

probouzí v paláci (T²). Car vidí palác a zve dívku na návštěvu (§). Služka poroučí strážníkovi, aby ji ubíchovaly (Pr⁶ – splnění je asimilováno s A¹³, rozkaz přinést srdce). Stařec pochová pozůstatky, vyroste z nich zahrada (Rs⁶ – prostřednictvím transformace). Služka, která se stala carevnou, rozkáže zahradu vykácet (Pr⁶). Zahrada zkamení (Rs⁶). Objevuje se chlapec (ex machina) a vyláká na carevně srdce pomocí hořkého pláče (K³ = Rs). Dívka se náhle objevuje (text není zcela jasný, v každém případě K⁹). Následuje poznání (Q) a odhalení škůdce (Ex) – nevěsta všechno vypravuje. Trest, svatba. – Poslední ze tří pronásledování se asimilovalo s A¹³-K³.

137. IV. Dějový sled obsahuje jak H-I, tak M-N podle schématu:

$$a^1 C [H^1-I^{17}] \times 3 \begin{Bmatrix} M-N-W^* \\ M-N U w^2 \end{Bmatrix}$$

a¹ se zde asimilovalo s A¹⁶. Hrdina si hrozbami vynucuje carovu dceru, jako to obvykle dělá drak.

150. Složitější případ, uvedeme ho celý.

I. Mužik a tři synové (α). Starší odchází ke kupci do služby jako nádeník, ale nevydrží tam a vrací se. Na tento motiv z denního života lze pohlížet jako na deformaci služby u Jagy. Srovnej službu Pravdy u kupce aj. Označujeme – D E bez uvedení druhu. Mladší syn se zachraňuje chytrostí (E – uspaný kohout). Nádeník ukazuje svou sílu na býkovi (X). Kupec se nádeníka bojí (mot.). Kupec předstírá, že se mu ztratila kráva (a⁶), posílá nádeníka (B²), který odchází (C ↑), uloví medvěda (K⁷) a vrací se (↓).

II. Kupec se bojí ještě víc (mot.), posílá nádeníka pro peníze, které prý dal čertům (a⁵ B³); ten odchází (C ↑). Trojí soutěž s čerty (H²-I²). Získá hodně peněz (K¹, s detaily), návrat (↓). Kupec se ženou prchají před nádeníkem, ten je obratně pronásleduje. (Humoristická inverze: neprchá hrdina, nýbrž škůdce, hrdina pronásleduje; Rs-Pr). Nádeník zabíjí kupce (U), bere si jeho majetek (w⁰).

Tato pohádka, ve svém celku zachovávající výstavbu kouzelných pohádek, nemůže být vysvětlena bez použití materiálu pohádek jiných skupin.

Ostatní případy nejsou zvláště komplikované, ačkoliv o jednotlivých detailech by se dalo říci mnoho.

(Proppův systém označování jednotlivých elementů pohádky písmeny a jinými znaménky není právě urovnán, a nadto je přirozeně závislý na abecedě. Přejali jsme proto plně způsob značení z anglického překladu Lawrence Scotta (Morphology of the Folktale, International Journal of American Linguistics 24, 1958, č. 4, část III). Proppův systém je zcela zachován, jde o jeho „překlad“, nikoli revizi. M. Č., M. P.)

Přípravná část

- α – výchozí situace
- β¹ – odloučení starších
- β² – smrt starších
- β³ – odloučení mladších
- γ¹ – zákaz
- γ² – příkaz
- δ¹ – porušení zákazu
- δ² – splnění příkazu
- ε¹ – vyzvídání škůdce o hrdinovi
- ε² – vyzvídání hrdiny o škůdci
- ζ¹ – škůdce dostává informace o hrdinovi
- ζ² – hrdina dostává informace o škůdci
- η¹ – úskočné přemlouvání škůdce
- η² – použití kouzelných prostředků ze strany škůdce
- η³ – jiné formy úskoku
- θ¹ – hrdina reaguje na návrhy škůdce
- θ² – hrdina mechanicky podléhá působení kouzelného prostředku
- θ³ – hrdina podléhá nebo reaguje mechanicky na úskok škůdce
- λ – předběžné neštěstí způsobené úskočnou domlouvou

- A – Škůdcovství
- A¹ – únos člověka
- A² – odcizení kouzelného prostředku nebo pomocníka
- A^{II} – násilné odnětí kouzelného pomocníka
- A³ – zničení úrody