplňuje otcův odkaz.

Harry vyrůstal od útlého věku jako sirotek u svých příbuzných. Na své rodiče tudíž nemá žádné své vzpomínky. Díky Bradavicím se cítí svým rodičům blíž, navíc zjistí, že jeho otec James byl chytačem Famfrpálu, stejně jako Harry. Toto je tedy první významný bod vnitřního napojení na Jamese. Druhá významná událost se stala již ve třetím díle. Harry se svým kmotrem jsou napadeni mozkomory, a když už Harry pomýšlí na nejhorší, vidí v dálce svého otce, jak vyše ochranné kouzlo a Harryho se Siriusem zachrání. Díky časové smyčce však později zjistí, že kouzlo vyčaroval on sám. Tento moment bychom mohli brát jako výše popsany okamžik atonementu. Přesto tento motiv provází Harryho celým jeho Dobrodružstvím, ať už v momentu svého prvního přímého souboje s Voldemortem, nebo díky Kameni vzkříšení během finálové bitvy o Bradavice.

Apoteóza. Tato část příběhu je charakteristická tím, že hrdina dosáhne hlubšího vnitřního porozumění. S tímto novým vnímáním je hrdina připraven čelit těžší části jeho dobrodružství, finálnímu boji.

V Harry Potterovi je tento moment možné identifikovat v závěrečné části poslední knihy, během bitvy o Bradavice. Harry byl právě svědkem vraždy Severuse Snapea, který mu před svou smrtí předal několik vzpomínek, které Harry potřeboval k dokončení svého úkolu.

Tyto vzpomínky jej provádí konverzacemi s Brumbálem i Snapem, a doplňují tak chybějící informace v Brumbálově plánu na zničení Voldemorta. Rozhodující byl pro Harryho okamžik, kdy se dozvěděl, že musí zemřít, jelikož kus Voldemortovy duše stále přebývá v něm samotném. V okamžiku, kdy se ze vzpomínek vrací zpět do reality, započíná fáze apoteózy. Jedná se o vnitřní uvědomění si svého konce. Harry, který ačkoliv ve slabé chvíli si přeje být zastaven, je rozhodnut dokončit svůj úkol a jít za Voldemortem vstříc své smrti.

“Harry pulled the Invisibility Cloak over himself and descended through the floors, at last walking down the marble staircase into the entrance hall. Perhaps some tiny part of him hoped to be sensed, to be seen, to be stopped, but the Cloak was, as ever, impenetrable, perfect, and he reached the front doors easily.”²⁰

Toto uvědomění z něj činí skutečného hrdinu, který je ochoten obětovat vlastní život za šanci, že Voldemort bude zničen a nikdo jiný z jeho přátel již nebude muset zemřít. Tímto však tato fáze dle mého názoru nekončí. Při vstupu do lesa se díky Kameni vzkříšení objevují jeho rodiče, kmotr Sirius a Lupin, kteří mu poskytují podporu a dodávají mu odvahy jít dál. Voldemort Harryho zabije, avšak Harry nezemře. V prostředí, které připomíná nádraží King's Cross se setkává s Brumbálem, který mu vysvětluje celou pravdu. Kus Voldemortovy duše v Harrym již dále nepřebývá. Navíc, jelikož Voldemort použil k vytvoření svého těla Harryho krev, spojení mezi nimi i nadále přetrvává ve Voldemortovi, a proto Harryho nemohl doopravdy zabít.

Tento okamžik je klíčový. Harry stojí před rozhodnutím buď pokračovat z tajemného nástupiště dál, a možná se tak konečně znovu setkat se svými rodiči, nebo se může vrátit zpět a dokončit svůj úkol. Nebyl by to hrdina, kdyby se nerozhodl vrátit se, pokusit se zabít hada, posledního z viteálů, a následně zničit samotného Voldemorta. Právě toto rozhodnutí vrátit se zpět je také součástí apoteózy. Je to moment porozumění, kdy již zná všechny odpovědi na své otázky a je připraven svůj úkol dokončit.

Nejvyšší dobrodiní je poslední fáze stádia Inicie, ve které hrdina konečně naplňuje svůj cíl cesty. Harry svádí svou finální bitvu s Voldemortem a nakonec vítězí. Voldemort je mrtev a jeho přívrženci se rozprchli. Nejvyšší odměnou je v Harryho případě bezpečí. A to především bezpečí ostatních lidí, ne jeho samotné. Bezpečí jeho přátel, lidí, kteří s ním bojovali v bitvě, ale vlastně se ve skutečnosti jednalo o celý kouzelnický svět, který byl Voldemortem sužován.

Dále, z hmotných věcí, bychom *The Ultimate Boon* mohli vidět v Bezové hůlce, která sehrála důležitou roli ve finálním souboji s Voldemortem. Bezová hůlka je jednou

²⁰ ROWLING J.K.. *Harry Potter and the Deathly Hallows*, p. 694

z relikvií smrti, díky které si Vodemort myslel, že bude neporazitelný. Nicméně během boje vyplynulo, že právoplatným pánem nejmocnější hůlky světa, je právě sám Harry.

5.3.3. Návrat

Finální stádium Hrdinova dobrodružství, ve kterém se hrdina navrácí z Dobrodružného světa do Obyčejného světa.

Odmítání návratu je první ze šesti fází stádia Návratu. Tato část Hrdinova dobrodružství, jak uvádí Campbell²¹, obsahuje neochotu hrdiny opustit svět Dobrodružství, jelikož se sám během této cesty změnil natolik, že si není jistý, zda se dokáže vrátit zpět do Obyčejného světa. Dále však píše, že hrdinou získaný *The Ultimate Boon* má obvykle přispět k obnovení dané komunity, národa či světa.

Tuto fázi v Harry Potterovi není možné plně identifikovat, jelikož Harry se do původního Obyčejného světa nikdy nevrátil. Oženil se s Ginny, měl dva syny a dceru, kteří všichni chodili do Bradavic. Z tohoto důvodu lze usuzovat, že je Harry i nadále ve velmi těsném kontaktu s Kouzelným světem a do Obyčejného světa se nevrátil.

Nicméně je zde důležitý i odkaz týkající se *The Ultimate Boon*. Harry, který se stal pánem Bezové hůlky, se nakonec rozhodne, že takto mocná hůlka je až příliš velké pokušení. Z tohoto důvodu si spraví svou starou zlomenou hůlku a Bezovou hůlku vrátí zpět do Brumbálovy hrobky. Pokud Harry zemře přirozenou smrtí, hůlka svou moc pozbyde a nebude již tak žádného kouzelníka pokoušet svou mocí. Tento moment můžeme do jisté míry vnímat jako odmítnutí návratu. Mocná Bezová hůlka by jistě byla v určitých situacích ku prospěchu, nicméně je současně velkým pokušením, a to nejen Harrymu, ale i pro ostatní kouzelníky. A právě z tohoto důvodu se Harry rozhodl moc Bezové hůlky nevyužít.

Fázi **Kouzelný útěk** jsem v Harryho Dobrodružství neidentifikovala. Jedná se o fázi, ve které hrdina se svou odměnou prchá před strážci tohoto objektu, a nastává tak pronásledování hrdiny. Útěk může být nadále komplikován magickými překážkami.²²

²¹ CAMPBELL Joseph. *Hero with the Thousand Faces*. p. 179

²² CAMPBELL Joseph. *Hero with the Thousand Faces*. p. 182

Třetí fází stádia Return je **Záchrana zvenčí**. Tato fáze se též v tomto Dobrodružství nenachází. Hrdina je zachráněn z Dobrodružného světa a přiveden zpět domů svými spojenci.²³ Okamžiky po dokončení Harryho úkolu se vztahují především k rozhodnutí uložit Bezovou hůlku zpět tam, kam patří. Příběh zde končí a navazuje až kapitolou ukazující Harryho život o devatenáct let později. Z tohoto důvodu není možné tuto fázi analyzovat.

Překročení prahu návratu z toho samého důvodu nelze identifikovat. Vzhledem k tomu, že jsme díky poslední kapitole, psané z pohledu Harryho již jako otce, mohli nahlédnout do budoucnosti rodiny Potterů, Harry zůstal v Kouzelnickém světě a onou bariérou, která by ho trvale vrátila do Obyčejného světa, neprošel.

Mohli bychom však polemizovat, zda by bylo možné považovat samotné dokončení úkolu a eventuální odchod z Bradavické školy po bitvě jako Překročení prahu. Z hrdiny, na kterého byly kladeny jisté nároky a očekávání dokončil svůj úkol a jeho dokončením je z něho snata povinnost vůči své věci. Ačkoliv má stále status hrdiny, může se tak začít soustředit na věci, které dříve díky jeho úkolu musely jít stranou, jako je například rodina a vlastní kariéra.

Pán obou světů je předposlední fází, která ustavuje hrdinu jako pána obou světů, a to jak Obyčejného, tak Dobrodružného. Již není pouhým hrdinou, ale stává se především mentorem. Teď je jeho úkolem inspirovat nového hrdinu stejně, jako hrdinův mentor inspiroval jeho. Novému hrdinovi tak pomáhá k tomu, aby zaujal jeho vlastní místo na cestě, ve které on sám právě dosáhl konce.²⁴

Tomuto modelu odpovídá závěrečná kapitola Dobrodružného příběhu, kdy je zde novým hrdinou Harryho syn, Albus. Albus jede do Bradavic poprvé a nejvíce ze všeho má strach, že jej rozřazovací klobouk zařadí do Zmijozelu. Harry se zde ujímá své role otce-mentora, syna se snaží povzbudit a vyzdvihuje kvality Severuse Snapea, který byl ve Zmijozelu, a přesto to byl nejstatečnější muž, kterého kdy Harry poznal. Albus se tak společně se svým starším bratrem Jamesem vydává do Bradavic, aby si oba prožili svá Bradavická Dobrodružství.

²³ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p. 155

²⁴ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 156

Svoboda žít je poslední fází celého Hrdinova Dobrodružství, kdy hrdina dokončuje svůj vývoj, stává se z něj mentor, a z mentora legenda. V podobě legendy se tak z hrdiny stává věčná inspirace pro všechny lidi.²⁵ V Harryho příběhu není tato fáze nijak výrazná, snad jen v okamžiku, kdy Harry, Ron a Hermiona vyprovází své děti na nástupiště 9¾:

“Students were hanging from the windows nearest them. A great number of faces, both on the train and off, seemed to be turned toward Harry. “Why are they all staring?” demanded Albus as he and Rose craned around to look at the other students.

“Don’t let it worry you,” said Ron. “It’s me. I’m extremely famous.”²⁶

6. Teorie Dobrodružství hrdinky Maureen Murdock

Murdock svou teorii navazuje na práci J. Campbella, modernizuje ji. Hrdinovo dobrodružství, ač ve své podstatě relativně univerzální, opomíná jeden zásadní element – ženu. Především v současné literatuře a filmech najdeme mnoho příběhů, jejichž hlavní hrdinou je právě žena. Můžeme si povšimnout, že změna pohlaví u hlavního hrdiny se dostatečně neodráží v obsahu příběhu jako takovém. Williama Indick uvádí, že filmy, jako jsou například *Charlie’s Angels*, *Lara Croft: Tomb Raider* či *Kill Bill*, ukazují, že mnoho představ autorů o ženské hrdince tkví jednoduše v dosazení sexy ženy do mužské role hrdiny, které tak přebírají i ženám netypické mužské kvality. Murdock nicméně namítá, že ženské a mužské silné stránky se v základech liší, stejně jako ženské touhy a sny se liší od těch mužských.

Z tohoto důvodu vytvořila Murdock upravenou verzi Cambellova *Hrdinova dobrodružství*, a vznikla tak mytická struktura pro hrdinky, která bere v potaz nejen ženské potřeby a touhy, ale i jejich obavy a boje. Jako příklad Dobrodružství hrdinky uvádí William Indick film *Erin Brockovich*.

²⁵ tamtéž

²⁶ ROWLING J.K.. *Harry Potter and the Deathly Hallows*. p. 759

Podle Murdockové dojde hrdinka absolvováním svého dobrodružství k psychologické rovnováze mezi dvěma rozdílnými světy. Jedná se o svět mužský, jehož hlavní cíl je reprezentován úspěchem v oblasti kariéry a sociálních vztahů, a o svět ženský, který je charakterizován spokojeností v tradiční ženské roli manželky, matky a pečovatelky.

Maureen Murdock ve své knize *Heroine's Journey* popisuje proces vzniku své teorie. Při své práci terapeutky se dostávala do úzkého kontaktu se ženami, které celý svůj život následovaly stereotypické mužské dobrodružství hrdiny a podařilo se jim dosáhnout akademických, uměleckých či finančních úspěchů. I přes jejich úspěchy si však kladly otázku, k čemu jejich úspěch slouží. Věnovali své úsilí tomu, aby získali úspěch a uznání druhých, ale po dosažení úspěchu si uvědomily, že jsou jen psychicky vystresované, vyčerpané a věčně zaneprázdněné. Původní očekávání pocitu spokojenosti, který měl nastat po dosažení jejich úspěchů, se proměnil ve zklamání.

A právě v tomto problému tkví základ pro vytvoření *Dobrodružství hrdinky*. Murdock uvádí, že tento pocit nenaplněnosti i přes dosažení úspěchu plyne z toho, že se ženy rozhodly následovat model, který potlačuje podstatu jejich ženského já – mužské hrdinovo dobrodružství.

Murdock se v roce 1981 setkává s Josephem Campbellem, a projednává s ním své poznatky. Tvrdí, že ženský duševní vývoj je zaměřen na vnitřní rozpolcenost mezi ženou a svou ženskou podstatou. Cambellova odpověď zněla následovně:

“In the whole mythological tradition the woman is there. All she has to do is to realize that she's the place that people are trying to get to. When a woman realizes what her wonderful character is, she's not going to get messed up with the notion of being pseudo-male.”²⁷

S tímto názorem však Murdock nesouhlasila. Murdock naopak tvrdí, že ženy potřebují svou vlastní cestu, aby tak dosáhli rovnováhy. A tak vzniklo *Dobrodružství hrdinky*.

²⁷ CABELL Joseph, *interview with author*, New York, 15 September 1981

6.1. Aplikace Dobrodružství hrdinky na dílo *Hunger Games*

Murdock ve své knize identifikuje celkem deset fází, kterými si hrdinka v rámci svého *Dobrodružství* musí projít, aby dosáhla vytoužené rovnováhy. Tyto fáze se pohybují v cyklickém vzorci. Cílem následující analýzy je pokus o aplikaci těchto fází na trilogii *Hunger Games* od autorky Suzanne Collins.

6.1.1. Odloučení od ženskosti²⁸

Murdock ve své knize *Heroine's Journey* uvádí, že hrdinčina cesta začíná jejím úsilím o osamostatnění se od své matky a od archetypu matky. Archetyp matky často odkazuje na samotné nevědomí, především v jeho mateřském aspektu, který zahrnuje tělo i duši. Obzvláště dcery prožívají konflikt ve fázi separace, kdy na jednu stranu nechtějí být jako jejich matka, ale na druhou stranu vnitřně lpějí na matčině souhlasu a lásce. V rámci uskutečnění separace hrdinky od své matky si mnohé dívky přetváří její realistický obraz do obrazu „macechy“, tudíž do pomstychtivé, sobecké ženy s množstvím dalších negativních vlastností, které jí dívka přisoudí. Ať už však hrdinčina matka má či nemá tyto zmíněné negativní kvality, hrdinka si je zvnitřní a vytvoří si tak obraz *vnitřní matky*.²⁹

Murdock ve své teorii zmiňuje i dvě formy archetypu Matky. *The Great Mother* ztělesňující neomezenou péči o rodinu a ochranu, zatímco *the Terrible Mother* zastupuje strádání a smrt. V případě, že dítě matku vnímá jako zdroj péče a laskavosti, vnímá ji jako pozitivní sílu, naopak je-li matka dítětem vnímána jako zdroj lhostejnosti, je vnímána jako negativní síla.³⁰

William Indick interpretuje první fázi Dobrodružství jako prvotní odmítnutí tradičních ženských hodnot. Hrdinka tedy opouští ženské stereotypy, jako jsou slabost, závislost, choulostivost či přecitlivělost.³¹

Katnissina rodina žila v Distriktu 12 do smrti otce relativně zajištěna. Katniss má ještě jednoho sourozence, mladší sestru Prim. Po smrti otce, který nepřežil nehodu

²⁸ Separation From Feminine, vl. překlad

²⁹ MURDOCK Maureen. *Heroine's Journey*. p. 17

³⁰ tamtéž, p. 19

³¹ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 165

v dolech, zůstala Katnissina matka sama se dvěma dcerami. V Distriktu 12 nebyla smrt hladem neobvyklá, ačkoliv se to kapitol oficiálně snažil všemožně zakrýt. Z tohoto důvodu po smrti Katnissina otce dostala rodina jen malé odškodné za jeho nečekaný odchod, které pokrylo jídlo jen asi na měsíc. Během této doby se očekávalo, že si Katnissina matka najde práci. Tak se však nestalo, jelikož matka se po smrti svého partnera zhroutila a nejevila známky zájmu ani o jednu z dcer. V době, kdy ještě žil Katnissin otec, byla svými dcerami vnímána jako *The Great Mother*, ačkoliv neměli mnoho, byli šťastná rodina. Po otcově smrti však matka nechala dcery zcela napospas hladu, a díky její lhostejnosti se proměnila v opak, tedy v *the Terrible Mother*.

Katniss, tehdy jedenáctiletá, se snažila prodat i to málo, co jim zbylo, aby získala nějaké jídlo a udržela tak všechny tři při životě. Kdyby kdokoliv zjistil, že se o ně matka přestala starat, byly by jí odebrány a umístěny do komunitního domova, což Katniss nechtěla nechat dopustit. Zde se projevují první situace ukazující její hlubokou lásku ke své mladší sestře Prim, která byla ztělesněním dobroty a jemné ženskosti. Navíc si Katniss byla vědoma toho, že komunitní dům by Prim zničil jak po psychické, tak po fyzické stránce. Katniss a její rodina byly v zimě již téměř na prahu smrti, a tuto zoufalou situaci přežily jen díky nezištnému daru chlapce, Peety Mellarka. Ten schválně spálil dva pecny chleba, ačkoliv si byl vědom toho, že bude svou matkou následně krutě potrestán, a tajně je hodil Katniss. Následující den již přišlo jaro a Katniss, která dříve chodívala se svým otcem tajně lovit do lesa za ostnatý plot, který značil hranici Distriktu 12, se rozhodla pokračovat v otcových stopách a uživit svou rodinu lovem.

V této části příběhu je důležitý především pohled na zlom, který oddělil Katnissino dětství od její předčasné dospělosti. Ve snaze udržet sebe a svou sestru slušně oblečenou a celou rodinu mimo hladovění, na sebe musela vzít roli hlavy rodiny. K matce po smrti otce pocítovala zášť, protože v momentě, kdy ztratila otce, ztratila zároveň i ji. A ačkoliv Katniss učinila rozhodnutí, že nikdy nebude jako její matka, vnitřně by byla ráda, kdyby jí znovu mohla věřit a opět být jejím symbolem pro bezpečí a lásku. Katniss však v tu dobu měla především starost o dobrosrdečnou Prim, která si i přes velká trápení zachovávala milou a srdečnou povahu, a právě ona je její největší motivací svůj úkol splnit a udržet všechny naživu.

Jak uvádí ve své knize Indick, Katniss opravdu v této fázi za sebou nechává tradiční ženské stereotypy, které naopak v této situaci charakterizují její matku. V Katniss se probouzí vnitřní bojovnice, která se, díky svým loveckým dovednostem, dokáže o svou rodinu postarat a není tak již závislá na milodarech či jiných osobách, aby jí pomohli. I toto zocelení jí výrazně pomůže na cestě jejím Dobrodružstvím.

6.1.2. Ztotožnění s mužským já³²

Murdock uvádí, že některé ženy se nutně nesnaží jít ve stopách svých otců, ale naopak se vědomě snaží nebýt stejné, jako jejich matky. Na ty nahlíží jako na závislé, bezmocné a příliš kritické. Pokud je matka nemocná, trpí chronickými depresemi či nadmíru konzumuje alkohol, dcera se více a více přiklání k otci jako ke spojenci. Otcova postava tak získává větší moc, a to nejen ve vnějším světě, ale i v hrdinčině vnitřním světě. Během této druhé fáze se žena rozhoduje odhodit dosud zažitý obraz svého já a skutečně naplno začít na své cestě dobrodružstvím. Hrdinka cestou potkává mužské spojence, kteří mohou zaujmout formu otce, přítele, učitele aj. Součástí hrdinčiny výpravy je najít si místo ve světě, které jí umožní najít svou vlastní identitu. Je pro ni důležité vědět, že dokáže přežít i bez pomoci ostatních, bez závislosti na svých rodičích či ostatních lidech. Dovednosti, které si hrdinka osvojí během této první části Dobrodružství jí zajišťují jakýsi základ kompetencí pro vstup do světa.³³

Katnissin vztah s otcem se v různých formách prolíná příběhem až do jeho konce. Jak je již výše zmíněno, se smrtí svého otce přišla i o fungující matku. Je tudíž pochopitelné, že tuto nečinnost má své matce za zlé. Raději než s ní, se tedy identifikuje se svým prvním mužským vzorem – se svým otcem. Ačkoliv je již po smrti, jistým způsobem si jej Katniss ještě více zvnitřňuje a stává se tak jejím vnitřním mužským hlasem.

Katniss na sebe bere roli hlavy rodiny a snaží se zaopatřit svou rodinu tak, aby co nejlépe dokázala ochránit svou sestru Prim. I v tom jí pomáhá její blízký přítel Gale, kterého zde můžeme identifikovat jako jejího prvního mužského spojence. Společně

³² Identification with the Masculine, vl. překlad

³³ MURDOCK Maureen. *Heroine's Journey*. p 44

chodí tajně lovit, aby oba dokázali uživit své rodiny, jelikož i Gale o svého otce přišel a teď živí matku a své dva bratry.

Katniss naučil lovit její otec, který ji sebou často bral do lesa za zapovězené hranice Distriktu 12. Tyto okamžiky můžeme vnímat jako její první výcvik, který ji připravoval na svou Dobrodružnou cestu. Naučila se lovit, stavět pasti, sbírat léčivé byliny, dokonce i plavat v malém jezírku hlouběji v lesích, jelikož Distrikt 12 na svém území neměl žádnou vodní plochu, kde by se dalo plavat. Tyto a všechny další dovednosti se jí zúročí v Dobrodružném světě, a jen díky nim dokáže ve své cestě uspět. Dokazuje to i následující úryvek, kdy Katniss ve druhé Aréně smrti dostává malý předmět, ale ona ani nikdo z jejích spojenců neví, jak a k čemu jej použít. Nakonec Katniss zachrání život sobě i svým spojencům před smrtí dehydratací tím, že si vybaví dávnou vzpomínku o tom, jak šli s otcem do lesa pro javorový sirup.

“A spile!” I exclaim, sitting bolt upright. (...) Yes, I’ve seen one of these before. On a cold, windy day long ago, when I was out in the woods with my father. Inserted snugly into a hole drilled in the side of a maple. (...) Maple syrup could make even our dull bread a treat. After my father died, I didn’t know what happened to the handful of spiles he had.³⁴

6.1.3. Cesta zkoušek³⁵

Indick uvádí, že poté, co je hrdinka uvedena do svého Dobrodružného světa, vydává se vstříc *Cestě zkoušek*, stejně jako Campbellův mužský hrdina. V této fázi se také setkává (a musí se následně i spojit) se svým Animem. Animus reprezentuje archetypální mužské silné stránky, jako je odhodlání, racionální intelekt, odvaha a mravní síla. Tím, že si hrdinka tyto vlastnosti zvnitřní, se tak zbavuje ženských slabých stránek. Murdock vymezuje tyto ženské slabosti do následujících tří falešných mýtů, které se k ženám tradičně přiřazovaly – *mýtus o závislosti*, *mýtus o ženské podřízenosti* a *mýtus o romantické lásce*^{36 37}.

³⁴ COLLINS Suzanne. *Catching Fire*. p 353

³⁵ The Road of Trials, vl. překlad

³⁶ The Myth of Dependency, The Myth of Female Inferiority, The Myth of Romantic Love, vl. překlad

³⁷ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 166

Katnissina iniciace do Dobrodružného světa proběhla díky její mladší sestře Prim. Rok co rok se z každého Distriktu, kterých je celkem 12, vylosují vždy dva splátcí ve věku od dvanácti do osmnácti let. Ti pak odjedou do Kapitolu, kde po úvodních rozhovorech a pouze základním tréninku vstoupí spolu s ostatními splátcí do Arény smrti. Tam neexistují pravidla, poslední splátc, který zůstane naživu, vítězí a vrací se z Kapitolu domů slavný a bohatý. Kapitol tuto každoroční zábavnou akci pořádá jako trest za dávnou vzpouru Distriktů vůči Kapitolu.

V letošním losování je však vybrána Katnissina sestra Prim, které je čerstvě dvanáct let a losování se účastní poprvé. Katniss se tedy ihned hlásí jako dobrovolník, aby svou sestru zachránila. Tak začíná její vstup do Dobrodružného světa spolu s druhým splátcem Distriktu 12, Peetou Mellarkem.

a. Stínání dvouhlavého draka³⁸

Tato fáze obsahuje první mýtus, který musí Katniss překonat, a tím je *mýtus o závislosti* tak, že dokáže uspět v tradičně mužské doméně boje. Katniss je spolu s Peetou vhozena do Arény smrti, kde je jejím úkolem přežít. Hrdinka dosud považovala za svůj nejdůležitější úkol zachránit Prim před Hladovými hrami, a ten splnila. Teď je čas postarat se sama o sebe. Avšak právě tento mýtus tuto schopnost zpochybňuje.

V Aréně je na začátku vždy dvanáct dívek a dvanáct chlapců. Ačkoliv existují i výjimky, jako jsou splátcí ze čtvrtého Distriktu, zvaní *The Careers*, kteří berou účast v Hladových hrách jako poctu a možnost získat slávu i peníze. Z tohoto důvodu jsou od mala trénováni právě na Hladové hry. Ostatní splátcí však mají přístup zcela jiný a do Her se jako dobrovolník nikdo nehlásí. Svět prostředí Arény bychom mohli považovat jako svět mužský, který zvýhodňuje mužské splátc, a to především díky jejich větší síle a schopnosti boje. Nicméně Katniss, díky svým dovednostem stopování zvěře, stavění pastí i lovení za pomoci luku není jen bezbranná dívka, která by vstupovala do Arény bez jakýchkoliv šancí na úspěch. Katniss, navzdory původním předpokladům, se stane poměrně rychle pro ostatní nebezpečným soupeřem.

³⁸ Slaying the Two-headed Dragon, vl. překlad

“The Carreers have two pairs (of the night glasses), but they’ve got everything down by the lake.“ Rue says. “And they’re so strong.“

“We’re strong too,” I say. “Just in a different way.”³⁹

V průběhu Her se Katniss spojí pouze se dvěma spojenci. Rue je její první spojenec Her. Je to malá dívka z Distriktu 11, která jí velmi připomíná Prim. Katniss si v tuto dobu začíná uvědomovat, že možná přeci jen existuje šance na vítězství. Právě její spojení s Rue, touha pokusit se ji ochránit, mění její dosavadní přístup boje v Hrách.

“And for the first time, I have a plan. A plan, that isn’t motivated by the need for a flight and evasion. An offensive plan.”⁴⁰

Jejich přátelství však nevydrží dlouho a Rue během Her umírá. Katniss, kterou její smrt silně zasáhne, obkládá její tělo květinami na tichý protest proti Hrách. Po Ruině smrti se Katniss spojuje s Peetou. Ten se ji doposud všemožně snažil chránit, ačkoliv tím riskoval svůj vlastní život. Katniss ho najde zraněného a souhrou okolností hrdinka vymýšlí i další plán postupu. Vzhledem k tomu, že Peeta nutně potřeboval léky, rozhodla se zapůsobit na diváky, a tudíž potenciální Kapitolské sponzory, tím, že k Peetovi předstírá romantické city. V průběhu hry se toto předstírání však mění v základ opravdových citů, na které však sama ještě není připravená.

Tato dvě spojení od základů Katniss mění. Ačkoliv Aréna je symbolem všech negativ, která si jen dovede hrdinka představit, i přes zoufalé situace, taktizování, nekončící boj či úprk na život či na smrt – Katniss v Aréně nachází i city. A to nejen k malé Rue, která jí tolik připomněla svou vlastní sestru, ale i k Peetovi. Tyto dvě formy se v Katniss vzedmulý najednou, a proto hrdinka bojuje s dvouhlavým drakem. Snaží se balancovat svou lidskost a slabosti na jedné straně a zároveň být nepřístupný, chladný splátce, který se snaží přežít. Stejně jako kdyby bojovala se dvěma hlavami draka zároveň. Jedině tím, že najde rovnováhu mezi těmito dvěma verzemi sebe sama bude moci dokončit svůj úkol.

³⁹ COLLINS Suzanne. *The Hunger Games*. p 250

⁴⁰ tamtéž

b. Stínání zlobřího tyrana⁴¹

V této části musí hrdinka překonat *Mýtus o ženské podřazenosti* nejen tím, že dosáhne svých cílů, ale i triumfem nad mužskou, despotickou silou.⁴²

Katniss nakonec zůstává v aréně pouze s Peetou. Jelikož však ani jeden z nich není ochoten zabít toho druhého, Katniss se v zoufalém posledním pokusu o záchranu rozhodne, že oba snědí jedovaté bobule. Tvůrci her by přece nedovolili nemít žádného vítěze. Jejich plán naštěstí funguje a jsou oba vyhlášeni vítězi 74. Hladových her. Tento okamžik však v Distriktech rozpoutává první počátky vzpoury, kdy v Katniss vidí rebelský symbol vzdoru proti Kapitolu a krutému prezidentovi Snowovi. Právě jeho zde můžeme identifikovat jako *tyranského obra*, kterého se Katniss podařilo díky jedovatým bobulím převést, ačkoliv ne zcela bez následků.

c. Stínání rytíře v zářivé zbroji⁴³

Mýtus o romantické lásce je posledním mýtem, kterému se hrdinka musí v této fázi postavit. Ženy se dle Murdockové vydávají hledat muže, kteří za ně vyřeší všechny jejich problémy. Od takovýchto mužů se očekává, že se o ženu postarají a budou ji chránit. Na tom by nebylo nic špatného, pokud by jí zároveň neomezovali či rovnou nebránili ve vydání se na svou vlastní Dobrodružnou cestu, kterou si však žena musí projít sama. Muži reagují na volání dámy v nesnázích. Role žen je v moha mýtech či pohádkách vyobrazena pasivním čekáním, dokud se nedostaví změna. Změna v podobě spanilého prince, který ji vysvobodí z jednotvárného stavu čekání.

Tato fáze je poměrně komplikovaně analyzovatelná v Dobrodružném příběhu Katniss. První náznak takového odmítnutí je moment, kdy zachraňuje svou sestru Prim při losování. Dle tradičního obrazu tohoto mýtu by se měl objevit hrdina, který by situaci nějak zachránil, a tím by mu patřil vděk a přízeň Katniss a následovala by pravděpodobně svatba. V Dobrodružném příběhu však Katniss vůbec nepomýšlí na to, aby čekala, zda se za Prim nabídne jako dobrovolník někdo jiný, jako by tomu oficiálně

⁴¹ Slaying the Ogre Tyrant, vl. překlad

⁴² INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 166

⁴³ Slaying the Knight in Shining Armor, vl. překlad

mělo být dle protokolu. Pro Katniss byla Prim to nejcennější, co měla, a tak čekání na spasení, ať už v podobě jiného dobrovolníka či jiné neznámé síly, nepřicházelo v úvahu.

Naopak díky průběhu Hladových her musela nadále přede všemi předstírat, že je zamilovaná do Peety proto, aby prezident Snow nenařídil zabít její rodinu. Ačkoliv pokus manipulovat s Tvůrci her díky otráveným bobulím vyšel, lidé Distriktů si toto gesto vyložili jako vzpuru. Katniss tak musí předstírat, že je bláznivě zamilovaná do Peety, aby uklidnila situaci v Distriktech a dokázala, že za tímto pokusem přelstít Tvůrce stálo pouze bezhlavé poblouznění. Distrikty však nepřesvědčila, a tak prezident Snow další rok, na výročí 75. Hladových her, vyhlásil losování pouze z existujících vítězů Distriktů. Jak v případě prvních, tak i v druhých Hladových hrách má Katniss svého Prince. Peeta, navzdory tomu, že Katniss v realitě neopětuje jeho lásku, se ji za každou cenu snaží chránit. Důkazem toho je i fakt, že byl původně do druhých Her vylosován jejich mentor, Haymitch, ale Peeta se dobrovolně nabídl vstoupit do Her místo něj, aby mohl Katniss chránit.

Tímto si myslím, že i tento mýtus je zbořen, jelikož Katniss automaticky neočekává, že se ji bude Peeta snažit opakovaně chránit. Hrdinka sama se dokáže rozhodnout, dokáže jednat a bojovat. Avšak je nutné podotknout, že svého Prince v příběhu má u sebe a v mnoha situacích je třeba, aby spolupracovali jako tým, aby dosáhli svého cíle a přežili.

6.1.4. Iluzorní přínos z úspěchu⁴⁴

William Indick uvádí, že v této fázi má hrdinka pocit, že konečně vyhrála svůj boj. Nicméně je nutné podotknout, že hrdinka věří, že může excelovat jak v mužském světě, tak i v ženském. Murdock tento jev nazývá *superwoman mystique*. Jedná se o falešnou představu, že člověk dokáže vynikat ve svou světech najednou. *Mystique* značí pouze iluzi rovnováhy a popírá tak fakt, že i hrdinka je pouze člověkem, ne superhrdinkou.⁴⁵ Hrdinka musí odmítnout standardy stanovené pro superženy a místo toho si uvědomit, že i ona má své limity a slabiny. Největším darem, který na své cestě

⁴⁴ The Illusory Boon of Success, vl. překlad

⁴⁵ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 168

může hrdinka obdržet, je uvědomit si, že nemusí vynikat ve všem najednou, a přesto to více než stačí.⁴⁶

Tuto fázi můžeme dle mého názoru identifikovat v momentě, kdy Katniss přijímá nabídku stát se tváří rebelů, tváří revoluce. Vše se odehrává po druhých Hladových hrách, kdy ji z Arény vysvobodí rebelové, ale Peetu dostihl dříve Kapitol. Katniss je přepravena do Distriktu 13, o jehož existenci se doposud veřejně nevědělo. Díky Katnissině záchraně však jako odplatu Kapitol vybombarduje celý Distrikt 12, ze kterého se povedlo pouze několika stovkám lidí uprchnout do třináctky. Distrikt 13 se stává zdrojem revoluce, a vstupuje do otevřeného boje s Kapitolem a prezidentem Snowem. Katniss dostává nabídku od stát se tváří revoluce, jejich Mockingjayem. Hrdinka v sobě tedy vede vnitřní boj. Její myšlenky jsou stále u Peety a dalších splátců, kterých se Kapitol zmocnil dříve než rebelové. Zde si uvědomuje své pravé city k Peetovi, a jak moc jí na něm záleží. Katniss se rozhodne být Mockingjay, nicméně ne ve formě, ve které si ji vedení třináctého Distriktu představuje. Vedení žádá, aby vystupovala dokonale nalíčená, odříkávala již předepsané a schválené texty a natáčela pouze ve studiu mimo nebezpečí. Katniss však tuto upravenou formu sebe sama odmítne a rozhodne se nechat se vidět takovou, jaká je, jakou ji znají z Hladových her. Katniss se tak sjednocuje ne s dokonalou představou sebe sama, ale se svou pravou podobou, se všemi nedokonalostmi i slabými stránkami. Pomáhá jí v tom i fakt, že si konečně přiznala své city a přestala v srdcových záležitostech poslouchat svůj rozum. Přestala se vydávat za nezranitelnou osobu distancující se od jakýchkoliv slabých stránek, ale přijala sebe sama. A právě touto autentickou formou dokázala oslovit, povzbudit a inspirovat lidi všech Distriktů, aby se zapojili do bojů za svobodu.

6.1.5. Silné ženy dokáží říci ne⁴⁷

Pátá fáze je poměrně blízce napojená na předchozí fázi a výše vysvětlený výraz *superwoman mystique*. Indick uvádí, že poté, co si hrdinka uvědomila svou vlastní deziluzi o nutnosti vynikat do té míry, že to hrdinku odvádí od sebe samotné, musí hrdinka říci *ne*. Katniss tak musí omezit své vlastní ambice, které kladly velké nároky

⁴⁶ MURDOCK Maureen. *Heroine's Journey*. p 68

⁴⁷ Strong Women Can Say No, vl. překlad

na její čas a pozornost. Archetyp, se kterým se hrdinka v této fázi setkává, je Král. Ten reprezentuje mužskou náročnost a požadavky, které ji rozpolcují. Hrdinka se tak musí za sebe postavit a říci *ne*.⁴⁸

Murdock dodává, že se v této fázi hrdinka může bát toho, že zklame ostatní. Tito lidé se pak budou cítit podvedeni, a hrdinka by mohla zničit jejich původní obraz o ní. Na druhou stranu je ve slově *ne* i velká síla, jelikož se hrdinka snaží chránit sebe sama a umlčet tak *vnitřního tyрана*, jehož hlas máme každý v sobě.⁴⁹

Archetyp Krále zde můžeme identifikovat v ženské postavě prezidentky Coinové, která vede Distrikt 13 a stojí v čele celé revoluce. Coinová, ačkoliv je to ženská postava, je velmi nepřístupná, vládne pevnou rukou, vyžaduje absolutní poslušnost a disciplínu. Mnoho jejích vlastností obvykle identifikujeme s mužskými hrdiny, a z toho důvodu je dobře identifikovatelná s archetypem Krále. Prezidentka Coinová o Katniss původně nestála, z Arény chtěla vysvobodit především Peetu, který oproti Katniss měl přirozený talent vystupovat před lidmi a řečnit. Katniss však splnila svůj úkol a stala se inspirací pro všechny ty, kteří ještě váhali, zda se do bojů zapojit.

Během posledního dne odporu Kapitolu, který ještě týž den padl, zemřela Katnissina milovaná sestra Prim, když ošetřovala děti po jednom z finálních náletů, při výbuchu jedné z bomb. Katniss se obrátil život vzhůru nohama a bylo pro ni výjimečně těžké se se smrtí sestry, kvůli jejímuž bezpečí se původně dobrovolně přihlásila do prvních Hladových her, smířit.

Během doby jejího zotavení z bitvy byla revoluce dokončena a Coinová převzala kontrolu i nad Kapitolem. Katniss požádala, aby mohla bývalého prezidenta Snowa po jeho soudním procesu sama popravít šípem. Snažila se ulevit své touze po pomstě za smrt Prim. Mezitím se nové vedení v čele s prezidentkou Coinovou začalo domlouvat na oficiálním převzetí vlády v Kapitolu, ve stejný den jako byla plánována Snowova poprava. Coinová informovala o stavu nálady v Distriktech, a protože lidé necítili, že by pouze smrt exprezidenta Snowa jim učinila za dost, rozhodla se vyhlásit další Hladové hry. V těchto hrách by však bojovali pouze děti z Kapitolu, a to děti těch, kteří byli

⁴⁸ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 168

⁴⁹ MURDOCK Maureen. *Heroine's Journey*. p 83

fungovali v nejvyšších funkcích Kapitolu a jen přihlíželi krutostem, které se odehrávali nejen v Hladových hrách, ale i v Distriktech. Katniss, která mezi ostatními vítězi Her měla možnost volit o konání těchto Her, souhlasila.

Tento okamžik je poměrně zásadní ve vnímání, jak moc Katniss ovlivnila smrt Prim. Katniss vydala svůj souhlas s dalším kolem Hladových her, a to i přes fakt, že si sama Hrami prošla a věděla o hrůzách, které v Aréně na splátce čekají, a které s nimi zůstanou již po celý život, a to za předpokladu, že se jim povede přežít. Katnissin souhlas však byl krokem vpřed pro nastávající prezidentku celého Panemu. Hrdinka se v tomto okamžiku nechala svést zármutkem z cesty, ačkoliv věděla, co Coinová zamýšlí. Snowovou popravou by si upevnila své postavení mezi Distrikty a vyhlášením Hladových her by si získala i jejich uznání. Avšak její vláda by podle všeho byla velmi podobná, ne-li nakonec horší než vláda exprezidenta Snowa.

Katniss se také dozvídá, že bomby, které zabily Prim, nebyly dílem Kapitolu, ale rebelů. I to dále přidává k jejímu hněvu a zoufalé touze Prim pomstít. Navíc si je stále intenzivně vědoma toho, co by nová vláda Coinové znamenala. Jen dalšího tyрана u moci, jen tentokrát ne vše s Kapitolem, ale s Distriktem 13. Proto v okamžiku, kdy mířila Snowovi na srdce, aby vypustila svůj poslední šíp války, mění svůj cíl a vypouští šíp přímo do srdce prezidentky Coinové.

6.1.6. Inicie a sestup k Bohyni⁵⁰

Murdock tento sestup k Bohyni charakterizuje jako cestu do podsvětí, do temné noci duše, břicha velryby, či ji jednoduše pojmenovává jako depresi. Obvykle jí předchází život měnící ztráta. Prožít si odchod milovaného člověka, ať už je to dítě, rodič či partner, se kterým byl náš život těsně propleten, může značit začátek hrdinčiny cesty do podsvětí. Tato cesta je plná zmatení a smutku, odcizení a deziluzí, vzteku a zoufalosti. V podsvětí není možné vnímat čas, neexistuje ráno, den ani noc. Je zde pouze vše prostupující tma. Na venek je žena, která začala svůj sestup, duchem

⁵⁰ The Initiation and Descent to the Goddess, vl. překlad

nepřítomná a nikomu nepřístupná. V této fázi začíná zapomínat a volí si nevidět své přátele.⁵¹

Tuto fázi můžeme poměrně s přesností identifikovat jako období po smrti Katnissiny sestry Prim. Katniss, která byla též v blízkosti výbuchu bomby se i přes fyzické uzdravení dlouho potýká s depresemi. Tyto deprese pokračují i poté, co řekne v předchozí fázi své *ne*. Katniss je doktorem klasifikována jako mentálně narušená, a díky tomu nenese žádné následky za smrt Coinové. Kapitola má nového prezidenta, jehož cílem je na rozdíl od jeho předchůdců mír mezi všemi Distrikty i Kapitolem. Katniss je poslána zpět do Distriktu 12, aby začala nový život. Právě tady, v místech, které jí tolik připomínají Prim a všechny šťastné okamžiky, které zde jako rodina prožili, se hroutí. Druhý den však nastane vítaná změna, a Katniss poprvé po dlouhé době začíná fungovat a vydává se lovit. Vytvoří si tak každodenní rutinu, a ačkoliv její ztrátu zahojí pravděpodobně pouze čas, dokázala se znovu vynořit z podsvětí na denní světlo.

2. Naléhavá touha se opět spojit s ženskostí⁵²

Po absolvování své cesty sestupu k Bohyni začíná žena toužit po opětovném spojení s ženskou částí své duše, ať už v podobě Bohyně, Matky, či malé dívky. Pokud žena strávila mnoho let ignorováním svých emocí, aby mohla sloužit a chránit svou komunitu, teď nastává čas, kdy pomalu získává zpět své ženské já.⁵³ Indick doplňuje, že tato fáze je symbolizována potřebou spojit se se svou Animou, a právě díky tomuto zvnitřnění hrdinka opět vnímá své ženské pocity, touhy a emoce.⁵⁴

Tato fáze podle mého názoru v Katnissině Dobrodružném příběhu není nijak výrazná, mohli bychom ji však vidět v jistých náznacích na konci příběhu. Katniss konečně přestala sama před sebou skrývat své city k Peetovi, který se k ní později připojí v Distriktu 12, a spolu se snaží pokračovat ve svých životech. Jak Katniss, tak Peeta si prožili obrovské hrůzy, které je budou v nočních můrách pronásledovat pravděpodobně celý život, ale díky jejich citu na tento vnitřní boj nejsou sami a

⁵¹ MURDOCK Maureen. *Heroine's Journey*. p 109

⁵² Urgent Yearning to Connect with the Feminine, vl. překlad

⁵³ MURDOCK Maureen. *Heroine's Journey*. p 111

⁵⁴ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 169

dokážou si být sami sobě oporou. Začínají se znovu učit žít, Katniss se opět vrátila k lovu, stejně jako Peeta k pekařství, a snaží se sami v sobě najít klid.

6.1.7. Zahojení odloučení matky a dcery⁵⁵

Cílem této fáze je spojit dvě rozpolcené části sebe sama v jednotu. Nemusí se nutně jednat o usmíření se s reálnou matkou, ačkoliv i toto usmíření velmi napomáhá této fázi. Jedná se především o vnitřní ránu, která vznikla v okamžiku odloučení v první fázi *Odloučení od ženskosti*. Hrdinka teď touží po hlubokém spojení, po vztahu a společnosti, po silné a mocné matce.⁵⁶

V Dobrodružství hrdinky se Katniss se svou matkou usmíruje postupně. Důležitý okamžik nastává v momentě, kdy naposledy vidí Prim a svou matku před tím, než odjede do Kapitolu účastnit se v prvních Hladových hrách. Katniss dává průchod svým emocím, když kromě praktických instrukcí okolo domácnosti matce zdůrazňuje, že tentokrát Prim nesmí opustit tak, jako po smrti jejich otce.

“You can’t clock out and leave Prim on her own. There’s no me now to keep you both alive. It doesn’t matter what happens. Whatever you see on the screen. You have to promise me you’ll fight through it!” My voice has risen to a shout. In it is all the anger, all the fear I felt at her abandonment.⁵⁷

Díky této výměně se Katniss trochu ulevuje, jelikož konečně přestala ve svém nitru schovávat svůj vztek, své zklamání z matčiny dřívější nečinnosti a dala mu průchod. Během Dobrodružství je její vztah s matkou výrazně zlepšil, během války ona i Prim aktivně pomáhají v nemocnicích a Katniss její hněv pomalu opouští. Po smrti Prim se však matka ke Katniss v Distriktu 12 nepřipojila. Našla si práci v nově postavené nemocnici v Distriktu 4, kde, stejně jako Katniss, začíná nový život. Tuto situaci můžeme vnímat jako mírové řešení. Katniss i její matka obě zažily velkou ztrátu a obě potřebují pokračovat ve svých životech tak, jak jim to nejlépe půjde. Nadále spolu však zůstávají v kontaktu.

⁵⁵ Healing the Mother/Daughter Split, vl. překlad

⁵⁶ MURDOCK Maureen. *Heroine’s Journey*. p 131

⁵⁷ COLLINS Suzanne. *The Hunger Games*. p 43

6.1.8. Nalezení vnitřního muže se srdcem⁵⁸

Murdock uvádí, že součástí této předposlední fáze je tzv. *sacred marriage*, což symbolizuje spojení opaků, přičemž zde žena vzpomíná na svou opravdovou povahu. Jedná se o spojení ega a sebe sama. Hrdinka porozumí ženské a mužské opravdové povaze a obě dvě přijme. Výsledkem tohoto spojení je narození „božského dítěte“. Žena tak dává život sama sobě ve stavu dokonalosti, díky tomu, že v sobě sjednocuje mužský i ženský protějšek.⁵⁹

Indick k této fázi dodává, že hrdinčin milostný zájem je paralelní k funkci animy v mužské hrdinově cestě Dobrodružstvím. A právě díky jeho podobě s animou se snaží hrdinku inspirovat ke znovuobjevení jejich ženských sil v podobě intimity, citlivosti a lásky k sobě sama.⁶⁰

Potvrzena je zde Indickovo teorie o Peetovi, který svou povahou doopravdy odpovídá funkci animy v hrdinově příběhu. Peeta, oproti Katniss, ztělesňoval mnoho ženských kvalit. Byl vždy spolehlivý, citlivý, milující, empatický, pečující, a vždy se snažil Katniss chránit, ať ho to stálo cokoliv. Právě tyto kvality doplňují hlavní hrdinku v okamžicích, kdy ona sama se nacházela ve fázi odloučení se svou vnitřní ženskostí. Jak je výše zmíněno, jejich vztah je klíčový pro znovunabytí jejich vnitřní rovnováhy a pokračování v životech, které tolik poškodily události války.

6.1.9. Mimo dualitu⁶¹

Symbolem ženskosti je kruh. Jedná se o symbol ne vylučující, ale zahrnující, a právě proto se stal i symbolem finální fáze Dobrodružství hrdinky. Stejně jako kruh je i pohled na život vše zahrnující. Symbolizuje tak věčný život, koncentrickou sféru lidských vztahů a znovuzrození v kulatém lůně ženy.⁶²

Konečná kapitola ukazuje Katniss a Peetu po desítkách let se dvěma dětmi. Tak se jejich příběh uzavírá. Hladové hry jsou minulostí, ale přesto na ně nelze zapomenout.

⁵⁸ Find the Inner Man with Your Heart, vl. překlad

⁵⁹ MURDOCK Maureen. *Heroine's Journey*. p 169

⁶⁰ INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 170

⁶¹ Beyond Duality, vl. překlad

⁶² INDICK William. *Psychology for Screenwriters*. p 170

Děti v tomto momentu značí znovunalezení Katnissiny rovnováhy. Katniss na úplném začátku příběhu v jednom z rozhovorů s Galem přiznává, že nikdy nechce mít děti. Představa každoročního strachu o losování do Her ji děsilo. Poté, co však dokončuje svou cestu Dobrodružstvím, mění názor, a ačkoliv byla zprvu vyděšená z nového života, s pomocí Peety společně dokončují kruh, díky kterému konečně znovu nachází svou vnitřní rovnováhu.

7. Christopher Vogler a archetypy v dílech Harry Potter a Hunger Games

Christopher Vogler si v první části své knihy *The Writer's Journey* všímá opakovaně se vyskytující postav a vztahů v pohádkách, mýtech, a tudíž i v Hrdinově dobrodružství. Tyto opakující se postavy nazval významný psycholog Carl G. Jung jako *archetypy*, jimiž tedy označil prastarý vzor charakterů, které patří do sdíleného dědictví lidské rasy. Jung přichází s termínem kolektivního nevědomí. Archetypy jsou překvapivě konstantní a přetrvaly od prvních civilizací dodnes, existují ve snech i mýtech celého světa.⁶³

Vogler zdůrazňuje, že právě archetypy jsou velmi mocným elementem vypravěče. Dále připomíná, že pokud postava, například jménem Brom, funguje jako archetyp mentora, nemusí nutně být mentorem po celou dobu života postavy. Brom může mít v první části příběhu funkci mentora, avšak později se změní a vezme na sebe archetyp stínu. Flexibilitu archetypu je tedy možné si představit jako postavu, která na sobě střídá masky odpovídající podobě různých archetypů podle toho, jak postupuje příběhem. Archetypů je velké množství, nicméně ve svém díle *The Writer's Journey* se zabývá pouze několika základními typy, které je možné identifikovat i v Hrdinově dobrodružství.

Archetyp hrdiny je ten nejzákladnější a jen těžko si představit příběh bez něho. Řecký kořen slova *hero* znamená ochránit a sloužit. Hrdinu Vogler popisuje jako někoho, kdo je ochoten obětovat své vlastní potřeby za potřeby ostatních, stejně jako pastýř chrání a slouží svému stádu. Jádro hrdiny je úzce spojeno se sebeobětováním.

Úkolem hrdinovy postavy je identifikovat se se čtenářem/divákem. Pak vidí příběh očima hrdiny, a dokáže se z jeho příběhu i ponaučit. Hrdina má zpočátku nejen univerzální vlastnosti, ale i nějakou unikátní. Díky tomu je možné, abychom se do hrdiny dokázali sami vcítit. Většinou je také poháněn univerzálními pohnutkami, se kterými se též dokážeme sjednotit. Ať už se jedná o touhu být milován, být pochopen, oceněn, touha uspět, být volný, pomstít se, postavit se proti křivdám či hledání sebevyjádření. Unikátní vlastnost hrdiny slouží k tomu, abychom k hrdinovi vzhlíželi a

⁶³ VOGLER Christopher. *The Writer's Journey*. p 23

chtěli alespoň částečně být jako oni. Hrdinové však zároveň musí být jedinečnými lidskými bytostmi, raději než stereotypní tvorové bez jakékoliv chyby.⁶⁴

Vogler dále uvádí, že klíčové je u hrdiny docílit toho, aby působil reálně. To znamená, že mimo jeho kladných a unikátních vlastností musí také mít stinné stránky, které jsou mnohdy v rozporu s jeho kladnými vlastnostmi. Tímto konfliktem se více přiblíží čtenáři/divákovi, který ho pak vnímá jako reálnou postavu raději než pouhý typ postavy.

Důležitým prvkem hrdinova příběhu je setkání se smrtí. Ve většině případů hrdina nečelí vlastní smrti, ale může se s ní setkat díky ztrátě milovaného, či se z nějakého důvodu svůj život rozhodne riskovat. Ukazuje nám tak nejen jak se se smrtí srovnat, ale také nás učí, že je někdy třeba riskovat, ačkoliv nás cesta může zavést do nebezpečí.⁶⁵

Hlavním hrdinou v kouzelnickém příběhu je mladý Harry. Jeho život souvisle sledujeme od jeho dvanácti let, kdy poprvé vstoupil do světa Dobrodružství – do Bradavic. S hlavním hrdinou se dokážeme poměrně rychle ztotožnit. Zpočátku příběhu je to chlapec, který se nejvíce ze všeho cítí osamocený, nikým nemilovaný, izolovaný, toužící po příteli a vlídném slovu. Ať už tento příběh čte dítě či dospělý, každý z nás se dokáže s tímto pocitem identifikovat, jelikož jsme se sami v určitém momentu právě takto cítili. Harrymu se jeho touha plní a otevírá se mu zcela nový svět plný nejen vzrušujících kouzel a magie, ale i nových přátel a lidí, kterým na něm bude záležet.

V Harryho Dobrodružství existují ještě další dvě důležité postavy, a to Harryho přátele Rona a Hermionu. Vogler uvádí, že hlavního hrdinu můžeme identifikovat díky tomu, že právě jeho postava se toho v průběhu příběhu nejvíce naučí a nejrychleji dospěje. Vzhledem k tomu, že se Harry v průběhu příběhu srovnává i s jeho smrtí, aby mohl ochránit své přátele, je hlavní postavou on.

V sérii *Hunger Games* je bez pochyb hlavní hrdinkou Katniss Everdeen. Velkou náповědou budiž i forma vyprávění, kdy se příběh odehrává výhradně z první osoby. Katniss má jedinečný charakter, díky němuž čtenáře příběh ihned zaujme. Na rozdíl od Harryho, který na začátku příběhu zaujímá svou skromností a upřímností, Katniss již

⁶⁴ tamtéž. p 30

⁶⁵ VOGLER Christopher. *The Writer's Journey*. p 32

v počátku odhaluje svou odvalu (v momentě dobrovolného přihlášení do Her místo své sestry) a důvtip. Katniss v průběhu svého Dobrodružství odhaluje i své neurozy, díky kterým však hrdinka působí o to realističtěji.

Archetyp mentora je většinou pozitivní postava, která hrdinovi pomáhá, inspiruje, trénuje jej a poskytuje mu rady a motivaci. Campbell pro tuto postavu uvádí názvy Wise Old Man či Wise Old Woman, ačkoliv ne vždy musí tato postava odpovídat tomuto popisu. Mnohdy i blázen na sebe může vzít roli učitele, stejně jako nezáleží na jeho věku. Vogler uvádí, že postava mentora je tou božskou částí v nás, která je spojena se všemi věcmi. Postava mentora je také nedílnou součástí hrdinovi budoucí představy o sobě, jelikož reprezentuje jeho nejvyšší aspirace (hrdina se na konci Campbellova monomytu stává sám mentorem). Je důležité zmínit i fakt, že tato postava se mnohdy dostane do rodičovské role, a hrdinovi se tak stává jakýmsi nejbližším vzorem, ke kterému vzhlíží. Poskytuje také hrdinovi dary, které však mohou mít různou podobu.⁶⁶

Archetyp mentora v Dobrodružství Harryho Pottera je hned několik. Tento druh archetypu Harry poprvé potkává v Hagridovi. Doprovází ho při prvním vstupu do kouzelnického světa, ukazuje a vysvětluje mu základní pravidla. Druhým mentorem příběhu je Harryho kamarád Ron. Ten se velmi podílí na tom, aby Harry získal základní informace o kouzelnickém světě – o sportu jménem Fámfrpál, o kolejích Bradavic, o kouzelných předmětech (pohybující se fotografie) a tak podobně. Jako hlavního mentora bychom však mohli považovat Brumbála. Tato postava se největší měrou podílí na Harryho ochraně, poskytuje mu důležité informace (viteály), dary (neviditelný plášť) a doprovází ho celým příběhem.

V Katnissině dobrodružství též můžeme identifikovat několik variant mentorů. Prvním učitelem jí byl její otec. Díky jejich společně strávenému času v lese ji naučil lovit, a tím jí dal jeden z největších darů – schopnost postarat se sama o sebe a možnost se dokázat nejen bránit, ale i vést útok. Druhým učitelem Katniss se po otcově smrti stal Gale. Tento mentorský vztah byl oboustranný. Gale ji naučil vázat dokonalejší pasti, Katniss ho naučila zacházet s lukem. I to je důležité pro takové vztahy, vliv nikdy není jednostranný, a pokud mentor působí na hrdinu, působí nějak hrdina zpět na mentora.

⁶⁶ VOGLER Christopher. *The Writer's Journey*. p 40

Mentorem je v určitých částech příběhu i prezident Snow, který, ačkoliv obvykle v podobě Stínu, jí poskytuje nové informace, které Katniss nutí upravovat své dosavadní názory a zasvěcuje ji do Kapitolských intrik. Hlavní postavou mentora však není nikdo jiný než Haymitch. Tento muž měl na Katniss jednoznačně největší vliv z hlediska učení se a z hlediska vnitřního růstu a jeho pomoc byla důležitá proto, aby s Peetou přežily všechny Hladové hry.

Strážce prahu je archetyp ztělesňující jistou formu překážky. Jeho funkcí je především pomocí hádanky či zkoušky zabránit těm, kteří nejsou hodni vstupu do Dobrodružného světa, v pokračovat v cestě. Tito strážci mají obvykle mnoho podob, může se jednat o darebáka, žoldáka, hlídku, ochránce, dveřníka a podobné. Můžou však být i neutrálními postavami, které jsou jednoduše součástí krajiny či tajnými pomocníky, kteří testují hrdinovu ochotu a dovednosti. Tito strážci reprezentují obyčejné překážky, kterým čelíme i my všude kolem nás, od špatného počasí po předsudky.⁶⁷

V Harry Potterovi můžeme jako jeden z příkladů těchto strážců uvést domácího skřítko Dobbyho, který se snažit Harryho ochránit před temným plánem svého pána. Harryho se pokoušel zastavit nejdříve pouhým varováním. Následně znepříjemnil Harryho pobyt u jeho příbuzných vysypáním dortu na hlavu jejich důležité návštěvy. A když ani mříže na okně nezabránili Harrymu dostat se na cestu do Bradavic, Dobby zavřel přepážku do nástupiště 9¾, aby Harry, shodou okolností s Ronem, nemohl nastoupit do školního vlaku. Ani jeden z těchto pokusů však Harryho od pokračování v jeho cestě nezastavilo a projevil tak před Strážcem velkou odvahu, když se i přes jeho varování vydal vstříc nebezpečí.

V Katnissině Dobrodružné cestě se takovéto setkání se strážcem odehrálo v první části příběhu. Všichni splátcí jsou před vstupem do Arény smrti ohodnoceni Tvůrci her body za svůj talent, který Tvůrcům předvedou. Čím vyšší body, tím jsou splátcí talentovanější a nebezpečnější. To hraje roli především pro sponzory, kteří se na toto základě rozhodují pro podporu svých favoritů. Katniss předváděla bezchybnou střelbu lukem do různých cílů. Nikdo jí však nevěnoval pozornost, jelikož do lóže Tvůrců byla

⁶⁷ VOGLER Christopher. *The Writer's Journey*. p 50

právě přinesena hostina, včetně pečeného prasete, které mělo v tlamě jablko. Katniss se rozohnila nad bezohledností Tvůrců a bez přemýšlení namířila šíp do lóže a probodla jím pečené jablko. Tím prokázala svou hrdost, bojovnost a nezkrotnost. Tvůrci ji dali nejvyšší počet bodů ze všech splátců.

Archetyp Stínu je reprezentován potlačovanými příšerami našeho vnitřního světa. Vyjadřuje všechny negativní vlastnosti, všechny naše obavy, ale i potlačované touhy a tajemství, která bychom nikdy, možná ani sami sobě, nepřiznali. Tyto negativní obrazy jsou zvnitřněné různými postavami, jako například soupeři, padouchy či nepřáteli. Tyto postavy v příběhu fungují především jako vyzyvatelé hrdiny, kteří díky němu mají hodného protivníka, kterému se musí postavit. Zároveň každý hrdina má kus svého vlastního stínu sám v sobě. Pokud hrdina začne být sobecký, trpí depresi, zneužívá své moci či se příliš opájí svými úspěchy, pak v hrdinovi převládne jeho vnitřní stín.⁶⁸

Hlavním protivníkem Harryho Pottera je Lord Voldemort. Zajímavé je se však zaměřit na vnitřní část stínu, kterou, jak uvádí Vogler, máme každý v nás, tudíž i sám hrdina. Harryho vnitřní stín je reprezentován vnitřním spojením mezi ním a Voldemortem. Ve skutečnosti se jedná o část Voldemortovi duše, která se odlomila a přísála se k Harrymu v momentě, kdy byli zavražděni jeho rodiče. Tato část tak shromažďuje veškeré Harryho pochyby, strachy i touhy. Harry se od této části stínu oprostí v momentě, kdy si uvědomí, že musí zemřít. Tyto temné stránky jeho osobnosti nikdy nezmizí, avšak pokud je člověk neignoruje, ale naopak si je dokáže přiznat, jeho vnitřní stín ho nepohltí.

V Katnissině Dobrodružném příběhu je jejím hlavním nepřítelem prezident Snow, avšak protivníků je v jejím Dobrodružství v různých formách mnoho. Dalším nepřítelem je i prezidentka Coinová, ačkoliv se tak zprvu nezdá, nakonec na sebe bere stejnou roli jako Snow, když je jejím cílem ovládnout celý Panem, jen místo Kapitolu bude včele Distrikt 13. Také je nutné v tomto Dobrodružství rozlišovat mezi soupeřem a nepřítelem. Soupeři nejsou nutně nepřátelé, jelikož soupeř může mít stejný cíl jako hrdina, ale neshodnou se na cestě, kterou se vydat pro dosažení tohoto cíle. Ukázkou

⁶⁸ tamtéž, p 68

soupeře může být ironická Johanna Mason, která na sebe nakonec bere i archetyp spojence.

8. Aplikace teorie Hrdinova dobrodružství na filmy Marvel

V rámci aplikace Hrdinova dobrodružství na filmová zpracování komiksů bylo nutné provést pečlivou selekci filmů pro plánovanou analýzu. Jelikož není možné analyzovat každý příběh odděleně zvlášť, v následující analýze budou jednotlivá stádia Campbellova dobrodružství popsány z pohledu dvou zastupujících filmů skupiny Marvel. Jedná se o filmy *Doktor Strange* (2016) a *Kapitán Amerika* (2011).

Oba tyto filmy popisují vznik superhrdiny, aby bylo možné soustředit se na cestu od úplného počátku, kdy jsou divákům představeni, včetně Obyčejného světa, ze kterého vstupují do světa Dobrodružství. Z tohoto důvodu je vybrán film *Captain America: První Avenger*, který z řady filmů o Kapitánovi popisuje začátek jeho příběhu. Dalším kritériem pro výběr filmů byla změna. Změna je důležitým elementem těchto filmů, a každý superhrdina na ni reaguje jinak. Proto byla vzata v úvahu i její forma, zda se jedná o vnější či vnitřní změnu a v jakém rozsahu hlavního hrdinu ovlivnila. Mimo jiné byli pro co největší kontrast vybráni hrdinové s různými silami. Zatímco Kapitán Amerika získal své schopnosti díky pokusnému experimentu, jeho schopnosti jsou trvalé a nepotřebuje k nim žádný vnější prostředek. Doktor Strange naproti tomu dosahuje svých superschopností pomocí prstenu. Dalším kontrastem je samotné prostředí, ve kterém se oba superhrdinové pohybují. Ačkoliv oba dva žijí ve stejném světě, Kapitán Amerika se pohybuje v prostředí obyčejného světa bez větších zásahů magie, Doktor Strange své schopnosti čerpá právě z napojení na kouzla a magii, a dokáže využívat lomu času i prostoru. A zatímco Kapitán Amerika chrání svět před fyzickými hrozbami, Doktor Strange chrání svět před hrozbami mystickými.

8.1. Odchod

Kapitán Amerika

Stevea Rogerse poprvé vidíme v okamžiku, kdy kolem zuří druhá světová válka a on se navzdory svým rozsáhlým zdravotním omezením snaží přihlásit do armády. Jeho zjevně chatrná vnější konstrukce ho neodrazuje a z jeho konverzace s přítelem je patrné, že chce bojovat za svou vlast a nic ho od tohoto cíle neodradí. V tomto kontextu vidíme

i prostředí jeho Obyčejného světa, který Steveovi přijde stísněný, a zatímco muži bojují ve válce, jemu je toto právo odepřeno. Zde můžeme identifikovat první fázi Volání dobrodružství, které má podobu náborového plakátu, ale i ukázky boje z války, který je promítán v kině. V místě jeho pátého pokusu o rekrutování se setkává s doktorem Erskinem, kterého zaujme jeho odolnost vůči odmítnutí. Zároveň se ho ptá na jeho motiv pro přihlášení se do boje.

“I don't want to kill anyone, I don't like bullies. I don't care where they're from.”⁶⁹

Samotným tímto prohlášením ukazuje svůj postoj vůči násilí, respekt k lidskému člověku, ale především vysoký smysl pro spravedlnost. Doktor Erskine, jež je ztělesněním archetypu mentora, se rozhodne dát mu šanci. Jedinou stopou po fázi Odmítnutí volání dobrodružství najdeme v Rogersově chvilkové nervozitě večer před provedením Erskinova experimentu. Erskine v tomto okamžiku Stevena povzbuzuje a chce po něm slib, že ať se stane cokoliv, on zůstane sám sebou – ne perfektním vojákem, ale dobrým mužem.

Následuje fáze Nadpřirozené pomoci, tedy moment experimentu, díky němuž Steven získává nové silné tělo, a tudíž své schopnosti. Touto změnou zároveň překračuje práh do Dobrodružného světa.

Poslední fáze V břicho velryby můžeme identifikovat jako okamžik, kdy umírá doktor Erskine. Steve je vnitřně otřesen, jelikož ztratil člověka, který mu věřil v okamžiku, kdy nikdo jiný ne.

Doktor Strange

Stevena Strange poprvé potkáváme v jeho Obyčejném světě, a to v nemocnici. Steven je vynikající neurochirurg, což dokazuje nejen první scéna, při níž zachraňuje člověka díky svým excelentním chirurgickým schopnostem, ale i vynalezení nových průkopnických technik v chirurgii. Jeho úspěch se na něm však negativně odráží, což se promítá v jeho sebestřednosti příliš vysokém sebevědomí.

Volání dobrodružství má podobu těžké autonehody, která ho připraví o jemný cit v rukou a zůstává mu permanentní třes. Stane se tak v okamžiku, který diváky uvádí do

⁶⁹ Marvel studios. *Captain America: The First Avenger*. 2011

obrazu ohledně Strangeovi arogance. Při rychlém řízení sportovního auta si vybírá své další pacienty tak, aby právě on byl jedním z mála doktorů, kteří pacientovi mohou pomoci, aby tak nemrhal svým časem, ale zároveň odmítá ty skutečně těžké, aby si v případě, kdyby operace nevyšla, nesnížil svou dosavadní sto procentní úspěšnost. Když nachází zajímavý případ, je mu zaslán rentgen pacienta, Strange přestane věnovat pozornost řízení a zřítí se z útesu. Tuto autonehodu a jeho následující trvalé zdravotní následky, můžeme brát právě jako Volání dobrodružství. Volání, které se ho snaží vylákat mimo svůj obyčejný, bezpečný svět nemocnice a ukázat mu, že existuje něco vyššího, než je jen on sám.

Odmítnutí volání dobrodružství je fáze, ve které se Strange usilovně snaží najít nové procedury a nové doktory, kteří by se pokusili jeho rukám navrátit svou původní stabilní motoriku. Strange se nehodlá smířit s tím, že je jeho kariéra neurochirurga u konce. Prodává vše, co vlastní, aby mohl uhradit jakoukoliv novou experimentální léčbu.

Fáze Nadpřirozené pomoci se objeví v okamžiku poslední naděje, když se Steven vydává do Kathmandú do učení k osobě jménem „The Ancient One“, aby mu pomohla. The Ancient One mu představuje teorii, díky níž je možné uzdravit své tělo skrz ducha. Strange tuto teorii však zesměšňuje. The Ancient One mu pak ukazuje zcela nový svět, astrální dimenze. Během této ukázky multiverzu si Strange uvědomuje, že v porovnání s existencí všech těchto světů on není ničím. Jeho předchozí arogantní a sebestředné chování ho však stojí možnost se od The Ancient One učit. Jeho vytrvalost mu ale nakonec vyslouží šanci.

Díky této šanci vstupuje do nového, nevidaného světa magie a kouzel. S použitím prvních kouzel Steven překračuje práh Dobrodružného světa.

Poslední fázi tohoto stádia V bříše velryby dokážeme identifikovat ve Strangeově vnitřní změně. Jeho život se díky učení The Ancient One obrací a on najednou vidí větší smysl v životě, než byly pouhé čtyři stěny nemocnice.

8.2. Iniciale

Kapitán Amerika

Cesta zkoušek otevírá druhé stádium iniciace, ve kterém se Kapitán Amerika ocitá po smrti doktora Eerskina. Díky jeho smrti však zaniká šance na aplikaci experimentu komukoliv jinému, než je Rogers. I z toho důvodu o Stevea přestanou jevit zájem a pošlou ho bavit lidi, později i samotné vojáky, jen jako povzbuzující reklamu na amerického hrdinu. Zlom a opravdový počátek Cesty zkoušek nastává v okamžiku, kdy se dozví, že jeho nejlepší přítel Bucky padl do zajetí a nikdo neplánoval se pro něj a ani ostatní zajaté muže vrátit. Steve se rozhoduje jednat na vlastní pěst a Buckyho se mu ho podaří i s jeho muži zachránit.

Fáze Setkání s Bohyní se odehrála již v prvním stádiu, kdy Steve potkal agentku Peggy při svém základním výcviku.

Žena svůdkyně je fází, při které je hrdina pokoušen různými silami, aby byl sveden ze své cesty. V Rogersově Dobrodružném příběhu už i díky jeho charakteru není místo pro zakolísání v jeho úkolu, díky jeho pevnému odhodlání.

Fáze apoteózy, tedy hlubšího vnitřního porozumění, můžeme vidět v okamžiku, kdy Steven truchlí nad ztrátou svého nejlepšího přítele Buckyho. Právě tato ztráta posílila jeho odhodlání ke zničení Hydry a jejich vůdce Johana Schmidta.

V poslední fázi, Nejvyšším dobrodiním, se odehrává finální boj se Schmidtem. Steve vyhrává, ale zůstane v letadle, které je namířeno na New York. Rozhoduje se tak obětovat sám sebe, aby zachránil tisíce nevinných lidí a s letadlem se zřítí na zem.

Doktor Strange

Stádium iniciace Doktora Strange začíná útokem Caisilia, padlého učně The Ancient One, na svatyně, které chrání Zemi před temnou dimezí. Strange se tak ocitá uprostřed mystické války, do níž se musí sám zapojit, aby společnými silami se zbylými strážci zabránili zničení Země.

Setkání s bohyní se stejně jako u Kapitána Ameriky odehrálo již ve stádiu odchodu. Archetyp bohyně reprezentuje doktorka Palmerová.

Fáze Žena svůdkyně se zde objevuje v podobě rozhovoru Caisilia a Strange v newyorské svatyni, když se Caisilius pokouší získat Stevena na svou stranu a přesvědčit ho, aby mu pomohl vpustit na Zem temnou dimenzi. Strange však jeho nabídku odolává.

Apoteóza se odehrává těsně před smrtí The Antient One. Během jejich posledního rozhovoru si Strange uvědomí, že si musí zvolit, zda bude sloužit vyššímu dobru, či se vrátí zpět ke svému původnímu životu. Strange se rozhoduje zůstat a chránit Zemi před mystickými hrozbami. Jeho nesobecké rozhodnutí dokazuje, jak velkou vnitřní změnu za dobu jeho výcviku prodělal.

Poslední fáze značí úspěšné dokončení hrdinova úkolu. Strange se za pomoci zbylých strážců postaví nejen Caisiliově a jeho přívržencům, ale bojuje i s nepřítelem zvaným Dormammu v temné dimenzi. Díky jeho důvtipu a odhodlání se Dormammu ze Země nakonec stahuje a poráží i Caisilia.

8.3. Návrat

Kapitán Amerika

Klíčovou fází stádia návratu se stává Záchrana zvenčí. Dlouhotrvající snaha o nalezení Kapitána Ameriky se vyplatila v momentě, kdy bylo objeveno letadlo, ve kterém Rogers ztroskotal. Kapitán byl převezen do lékařského zařízení v New Yorku. Z obav o jeho zdraví jej přemístili do speciálního pokoje zařízeného ve stylu 40. let. Zde můžeme identifikovat fázi Překročení prahu návratu v okamžiku, kdy Kapitán zjistí, že je něco špatně a z pokoje vyběhne. Ocitne se na Times Square na začátku 21. století. Tento přechod mezi iluzí 40. let a současností můžeme vnímat jako přechod zpět do reálného světa.

Doktor Strange

Strange se po boji s Dormammu a Caisiliem vrací do newyorské svatyně, jímž je teď ochráncem. Toto můžeme identifikovat jako Překročení prahu návratu. Ostatní Campbellovy fáze Hrdinova dobrodružství nelze v tomto případě identifikovat, jelikož filmoví tvůrci zde schválně nechávají otevřený konec pro další pokračování Dobrodružství Doktora Strange.

8.4. Shrnutí

Díky výše uvedené analýze stádia odchodu získáváme lepší představu o velikosti a druhu změn, kterými si hlavní hrdinové prošli. Kapitán Amerika je od počátku svého příběhu po duševní stránce velmi vyspělý, má odvalu, smysl pro spravedlnost, je čestný, skromný a motivovaný. Jeho nejvýraznější změnou v tomto příběhu je jeho fyzická proměna. Jeho nové schopnosti mu konečně dávají možnost účastnit se boje, po kterém tolik prahl. Doktor Strange, na rozdíl od Kapitána Ameriky, si nejvíce prochází vnitřní změnou, z arogantního, ambiciózního, sebestředného a tvrdohlavého sobce se postupně stává plnohodnotný a zodpovědný hrdina, který zachraňuje svět.

Fáze stádia odchodu Hrdinova dobrodružství byly ve filmových zpracováních poměrně dobře identifikovatelné, ačkoliv některé, jako je například fáze Odmítnutí volání dobrodružství u Kapitána Ameriky, se v příběhu objevily pouze v jemných náznacích.

Stádium iniciace bylo také poměrně lehce vyhledatelné, ačkoliv fáze Smíření s otcem nebyla nalezena ani v jenom z filmů, jelikož hrdinové své rodiny ve filmech téměř či vůbec nezmiňují.

Stádium návratu a rozklíčování jeho fází v příběhu bylo velmi individuální. Vzhledem k tomu, že se nejedná o ukončený příběh, ale naopak jeho konec otevírá nové možnosti pokračování Dobrodružství, byly identifikovány pouze některé fáze návratu. U Kapitána Ameriky již dokonce existují filmy, které pokračování Rogersova Dobrodružství mapují, včetně jeho spolupráce se skupinou superhrdinů zvaných Avengers. Ačkoliv Doktor Strange zatím vydané pokračování nemá, konec filmu napovídá, že nastane jen poměrně krátká doba míru, než i jeho Dobrodružná cesta bude pokračovat.

9. Aplikace teorie Hrdinčina dobrodružství na Disney pohádce

Tato část práce se zaměřuje na identifikaci prvků Hrdinčina Dobrodružství v Disney pohádkových příbězích. Již výše zmiňovaný autor, Christopher Vogler, který se zabýval Campbellovou strukturou monomytu, si ji upravil pro aplikaci na knihy a filmová zpracování. Nejedná se o velké zásahy, nicméně o určitá zjednodušení ve stádiích iniciace a návratu. Ve své knize Vogler uvádí, že poté, co začal pracovat jako analytik příběhů, napsal sedmistránkové memorandum zvané *A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces*, ve kterém popsal Hrdinovo dobrodružství. Jednotlivé fáze opatřil i praktickými příklady z klasických a moderních filmů. Tento spis se stal velmi oblíbeným a brzy jej používali přední scénáristé různých společností, a to včetně společnosti Disney. Z tohoto důvodu není nutné analyzovat Hrdinovo dobrodružství, jelikož je velmi pravděpodobné, že tyto pohádky budou sestaveny právě na tomto principu. Cílem této analýzy tedy je najít pohádkové příběhy, které zobrazují alespoň některé fáze Dobrodružství hrdinky.

Filmů zobrazujících Hrdinčino dobrodružství bylo vícero, včetně loňského filmového hitu *Moana*⁷⁰ (2016) a již staršího filmu *Brave*⁷¹ (2012). Právě film *Brave* bude objektem následující analýzy.

Hlavní hrdinkou je Merida, jejíž příběh se odehrává ve středověkém Skotsku. Meridin otec ji vždy podporoval ve mužských aktivitách, jako je ježdění na koni, střelba lukem, lezení po skalách a podobně. Její matka naproti tomu však symbolizovala typické stereotypy, které jsou ženám přisuzovány. Meridu se snažila vychovat jako příkladnou princeznu, jejíž život je však dokonale naplánován za ni. Princezna se učí správně řečnit, musí umět hrát na hudební nástroj, brzy vstávat, nepřecpávat se, být soucitná, trpělivá, opatrná, čistá a zkrátka se snažit o naprostou dokonalost. Jednou za čas však nastane den, kdy může být sama sebou, a zde se projevuje, její vášeň, divokost a nezávislost.

Fáze Oddělení od ženskosti nastává v okamžiku, kdy se jí její matka Elinor chystá provdat. Merida se dostává s matkou do prvního vážného konfliktu, díky jemuž se

⁷⁰ V českém překladu *Odvážná Vaiana: Legenda o konci světa*

⁷¹ V českém překladu *Rebelka*

odděluje nejen od matky, ale i od předepsané ženské role (manželka), která je od ní očekávána.

Identifikace s mužskou energií se v příběhu objeví při finální disciplíně her, kdy prvorození uchazeči o Meridinu ruku soutěží ve střelbě z luku na cíl. Tato střelba rozhodne o tom, kdo ze tří uchazečů se stane jejím budoucím manželem. Merida se však s vidinou manželství nehodlá smířit a jako prvorozená se uchází sama o svou ruku. Její šíp zasáhne střed u všech tří cílů. Zde se projevuje její vnitřní mužské vlastnosti, ilustrovány vynikajícím používáním zbraně.

Cestu zkoušek značí Meridin úprk do lesa poté, co jí matka během hádky spálí její luk. V lese potká *will-o'-wisps*, které značí cestu k osudu. Dovedou ji k čarodějnici, která jí na její žádost vytváří dort, který změní Meridin osud.

Merida tento dort předává své matce v domnění, že se jí povede vyhnout se manželství a jejím povinnostem. Tento dort reprezentuje fázi Iluzorního nejvyššího dobrodiní, kdy si Merida myslí, že dort změní matky názor. Dort však udělal více než jen změnil matčin názor a proměnil ji v medvěda.

Merida si prochází fází Inicie a sestup k Bohyni, když hluboce lituje svého jednání a snaží se najít způsob, jak svou matku proměnit zpět v člověka. Během jejich cesty se Merida dozvídá, že tento druh kouzla se již jednou stal a Mordu, medvěd, se kterým kdysi bojoval Meridin otec je ve skutečnosti proměněný princ.

Následuje fáze Nalezení vnitřního muže svým srdcem, která reprezentuje zahojení zranění mužské části sebe samé. Merida, aby uklidnila prince, které odmítla, zamýšlí napravit svou chybu. Rozhoduje se vyhlásit, že se podrobí tradici a pojme manžela, který byl vybrán. Její matka ji však včas zaráží a s matčíným svolením vyhlašuje, že by všichni měli mít právo psát svůj vlastní příběh a vzít si koho budou chtít, až na to budou připraveni.

Fázi Naléhavá touha se znovu spojit s ženskostí můžeme identifikovat jako moment, kdy se Merida po svém proslavu zoufale snaží spravit rozseklou rodinnou tapisérii, jejíž zničení reprezentuje Meridin konflikt s Elinor. Tato tapiserie symbolizuje ženskou část Meridy, zatímco její mužské stránky jsou reprezentovány její schopností používat luk.

Zahojení odloučení matky a dcery je ve filmu zásadní fází, která přichází na konci příběhu, když si Merida uvědomuje, jak moc svou matku miluje, a omlouvá se jí. Kouzlo nakonec pominulo a matka se proměnila zpět v člověka.

Poslední fáze Mimo dualitu je zde znázorněna poslední scénou, kdy jak Merida, tak Elinor se po vytvoření nové tapisérie, která značí ženskou část, spolu obě jedou na koních (mužská část). A díky tomu, že dokázali obě přijmou jak ženskou, tak i mužskou část sebe sama, ve své cestě za rovnováhou uspěly.

Jak je vidět z výše popsaného příběhu, jedná se jednoznačně o Hrdinčino dobrodružství. Téměř všechny fáze byly identifikovatelné, až na fázi Silné ženy dokáží říci ne, kterou však můžeme spojit s fází, kdy Merida vyhlašuje novou tradici týkající se manželství, a to s fází Nalezení vnitřního muže svým srdcem. Jak je vidět, fáze nejsou seřazené dle pořadí, v jakém je uvádí Maureen Murdock, avšak dle mého názoru být ani nemusí. Důležité je dosáhnout cíle, tedy k rovnováhy, a to tento příběh splňuje.

10. Závěr

Primárním cílem této práce byl pokus o aplikaci schématu monomytu Josepha Campbella na příběh Harryho Pottera a aplikaci schématu Dobrodružství hrdinky podle Maureen Murdock na příběh Katniss Everdeenové. Obě tyto analýzy byly dle mého názoru velmi přínosné, jelikož se díky nim objevilo několik zásadních poznatků.

V této práci byla pravidla monomytu aplikována na příběh Harryho Pottera a na dva filmy o superhrdinech ze studia Marvel.

Příběh Harryho Pottera byl vzhledem k velkému rozsahu primární literatury poněkud obtížnější analyzovat. Díky velkému množství informací bylo nutné soustředit se nejen na zjevné hlavní události, ale i na vnitřní motivace a pohnutky hrdiny. Vzniklá analýza potvrzuje teorii, že je možné najít stopy Campbellova monomytu i v díle Harryho Pottera. Za nejdůležitější elementy Hrdinova dobrodružství díky této analýze považují Campbellova stádia Dobrodružství. Ty jsou aplikovatelné snad na jakýkoliv fantastický příběh, a to od Letopisů Narnie až po Hru o trůny. Jedná se tedy o stádium *odchodu*, které nás seznamuje s Obyčejným světem hrdiny a představuje nám hrdinu v jeho počáteční, nevyspělé podobě. Stádium *iniciace* je vzrušující část příběhu, které dominuje Cesta zkoušek. Právě tato fáze provádí hrdinu množstvím testů a zkoušek, které jej připravují na jeho finální boj se zlem. Stádium *návratu* se zabývá především hrdinovým odchodem ze světa Dobrodružství zpět do světa Obyčejného. V této fázi si uvědomujeme, jak velkou změnu hrdina od svého vstupu do Dobrodružství prodělal, a to nejen po fyzické, ale především po psychické stránce. Z hrdiny se tak stává dospělý a zodpovědný muž. Campbellův monomytus není důležitý jen z hlediska aplikovatelnosti na hrdinův příběh, ale také i na osobní životy čtenářů.

Co se týče aplikace Hrdinova dobrodružství na filmy studia Marvel, monomytické fáze byly poměrně snadno identifikovatelné. Jak však zmiňuji v samotné analýze, stádium návratu je velmi složité analyzovat, jelikož se scénáristé ve finální části filmu snaží diváka nalákat na pokračování jeho příběhu, a tak nelze aplikovat fáze řešící hrdinův konečný návrat domů. Marvel sám čelí jistým kritickým hlasům, že zatímco mužští superhrdinové jako je Thor, Iron Man či Kapitán Amerika se dočkali svých pokračování, film o oblíbené hrdince Černé vdově ještě stále nebyl natočen.

Mytická teorie Josepha Cambella se vztahuje především na mužské hrdiny. Je to logické, jelikož jeho inspirace pro vytvoření monomýtu pramení z mýtů hluboké historie. Čím více do historie se ponoříme, tím menší roli ženy hrály. Z tohoto důvodu byla vytvořena teorie Dobrodružství hrdinky.

Dobrodružství hrdinky vzniklo, jak bylo již zmíněno, na základě Campellova monomýtu. Ačkoliv každý z nás žije svůj Dobrodružný příběh, každý si žijeme ten svůj. Teorie Murdockové se vztahuje především na současná Dobrodružství žen, jimž si procházejí v každodenním životě. Jejím cílem bylo vytvořit sérii fází, které by odrážely ženské potřeby a touhy.

Největším rozdílem mezi těmito dvěma teoriemi je ten, že Hrdinovo dobrodružství má za primární cíl dosažení vítězství, zatímco cílem Dobrodružství hrdinky je dosažení psychické rovnováhy. Tyto dvě teorie se tedy zvláštním způsobem doplňují.

Jistí scénáristé stále vytváří nedokonalou verzi Dobrodružství hrdinky pouhým dosazením ženské postavy do role hlavního hrdiny, který však sleduje schéma Hrdinova dobrodružství. Díky této povrchní záměně však nevzniká skutečné Dobrodružství hrdinky, jelikož autor zcela ignoruje konflikty, kterým ženy ve svém životě čelí. Ačkoliv filmy a knihy tohoto druhu budou i nadále vznikat, díky analýze příběhu Katniss Everdeenové ze série Hunger Games, či Disney příběhu hrdinky Merida je vidět, že příběhy o silných ženských postavách, které respektují své odlišné potřeby a cíle, mají a budou mít své místo mezi bestsellery.

Aplikace Dobrodružství hrdinky na Disney pohádku Brave byla velmi povzbuzující. A to z toho důvodu, že opravdu odpovídala modelu Murdockové. Každý si pamatujeme pohádky, které zobrazovaly princeznu, která byla zavřena ve věži a čekala na změnu, a to většinou v podobě prince Krasoně, který přijel na bílém koni, políbil ji a odvedl si ji do zámku, kde žili šťastně až do smrti. S touto verzí pohádek jsme se jistě všichni již setkali, ale moc ponaučení s sebou nenese. Naopak příběh Moany (*Moana*) či Meridy (*Brave*), dívek, které se díky svému příběhu učí bojovat, odvážit se vstoupit do neznámého světa, postavit se za to, v co věří a nikdy se nevzdat. Toto jsou hrdinky, se kterými se dokážeme identifikovat, a příběhy, které nám nepřímo

dávají návod, jak zvládnout těživé situace v reálném životě. Dodávají nám odvahu a naději, že když člověk vytrvá, svého cíle dosáhne.

Vše má však svůj čas, ale jak dokázalo studio Disney, příběhy pouze monomytického rázu, kdy hlavní hrdinka jen čeká, než ji konečně přijede zachránit Princ Krasoň, aby mohla konečně začít žít, jsou naštěstí již v ústupu.

SUMMARY

The aim of my Diploma thesis is to introduce two heroic theories called the Hero's Journey by Joseph Campbell and the Heroine's Journey by Maureen Murdock and a consequential attempt to apply these theories on the *Harry Potter* series by J. K. Rowling and the *Hunger Games* trilogy by Suzanne Collins.

This thesis is divided into several main parts. First chapters deal with brief history of heroes, introduction of superheroes, followed by description of hero's and superhero's typologies by Christopher Vogler and Peter Coogan.

Fifth chapter of the thesis concentrates on introducing main phases of the Hero's Journey scheme. Campbell's theory suggests, that repeatable set of steps occurs in every mythical Hero's journey. These phases are consequently applied on Harry Potter series by J. K. Rowling.

Sixth chapter is focused on introduction of the Heroine's Journey by Maureen Murdock. Although Murdock's theory was inspired by Campbell's Monomyth, it concentrates on journey undertaken by women.

Differences between the Hero's journey and the Heroine's Journey are described in detail later in the thesis. The main difference is the purpose of these theories. While Campbell's Monomyth aims towards hero's victory and fame, Murdock's theory concentrates on a way to achieve inner balance.

Next chapter of the thesis is focused on a description of several basic archetypes occurring in Hero's Journey by Campbell and in Heroine's Journey by Murdock as well. An integral part of this chapter is identification of these archetypes in *Harry Potter* series and *Hunger Games* trilogy.

Last part is aimed at application of Murdock's theory on a Disney fairy tale, Brave. Campbell's Monomyth is applied on selected film adaptations of comic books from the Marvel studios, Doctor Strange and Captain America.

Zdroje

10.1. Primární literatura

ROWLING, Joanne K. *Harry Potter and a Sorcerer's Stone*. USA: Scholastic Press, 1997, 309 s. Illustrations Mary GrandPré. ISBN 0-590-35340-3.

ROWLING, Joanne K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. USA: Scholastic Press, 1999, 341 s. Illustrations Mary GrandPré. ISBN 0-439-06486-4.

ROWLING, Joanne, K. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. USA: Scholastic Press, 1999, 435 s. Illustrations Mary GrandPré. ISBN 0-439-13635-0.

ROWLING, Joanne K. *Harry Potter and the Goblet of Fire*. USA: Scholastic Press, 2000, 734 s. Illustrations Mary GrandPré. ISBN 0-439-13959-7.

ROWLING, Joanne K. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. USA: Scholastic Press, 2003, 870 s. Illustrations Mary GrandPré. ISBN 0-439-35806-X.

ROWLING, Joanne K. *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. USA: Scholastic Press, 2005, 652 s. Illustrations Mary GrandPré. ISBN 0-439-78454-9.

ROWLING, Joanne K. *Harry Potter and the Deathly Hallows*. USA: Scholastic Press, 2007, 759 s. Illustrations Mary GrandPré. ISBN 0-545-02936-8.

COLLINS, Suzanne. *The Hunger Games*. USA: Scholastic Press, 2011, 458 s. ISBN 978 1407 13208 2.

COLLINS, Suzanne. *Catching Fire*. USA: Scholastic Press, 2011, 472 s. ISBN 978 1407 13209 9.

COLLINS, Suzanne. *The Mockingjay*. USA: Scholastic Press, 2011, 458 s. ISBN 978 1407 13210 5.

Filmy

Doctor Strange [film]. Režie Scott DERRICSON. USA, 2016

Captain America: The First Avenger [film]. Režie Joe JOHNSTON. USA 2011

Brave [film]. Režie Mark ANDREWS, Brenda CHAPMAN. USA 2012

10.2. Sekundární literatura:

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2004, 380 s. ISBN 0-691-11924-4.

CARLYLE, Thomas. *On Heroes and Hero Worship and the Heroic in History* [kindle edition]. [cit. 2017-06-3].

COOGAN, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. USA: A MonkeyBrain Books Publication, 2006, 363 s. ISBN 978-1-932265-18-7.

INDICK, William. *Psychology for Screenwriters: Building Conflict in Your Script* [kindle edition]. USA: Michael Wiese Productions, 2004. ISBN 0-941188-87-6.

MURDOCK, Maureen. *The Heroine's Journey: Woman's Quest For Wholeness* [kindle edition]. Boston & London: Shambhala Publications, 2013 [cit. 2017-06-3]. ISBN 978-0-8348-2834-6.

ŠOLC, Vladislav. *Archetyp otce: a jiné hlubinně psychologické studie*. Praha: Triton, 2009, 199 s. ISBN 978-807387281-6

VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 3. edition. CA: Michael Wiese Productions, 2007, 300 s. ISBN 978-1-932907-36-0.

Superhero powers explained. In: *University of Leicester* [online]. 2016 [cit. 2017-06-01]. Dostupné z: <https://www2.le.ac.uk/offices/press/features/features-2016/superhero-powers-explained>