

MATERIÁL
PRO TABELACI
POHÁDKY

Protože jsme mohli prozkoumat pouze funkce jednajících osob a museli nechat stranou všechny ostatní prvky, připojujeme zde soupis všech prvků kouzelné pohádky. Soupis nevyčerpává obsah každé pohádky beze zbytku, většina pohádek je jím však zachycena úplně. Představíme-li si každou tabulku přetištěnou na samostatný list, pak níže uvedené položky umístěné horizontálně vedle sebe vytvářejí záhlaví rubrik; do těchto rubrik se pak vypisuje materiál, tj. odpovídající prvky z jednotlivých konkrétních pohádek. Konfrontace materiálu uvnitř každé rubriky umožňuje sledovat metamorfózy jednotlivých elementů. Funkce jednajících osob zachovávají posloupnost stanovenou výše (kap. III). Následnost ostatních elementů připouští jisté kolísání, to však nemění obecný obraz. Studium každého vyčleněného elementu nebo skupiny elementů otvírá široké perspektivy pro všestranný výzkum pohádky jako celku a připravuje historický výzkum její geneze a vývoje.

I. *Výchozí situace*

1. Časově prostorové určení („v jednom království“).
2. Složení rodiny:
 - a) podle jmen a stavu,
 - b) podle kategorií jednajících osob (odesílatel, hledač apod.)
3. Bezdětnost.
- 4.–5. Modlitby o narození syna:
 4. forma modlitby,
 5. motivace modlitby.
6. Příčina těhotenství:
 - a) záměrné (byla snědena ryba apod.),
 - b) náhodné (spolknutý hrášek apod.),
 - c) násilné (unesení dívky medvědem apod.).
7. Formy zázračného zrození:
 - a) z ryby a z vody,

- b) z ohniště,
 - c) ze zvířete,
 - d) jinak.
8. Proroctví, věštby.
9. Blahobytný stav před expozicí:
 - a) fantastický,
 - b) rodinný,
 - c) agrární,
 - d) v jiných formách.
- 10.–15. Budoucí hrdina:
 - 10. jméno, pohlaví,
 - 11. rychlý růst,
 - 12. spojení s krbem, ohništěm,
 - 13. duchovní kvality
 - 14. výtržnictví,
 - 15. jiné vlastnosti.
- 16.–20. Budoucí nepravý hrdina: (1. typ – bratr, nevlastní sestra;
2. typ srov. V. (110–113))
 - 16. jméno, pohlaví,
 - 17. stupeň příbuzenství s hrdinou,
 - 18. záporné vlastnosti,
 - 19. duchovní vlastnosti ve srovnání s hrdinou,
 - 20. jiné vlastnosti.
- 21.–23. Spor bratrů o prvenství:
 - 21. forma sporu a způsob řešení,
 - 22. pomocné prvky při ztrojení,
 - 23. výsledek sporu.

II. Přípravná část

- 24.–26. Zákazy:
 - 24. postava vykonavatele,
 - 25. obsah, forma zákazu,
 - 26. motivace zákazu.
- 27.–29. Odloučení:
 - 27. postava vykonavatele,
 - 28. forma odloučení,
 - 29. motivace odloučení.
- 30.–32. Porušení zákazu:
 - 30. postava vykonavatele,
 - 31. forma porušení,
 - 32. motivace.

- 33.–35. První objevení škůdce:
 33. jméno,
 34. způsob zapojení do průběhu děje (přichází odjinud),
 35. vnější zvláštnosti objevení (přiletí stropem).
- 36.–39. Vypytávání, vyzvídání:
 36. postava vykonavatele:
 a) škůdce se ptá na hrdinu,
 b) naopak,
 c) jinak,
 37. nač se vyptává,
 38. motivace,
 39. pomocné prvky při ztrojení.
- 40.–42. Vyzrazení:
 40. postava vyzrazujícího,
 41. formy odpovědi škůdci (nebo neopatrný čin):
 a) formy odpovědi hrdinovi,
 b) jiné formy odpovědi,
 c) vyzrazení vinou neopatrného činu,
 42. pomocné prvky při ztrojení.
43. Úskoky škůdce:
 a) přemlouvání,
 b) použití kouzelných prostředků,
 c) jiné.
44. Předběžné neštěstí po uzavření úskočné dohody:
 a) neštěstí je dáno,
 b) neštěstí je způsobeno samotným škůdcem.
45. Reakce hrdiny:
 a) na přemlouvání,
 b) na použití kouzelných prostředků,
 c) na jiné činy škůdce.

III. *Expozice*

- 46.–51. Škůdcovství:
 46. postava vykonavatele,
 47. forma škůdcovství (nebo označení nedostatku),
 48. předmět působení škůdce (nebo předmět nedostatku),
 49. vlastník odcizeného nebo otec uneseného (nebo osoba, která si uvědomí nedostatek),
 50. motivace a cíl škůdcovství nebo forma uvědomění si nedostatku,
 51. formy zmizení škůdce.

(Příklad: 46 – drak, 47 – unese, 48 – dceru, 49 – cara, 50 – za účelem násilného sňatku, 51– odlétá.

Při nedostatku: 46–47– nedostává se, chybí, je třeba, 48 – jelen se zlatými parohy, 49 – carovi, 50 – aby zahubil hrdinu.)

- 52.–57. Spojovací moment:
52. postava prostředníka, odesilatele,
53. forma prostřednictví,
54. ke komu je obráceno,
55. za jakým cílem,
56. pomocné prvky při ztrojení,
57. jak se prostředník dozví o hrdinovi.
- 58.–60. Vstup hrdiny hledače do pohádky:
58. jméno,
59. forma začlenění do průběhu děje,
60. vnější zvláštnosti vstupu.
61. Forma hrdinova souhlasu.
62. Forma odeslání hrdiny.
- 63.–66. Doprovodné jevy:
63. hrozby,
64. sliby,
65. zásobení na cestu,
66. pomocné prvky při ztrojení.
67. Odeslání hrdiny z domova.
- 68.–69. Cíl hrdiny:
68. cíl jakožto akce (najít, osvobodit, pomoci),
69. cíl jakožto předmět (carovu dceru, kouzelného koně aj.).

IV. Dárci

70. Cesta z domova k dárci.
- 71.–77. Dárci:
71. způsob začlenění do pohádky, pojmenování,
72. bydliště,
73. zevnějšek,
74. zvláštnosti objevení,
75. jiné atributy,
76. dialog s hrdinou,
77. pohoštění hrdiny.
78. Příprava předání kouzelného prostředku:
a) úkoly,
b) prosby,

- c) zápas,
 - d) jiné formy. Ztrojení.
79. Reakce hrdiny:
- a) kladná,
 - b) záporná.
- 80.–81. Vybavení kouzelným prostředkem:
- 81. co se dává,
 - 82. v jaké formě.

V. Od vstupu pomocníka do konce prvního dějového sledu

- 82.–89. Pomocník (kouzelný prostředek):
- 82. pojmenování,
 - 83. forma přivolání,
 - 84. způsob začlenění do průběhu děje,
 - 85. zvláštnosti objevení,
 - 86. zevnějšek,
 - 87. původní místo pobytu, umístění,
 - 88. výchova (zkrocení) pomocníka,
 - 89. schopnosti pomocníka.
90. Doprava k místu určení.
91. Formy příchodu.
92. Detaily místa, kde se nalézá předmět hledání:
- a) bydliště carovy dcery,
 - b) bydliště škůdce,
 - c) popis vzdáleného království.
- 93.–97. Druhé objevení škůdce:
- 93. způsob začlenění do průběhu děje (je nalezen apod.),
 - 94. zevnějšek škůdce,
 - 95. svita,
 - 96. zvláštnosti objevení,
 - 97. dialog škůdce s hrdinou.
- 98.–101. Druhé (při nedostatku – první) objevení carovy dcery (objektu hledání):
- 98. způsob začlenění do průběhu děje,
 - 99. zevnějšek,
 - 100. zvláštnosti objevení (sedí na mořském břehu),
 - 101. dialog.
- 102.–105. Boj se škůdcem:
- 102. místo boje,
 - 103. před bojem (vzednutí vody škůdcovým dechem),
 - 104. formy boje,
 - 105. po boji (spálení těla).

- 106.–107. Označení:
 106. postava,
 107. způsob.
- 108.–109. Vítězství nad škůdcem:
 108. úloha hrdiny,
 109. úloha pomocníka. Ztrojení.
- 110.–113. Nepravý hrdina (2. typ – rovažeč vody, generál; srov. výše, 16–20):
 110. pojmenování,
 111. formy objevení,
 112. jak se chová v době boje,
 113. dialog s carovou dcerou, úskoky aj.
- 114.–119. Likvidace neštěstí nebo nedostatku:
 114. zákaz pomocníka,
 115. porušení zákazu,
 116. role hrdiny,
 117. role pomocníka,
 118. způsob,
 119. pomocné prvky při ztrojení.
120. Návrat.
- 121.–124. Pronásledování:
 121. formy informace škůdce o útěku,
 122. formy pronásledování,
 123. informace hrdiny o pronásledování,
 124. pomocné prvky při ztrojení.
- 125.–127. Záchrana před pronásledováním:
 125. zachránce,
 126. formy,
 127. záhuba škůdce.

VI. Začátek druhého dějového sledu

Od nového škůdcovství (A¹ nebo A² atd.) až po příchod
 – opakování předchozího, stejné rubriky.

VII. Pokračování druhého dějového sledu

128. Nepoznaný příchod:
 a) domů se vstupem do služby,
 b) domů bez vstupu do služby,
 c) k jinému carovi,
 d) jiné formy skrývání apod.
- 129.–131. Neoprávněné požadavky nepravého hrdiny:
 129. postava vykonavatele,

- 130. formy požadavků,
- 131. přípravy k svatbě.
- 132.–136. Těžký úkol:
 - 132. postava, která ho zadává,
 - 133. čím zadávající úkol motivuje (nemoc apod.),
 - 134. čím je úkol motivován ve skutečnosti (snaha odlišit nepravého hrdinu od pravého aj.),
 - 135. obsah úkolu,
 - 136. pomocné prvky při ztrojení.
- 137.–140. Splnění úkolu:
 - 137. dialog s pomocníkem,
 - 138. role pomocníka,
 - 139. forma splnění,
 - 140. pomocné prvky při ztrojení.
- 141.–143. Poznání:
 - 141. způsob přivolání skutečného hrdiny (uspořádání hostiny, hledání mezi žebráky),
 - 142. forma objevení hrdiny (na svatbě apod.),
 - 143. forma poznání.
- 144.–146. Odhalení:
 - 144. postava toho, kdo odhaluje,
 - 145. způsob odhalení,
 - 146. čím bylo způsobeno odhalení.
- 147.–148. Transfigurace:
 - 147. postava,
 - 148. způsob.
- 149.–150. Trest:
 - 149. postava,
 - 150. způsob.
- 151. Svatba, získání trůnu.

DALŠÍ PŘÍKLADY
ANALÝZ

1. Analýza jednoduché pohádky o jednom dějovém sledu; třída: H–I, druh: únos člověka.

131. Car, tři dcery (α). Dcery se procházejí (β^3), zdrží se dlouho v zahradě (δ^1). Drak je unese (A^1). Výzva (B^1). Hledají tři hrdinové (C^\uparrow). Trojí boj s drakem ($H^1 - I^1$), vysvobození dívek (K^4). Návrat (\downarrow), odměna (w^0).

$$\alpha \beta^3 \delta^1 A^1 B^1 C^\uparrow H^1 - I^1 K^4 \downarrow w^0$$

2. Analýza jednoduché pohádky o jednom dějovém sledu; třída: M–N, druh: vyhnání, vypuštění na vodu (A^{10}).

247. Kupec, jeho žena a syn (α). Slavík věští, že rodiče budou pokořeni synem. (Předpověď; příloha I, č. 8; slouží jako motivace škůdcovství.) Rodiče kladou spícího chlapce do loďky a pouštějí ji na moře ($A^{10\uparrow}$). Lodníci ho najdou a vezmou s sebou (G^2). Přijíždějí do Chvalynska (ekvivalent vzdáleného království). Carův úkol: uhádnout, co křičí havrani u carského dvora a odehnat je (M). Chlapec plní úkol (N), žení se s carovou dcerou (W^*), jede domů (\downarrow), cestou při noclehu poznává rodiče (poznání – Q).

$$\alpha A^{10} \uparrow G^2 M-N W^* \downarrow Q$$

Poznámka: chlapec splní úkol proto, že od narození zná jazyk ptáků. Je tu vypuštěn prvek F^1 , předání kouzelné vlastnosti. Chybí tedy i pomocník a jeho atributy (mimořádná schopnost) přecházejí na hrdinu. V pohádce se uchoval rudiment tohoto pomocníka; slavík, který předpověděl ponížení rodičů, letí s chlapcem a sedá mu na rameno. Děje se však neúčastní. Cestou chlapec podá důkaz své mimořádné schopnosti, předpoví bouři a příchod loupežníků a tím zachrání majitele lodi. To je atribut (mimořádné schopnosti) doplňkově epicky rozvinutý.

3. Analýza jednoduché pohádky o jednom dějovém sledu bez H–I a M–N; druh: zabití.

244. Pop, jeho žena, syn Ivanuška a dcera Aljonuška (α). Aljonuška odchází do lesa na jahody (β^3 – odloučení). Matka jí přikazuje vzít bratra s sebou (γ^2 – příkaz). Ivanuška sebere více jahod než Aljonuška (motivace škůdcovství). „Pojď, povískám tě ve vlasech“ (přemlouvání škůdce – η^1). Ivanuška usíná (ϑ^1). Aljonuška zabíjí bratra (A^{14} – zabití). Na hrobě vyrůstá rákos (kouzelný prostředek se objevuje ze země – F^{VI}). Pastýř ho uřízne a udělá si pšišalku (§). Pšišalka hraje a prozrazuje vraha (odhalení, Ex). Píseň se opakuje pětkrát za různých okolností. V podstatě je to smutná píseň o neštěstí (B^7), která se asimilovala s odhalením. Rodiče vyhánějí dceru (trest, U).

$$\alpha \beta^3 \gamma^2 \eta^1 \vartheta^1 A^{14} F^{VI} (Ex) \times 5 U$$

4. Analýza pohádky o dvou sledech s jedním škůdcovstvím; třída: H–I, druh: únos člověka.

133.I. Muž, žena, dva synové, dcera (α). Bratři odcházejí do práce, prosí sestru, aby jim přinesla svačinu (β^1 , γ^2); cestu na pole označují hoblinami (tím vydávají sestru drakovi – ζ^1). Drak přemístí hobliny (η^3), dívka jde na pole se svačinou (δ^2), jde po nesprávné cestě (ϑ^3). Drak ji unese (A^1). Bratři ji hledají ($C \uparrow$). Pastýři: „Snězte mého největšího vola“. (D^1). Bratři to nesvedou (E_{neg}^1). Drak: „Snězte dvanáct volů“, atd. (D^1); následuje E_{neg}^1 . Bratři jsou hozeni pod kámen (F_{contr}).

II. Rodí se Kulihrášek. Matka mu vypráví o neštěstí (B^4). Hledání ($C \uparrow$). Pastýři a drak jako výše ($D^1 E^1$ – zkouška zůstane pro průběh děje bez následků). Boj s drakem a vítězství ($H^1 - I^1$). Osvobození sestry a bratrů (K^4). Návrat (\downarrow).

$$\alpha \beta^1 \gamma^2 \zeta^1 \delta^2 \vartheta^3 A^1 I. C \uparrow D^1 E_{neg}^1$$

$$D^1 E_{neg}^1 F_{contr}$$

$$II. B^4 C \uparrow D^1 E^1 \quad H^1 - I^1 K^4 \downarrow$$

5. Analýza pohádky o dvou dějových sledech. První sled: třída H–I, druh: únos člověka; druhý sled: třída M–N, druh: únos kořisti s hozením do propasti.

139. I. Bezdětný car, zázračné zrození tří synů a tří koní. Bratři odcházejí z domova ($\hat{\uparrow}$), potkávají Bílého Poljana a bojují s ním (D^9). Dva bratři jsou poraženi a hozeni pod postel, třetí vítězí (E^9). „Nezabíjej mne!“ – je přijat za mladšího bratra (tj. pomocníka, F^9). Na další cestě bojují s obyvatelem lesní chaloupky ($D^9 E^9$), ten přechá, podle jeho stop je nalezen vchod do jiného království (G^4). Sučenko se spouští po provaze

(G⁵). Vzpomněl si na tři carovy dcery, které unesli do jiného světa tři draci. „Půjdu je hledat.“ (A¹B C ↑. Rozpomenutí je užito nepřilíš zdařile jako spojovacího momentu.) Trojí boj (H¹-I¹). Osvobození (K⁴). Předání prstenu (J²); třetí dívka je Sučenkova nevěsta (w¹). Návrat (↓).

II. Bratři a Poljan uloupí dívky a shazují Sučenka do propasti (*A¹). Hledání (C ↑). Zápolení se starcem, Sučenka dostává posilující vodu a koně (D⁹ E⁹ F¹). Let (G¹). Nepoznaný příchod, služba u zlatníka (o). Nároky nepravých hrdinů (L). Carovy dcery si žádají prsteny (M). Ivan posílá získané prsteny (N). Carovy dcery přesto hrdinu nepoznávají (Q_{neg}). Prolézá koni skrze uši (E¹), strhává z domu střechu (X- způsobeno tím, že je hrdina nepoznan). Vše třikrát. Poté se Sučenka vrhá na Poljana a udeří s ním o zem (U). Nevěsta poznává ženicha (Q). Trojí svatba (W*).

Schéma je uvedeno níže na str. 116. Ve stržení střechy lze spatřovat rudimentární formu zvláštní funkce: hrdina dává o sobě vědět. Tato funkce se v rámci našeho materiálu v čisté podobě nevyskytuje. Jedna z jejích forem je hození prstenu do poháru, po němž následuje poznání.

6. Analýza složité pohádky o pěti dějových sledech s proplétáním sledů. První sled: třída M-N, druh: hledání nevěsty; druhý sled: třída bez H-I a M-N, druh: ublížení na těle; třetí sled: stejná třída, druh: odnětí pomocníka; čtvrtý sled: stejná třída, druh: hledání nevěst; pátý sled: stejná třída, druh: vampýrství.

198. I. Car, carevna, syn (α), rodiče svěřují syna strýčkovi Katomovi (budoucí pomocník - F¹); umírají (β^2). Syn se chce oženit (a^1). Katoma ukazuje Ivanovi portréty (§), pod jedním je nápis: „Kdo jí dá hádanku, toho si vezme.“ (Úkol transponovaný do spojovacího prvku.) Odchod z domova (C↑). Po cestě Katoma vymýšlí hádanku (předběžné řešení *N). Katoma řeší za Ivana ještě dvě úlohy (M-N). Svatba (W*).

II. Carova dcera po svatbě stiskne Ivanovi ruku, pozná jeho slabost a domyslí si, že Katoma pomáhal (§). Jedou na procházku (β^3 , odchod). Carova dcera svádí Ivana (η^3), on podléhá jejímu laskání (α^3). Carova dcera rozkáže useknout Katomovi ruce a nohy (A⁶, ublížení na těle) a hodit ho do lesa.

III. Ivanovi je násilím odňat pomocník (A^{II}), sám musí pást krávy.

IV. (Pohádka sleduje Katomu.) Beznohý Katoma potkává slepce. (F⁶ - objevení pomocníka a nabízení služeb. Pro daný dějový sled je Katoma hrdinou.) Usídlí se v lese, zamýšlejí unést kupeckou dceru (A¹), vydávají se na cestu (C↑), slepý nese beznohého (G²), chytanou kupeckou dceru (K¹), vracejí se (↓). Jsou pronásledováni, zachraňují se útekem (Pr¹-Rs¹).

V. Čarodějnice každou noc saje dívce hrud' (A¹⁸ - vampýrství). Mají v úmyslu dívku zachránit (C). Zápolení s Jagou (D⁹ - E⁹). Dívka je osvobozena (K⁴).

II. (Rozvíjení.) Čarodějnice ukazuje hrdinům léčivou studnu (F^2). Vo-da je uzdraví (K^5 , likvidace škody za použití kouzelného prostředku: Katomovi jsou vráceny ruce a nohy a slepému oči.).

IV. (Konec.) Slepý se žení s dívkou (W^*).

III. (Rozvíjení.) Hrdinové se vydávají vysvobodit careviče ($C\uparrow$). Ka-toma znovu nabízí Ivanovi své služby (F^9), osvobozují ho od ponižující služby (K^4). Klidné pokračování Ivanova manželství s carovou dcerou (w^2).

7. Analýza pohádky o mnoha dějových sledech. První sled: třída bez H-I a bez M-N, druh: vyhnání a zaměnění; druhý sled: spojení H-I a M-N v jednom dějovém sledu atd.

123. I. Král, syn (α). Král uloví lesního ducha, ten prosí syna, aby ho pustili (prosba zajatce s předběžným zjetím, $*D^4$). Carevič ho pouští (E^4 – splnění). Lesní duch slibuje svou pomoc (F^9). Carevič je vyhnán (A^9), dávají mu s sebou sluhu (objevení škůdce). Jdou (\uparrow), po cestě sluha oklame careviče, (η^3 – ϑ^3), vezme mu oděv a vydává se za carského syna (A^{12}). Carevič a sluha nepoznání přicházejí k jinému carovi, carevič jde za kuchaře (0). (Vypouštíme nevýznamnou epizodu, která nemá vztah k hlavní linii příběhu.)

II. Objevuje se lesní duch, jeho dcery dávají carevičovi ubrus, zrcadlo a píšťalku (F^1). Carova dcera si všimne careviče (není to funkce ani poznání, nýbrž jeho příprava). Drak žádá carovu dceru (A^{16}). Výzva o pomoc (B^1). Odchod careviče i sluhy ($C\uparrow$). Objevuje se lesní duch, dává sílu, koně a meč (F^1). Boj s drakem (H^1 – I^1). Carova dcera je osvobozena (K^4). Návrat (\downarrow). Carova dcera před očima všech líbá careviče (rudiment označení, J). Sluha si žádá carovu dceru (L). Carova dcera se staví nemocnou a žádá lék (úkol).

III.–IV. Žádost o lék vyvolává nový dějový sled, tj. máme případ zdvo-ženého významu. Carova dcera potřebuje lék (a^6 B^2). Carevič a sluha odplouvají na korábu ($C\uparrow$). IV. Sluha utopí careviče (A^{14}). Zrcadlo dává poplašné znamení (B^4). Carova dcera se vypravuje careviče zachránit ($C\uparrow$). Lesní duch jí dává síť (F^1). Carova dcera vytahuje careviče (oživení K^9). Vrací se (\downarrow), všechno vypráví (odhalení a poznání). Zastřelení sluhy (trest). Svatba (W^*).

8. Příklad analýzy pohádky se dvěma hrdiny:

155. I. Vojačka, zázračné narození dvou synů aj. (α). Chtějí mít koně (a^2), loučí se (B^3), odcházejí ($C\uparrow$). Stařeček se jich vpytává (D^2 E^2), dává jim koně (F^1). Předtím se dva koně na trhu ukázali jako špatní (ztrojení).

II. Totéž, získání šavlí.

III. Bratři odcházejí z domova (\uparrow), loučí se u ukazatele cesty, předání

šátku ($< Y$). Osudy prvního bratra: jede (G^2), dostane se do cizí země, ožení se s carovou dcerou (W^*). U sedla nachází lahvičku s živou a mrtvou vodou (F^5 – vztahuje se již k jednomu z následujících dějových sledů).

IV. Druhý bratr se dozví, že drak mučí carovu dceru ($A^{18} B^4$), následuje odchod ($C\uparrow$), tři boje, převázaná rána při třetím boji ($H^1 J^1 I^1$), osvobození carovy dcery (K^1). Car posílá rozvažče vody, aby sesbíral kosti jeho dcery (objevuje se nepravý hrdina). Vydává se za vítěze (L). Po třetím boji přichází hrdina do paláce (§), je poznán podle převázané rány (Q). Nepravý hrdina je odhalen (Ex). Potrestání, svatba ($U W^*$).

III. (Pokračování). Druhý bratr jde na lov (odchod hrdiny – β^3). Krásná dívka ho vábí (úskok škůdce – η^3). On jí podlehne (ϑ^3), ona se změnila ve lvici a sežere ho (A^{14} , zabití). Zároveň slouží jako pronásledování z předešlého sledu: lvice je drakova sestra). Šátek je znamení o neštěstí (B^4). Bratr odchází ($C\uparrow$). Jízda na koni (G^2). Úskok lvice, hrdina nepodlehne ($\eta^3 - \vartheta_{neg}$). Zabíjí dračici (I^5). Ta vyvrhne bratra, on ho oživí (K^9). Lvici je odpuštěno (U_{neg}). Návrat obou bratrů (\downarrow). Poté lvice zahubí oba ($A = X$).

I.–II. $\alpha a^2 B^3 C \uparrow D^2 E^2 F^1 \downarrow$

III. $\uparrow < Y \left. \begin{array}{l} G^2 W^* .. F^5 A^{14} B^4 C \uparrow G^2 I^5 K^9 U_{neg} \\ A^{18} B^4 C \uparrow H^1 J^1 I^1 K^1 L Q Ex U W^* \end{array} \right\} \downarrow X$

ANALÝZA POHÁDEK
PODLE OBECNÉHO
SCHÉMATU FUNKCÍ

Obečné schéma posloupnosti funkcí je vypsáno jako záhlaví tabulky. Navzájem neslučitelné prvky H–I a M–N jsou vypsány pod sebou. Do schématu nejsou pojaty funkce přípravné části, protože na ně už není místo. Z technických důvodů tu nemohou být předvedena ani ztrojení. Jestliže se funkce nebo skupina funkcí opakují v různých druzích, pak opakované prvky jsou zapsány pod sebe. Křížící se dějové sledy jsou rozděleny, každý je vypsán zvlášť, přerušování vloženého sledu je vyznačeno několika tečkami a číslem sledu. Nedostatek, není-li v pohádce výslovně uveden (např. hrdina není ženatý), je v závorkách. Číslice na okrajích označují čísla pohádek podle Afanasjeva, římské číslice dějové sledy podle výsledků naší analýzy. Komentáře jsou v příloze II a za tabulkami. Záporný výsledek funkce je vyznačen pomlkou (minus); tak F– znamená, že hrdina neobdržel kouzelný prostředek. Forma F_{contr} je psána F=.

		[D E F] A	B C	↑ D	E	F	G ⁰ L	H M
93	I	A ^{XVII}	B ³	↑ d ⁷	E ⁷⁻	F ⁻		
	II	a ⁶	B ³ F ¹	↑ d ⁷	E ⁷	F ¹		
	III ¹⁾	A ^{XVII}		↑				Pr ¹
95	I	A ⁹	B ⁵	D ¹	E ¹	f ¹		
	II	a ⁶	B ₂ ⁵ C	↑ D ¹	E ¹⁻	F =		
98	I	A ⁹	B ⁵	↑ { D ⁷ D ¹ }	{ E ⁷ E ¹ }	{ f ⁹ f ¹ }		
	II	a ⁶	B ₂ ⁵ C	↑ { D ⁷ D ¹ }	{ E ⁷⁻ E ¹⁻ }	{ F ⁹⁻ F = }		
100		A ^{II}		D ³	E ³	F ^{VI}		M
101	II	A ₂ ¹	B ⁷ C	↑			K ⁸	M
104	I	F ¹ a ⁶	B ² C	↑ D ¹	E ¹	F ¹		M
	II	[a ¹]				{ F ³ F ⁴ }		
105	I	A ³	B ⁴ C F ₄ ³	↑				
	II	D ⁸ E ⁸ F ⁸ a ¹	C	↑ D ⁸	E ⁸	F ⁸		
106	I, II	A ¹	B ⁴ C	↑				
	III	A ¹	B ⁴	↑ D ⁸	E ⁸			
108		A ¹		↑ D ⁸	E ⁸			
113		A ¹	C	↑ { D ₇ ¹ *d ⁷ }	{ E ¹⁻ E ⁷ }	{ F ⁻ F ⁹ }	G ⁴	
114		A ^{XVI}		↑ { d ⁷ D ⁸ }	{ E ⁷ E ⁸ }	{ F ₃ ² F ₈ ³ }		
115	I	A ⁶		↑	E ⁷	F ²		
	II	A ¹⁸	B ⁴ C	D ¹	E ¹	F ¹		
125	I	D ⁴ E ⁴ F ⁹ A ⁰		↑			0	
	II	F ₇ ¹ A ¹⁶	C	↑				H ¹
126	I	A ³	B ² C	↑				
	II	*D ⁴ E ⁴ F ⁹ A ¹⁹	B ³ C			F ¹		H
127		A ⁶			0	F ₃ ⁴		
128		a ¹	B ² C	↑ D ¹	E ¹	F ⁵	G ⁵	
		J ² *A ¹	C	↑		F ¹	G ¹	

¹ Funkce H-I (boj) a Pr-Rs (pronásledování) jsou přemístěny.

² D¹ E¹ (F⁹) se vkládá mezi Pr-Rs.

J	I N	K	↓ Pr	Rs*	L	Q	Ex	T	U	W*	
										I II w* III	93
	Rs ²		H ⁴	I ⁴						I II	95
			↓ ↓							I II	98
			↓ ↓							I II	98
	N									w-	100
	N						Ex	U		w ² II	101
			↓					U		I W*II *	104
	*N *N N										
		K ⁷	↓ ↓	Pr ¹	Rs ¹					I II	105
		K ¹	↓ ↓							I, II III	106
			↓ ↓	Pr ⁷ Pr ⁷	{Rs ¹⁰ Rs ¹ }						108
		K ¹	↓	Pr ¹	Rs ⁴²⁾						113
			↓	Pr Pr ¹	R ⁴ R ² } ⁰	Q				W*	114
	I ⁶	K ⁵								I W*II	115
J ¹	I ¹	K ⁴	↓	Pr	Rs	L	Q	Ex	U	W*I II	125
J ¹	I ¹	↓	K ⁷ K ³			T ²	Q			I II	126
		K ³	T ² Pr ⁶	Rs ⁶		Q	Ex	U		W*	127
		K ¹								w ¹ W*	128

		D E F A	B C	↑	D E	F G
131		A ¹	B ¹ C	↑		
132	I	A ⁵	B ¹ C	↑		
	II	(a) ⁶	C	F ³ ↑	E ¹ {F ⁵ F ¹ }	G ²
	III	*A ¹	C	↑ d ⁷	E ⁷ F ⁹	G ²
133		A ¹	{ C B ⁴ C	↑ D ¹ D ¹	E ¹ — F = E ¹	
135		A ⁴	C			F ³
136	I	a ⁶	B ¹ C	D ²	E ²	
	II	A ¹	B ² C			
	III	A ¹	C			
137	I	↑ D ¹ E ¹ F ⁵	A ¹⁹	C		
	II		a ¹ B ² C	F ₂ ↑	[K ¹⁰] F ₉	
138	I	a ³	B ¹ C	↑ D ²	E ² F ₄ ²	G ²
	II	A ²	C	↑ D ¹	E ² F ₉ ³	G ¹
	III	a ¹	C	↑		
139	I	↑ D ⁹ E ⁹ F ⁹	G ₃ ⁴ A ¹	B C	↑	
	II		*A ¹	C	↑ D ⁹	E ⁹ F ₁ ¹ G ¹
140		A ¹	B ¹ C	D ⁹	E ⁹	G ⁶
141	I	A ⁹		F ¹ ↑ {D ⁹	E ⁹ {F ₃ ⁶ F ⁹ }	G ⁶
	II	*A ¹	C	↑		G ⁵
143	I	A ³	C	F ¹ ↑		
	II	A ⁹		↑	F ₉ ⁶	
144		[a ¹]	M C	↑	F ² F ₉ ⁶	G ¹
145		a ¹	B ² C	↑	F ³	G ¹
148		A ¹	B ₂ ⁴ C	↑		
149		A ¹⁷	B ⁴ C	↑		
150	I	D E X	a ⁶	B ² C	↑	
	II		a ⁵	B ² C	↑	

o	L	H M	J	I N	K	↓	Pr	Rs	°	L	Q	Ex	T	U	W*		
		H ¹		I ¹	K ⁴	↓									w ⁰	131	
					K ⁷	↓										I	132
				I ⁵		↓										II	
o	L	M		N							Q	Ex		U	W*	III	
		H ¹		I ¹	K ⁴	↓											133
		H ¹		I ¹	K ⁴	↓	$\begin{Bmatrix} \text{Pr}^4 & \text{Rs}^7 \\ \text{Pr}^1 & \text{Rs}^5 \end{Bmatrix}$										135
					K ^{F2}											I	136
					K ^{F5}	↓	$\begin{Bmatrix} \text{Pr}^4 & \text{Rs}^7 \\ \text{Pr}^2 & \text{Rs}^5 \end{Bmatrix}$									II	
		H ¹		I ¹	K ¹	↓										III	
		H ¹		I ¹		↓	Pr ⁴	Rs ⁷								I	137
		{M		N	K ⁴	↓										II	
		{M		N										U	W*		
		H ¹		I ¹	K ⁴	↓	$\begin{Bmatrix} \text{Pr}^4 & \text{Rs}^7 \\ \text{Pr}^4 & \text{Rs}^7 \end{Bmatrix}$									I	
..	...	III		...	K ⁴	↓									W*	II	138
		M		N	K ¹	↓										III	
o	L	M		N										J ²	w ¹ ↓	I	139
		F ⁷		I ⁵	K ⁴	↓				Q-	E ¹	X	U	Q	W*	II	
															W*		140
F ²				I ⁵	K ⁴	↓										I	141
					K ⁴									U	W*	II	
		H ¹		I ¹	K ⁷	↓										I	143
		H ¹		I ¹	K ¹	↓									W*	II	
		M		N									T ³		W*		144
					K ²	↓											145
		H ¹		I ¹	K ⁴	↓									W*		148
		H ²		I ²	K ⁴	↓									w ⁰		149
				I ₂ ⁶													
		H ²		I ²	K ⁷	↓										I	150
					K ¹	↓	Pr	Rs						U	w ⁰	II	

	D	E	F	A	B	C	↑	D	E	F	G	o
151				a ⁵	B ⁴	C	↑					
152				A ⁹			↑					
153				A ¹⁸		C	↑			F ¹		
154	D	E ⁷	F ⁹ =G ¹ T ⁴	A ¹⁸		C	↑			F ¹		
155	I-II			a ²	B ³	C	↑	D ²	E ²			
	III ↑	<s ¹ G ² W*	F ⁵	A ¹⁴	B ⁴	C	↑				G ²	
	IV			A ¹⁷	B ⁴	C	↑					
156	I			A ¹	B ³	C	↑	{D ²	E ² F ₆ ²	G ² }		
	II			A ¹	B ⁴	C	↑	*D ⁴	E ¹ F ₆ ⁶	G ⁵ }		
	III		F ²	*A ⁷		C	↑		E ⁴ F ₆ ⁶	G ⁵	G ¹ o	
159	I			A ¹		C	↑				II
	II		W*	A ¹		C	↑				F ⁹	
	III			A ¹	}B ₄	C	↑					
	IV			a ²			C	↑	{D ¹	E ¹ F ⁹		
								{D ¹	E F ⁸ }			
161	I			A ¹⁹	B ²	C	↑					
	II			a ¹		C	↑			F ¹	G ³	
	III			a ¹		C	↑	D ⁹	E ⁹ {F ⁴	G ⁶ }		
	IV			a ¹		C	↑				G ⁵	G ²
162		D ⁶	E ⁶	F ¹	A ¹¹						II II
					A ¹	B ³	C	↑				
163				{a ¹	F ₆ ⁹	C	↑					G ³
164	I			A ⁵		C	↑					
	II			{ [a ¹]	F ⁹	C	↑		T ⁴	T ⁴	G ³	
165	I	*D ⁴	E ⁴	F ⁹	A ⁸		↑					G ¹
	II				A ¹⁰							G ^{II}
167	I			a ⁵				D	E	F ⁹		
	II		W*	A ¹⁰	B ³	C	↑					G ^{II}
	III			a ¹	B ³	C						

¹ H-I následuje. Mezi K a ↓ je vložen IV. dějový sled.

L	M H	J	I N	K	↓	Pr	Rs	°	L	Q	Ex	T	U	W*		
	H ²		I ²	K ¹	↓										151	
	H ²		I ²	K ¹	↓										152	
	H ³		I ³			X							U	w ⁰ ↓	X	153
	H ³		I ³	K ⁴										W*		154
				K ²	↓											I-II 155
			I ⁵	K ⁴												III
	H ¹	J ¹	I ¹	K					L	G	Ex		U	w*	X	IV
				K ⁴												I 156
				K ²	↓								UU	w ¹		II
L	M		N										{U	w*		III
													{U	w*		III
				K ⁴												I 159
				K ⁴	↓	Pr ¹	Rs ¹									II
				K ^{IX}												
				K ⁴	↓	Pr ¹	Rs ^{1 1)}									III
				K ^{F8}	↓	Pr ¹	Rs ²									IV
	H ¹		I ¹	K ⁴	↓											I 161
	H ¹		I ¹	K ^{F9}												II
			I ⁵	K ⁴												III
	H ¹		I ¹											W*		IV
...	H ¹		I ¹	K ⁸	↓											
	H ¹		I ¹	K ¹											W*	
			I ⁵										T ⁴	W*	↓	163
													W*			
				K ⁷	↓											I 164
			I ⁵											W* ↓		II
													W*			
														W*		I 165
									T ²	Q						II
				K ⁶										W*		I 167
									T..U							II
	M		N											W*	↓	III

Roze-psali jsme polovinu našeho materiálu. Stojíme před otázkou: je třeba vypisovat i druhou polovinu? Čtenář nám uvěří, že nový materiál nepřináší nic nového a odborník se o tom přesvědčí, když bude pokračovat v analýze sám.

Poznámky k jednotlivým schémátům

93. Tato pohádka je dosti složitá. Uvedeme její plnou analýzu.

I. Car, carevna, syn (α). Stájník upozorňuje (§): narodí se sestra, bude to strašlivá čarodějnice, sní otce a matku a každého, kdo jim podléhá (A^{XVII} , hrozba kanibalismu mezi příbuznými). Ivan prosí o dovolení jít na procházku a prchá (B^3), utíká (\uparrow), potkává dvě staré švadleny: „Už brzy zpřelámeme skříňku jehel a vyšijeme skříňku nití, a pak hned si pro nás přijde smrt“ (bezvýchodná situace bez prosby – d^7). Hrdina pro ně nemůže nic udělat (E_{neg}). Ony mu nic nedají (F_{neg}). Totéž se děje s Vertodubem, který vyvrací poslední duby, a s Vertogorem, který vyvrací poslední hory. Ivan přichází k Sluncově sestře.

II. Ivan teskní (§). Sluncova sestra se ho třikrát vyptává ($\epsilon^3 - \zeta^3 \times (2 + 1)$). Táhne ho to domů (a^6), ona ho pouští (B^3), dává mu kartáč, hřeben a dvě omlazující jablka (F^1). Ivan odchází (\uparrow). Nové setkání s Vertogorem, Vertodubem a švadlenami. Ivan jim dává kartáč, hřeben a jablka (kartáč – nové hory, nový život pro Vertogora, hřeben – nové duby, jablka – mládí stařenkám; prokázání služby – E^7). Stařenky mu dávají šáteček (F^1). Ivan přichází domů.

III. Sestra: zahraj na gusle (úskočné přemlouvání – η^1). Myši upozorňují (§): šla si brousit zuby (A^{XVII}). Ivan se nedá oklamat (θ_{neg}^3), utíká (\uparrow). Čarodějnice ho dohání (pronásledování – Pr^1). Věrtodub staví duby, Věrtogor hory, šáteček se mění v jezero (záchrana pomocí překážek – Rs^2). Ivan přichází k Sluncově sestře. Dračice: ať Ivan carevič jde na váhu, kdo koho převáží (H^4). Ivan vítězí (I^4). Ivan navždy zůstává u Sluncovy sestry (rudimentární forma sňatku – w^*). Na rozdíl od kánonu pronásledování a záchrana předchází před bojem a vítězstvím.

94. „Volha a Vazuza“ – pohádka jiné skupiny.

97. Stejná výstavba jako u pohádky č. 95. Druhý sled chybí.

99. Totéž.

101. I = 100 I.

102. = 95.

104. II. Složitější případ. Dívka má divotvornou panenku (α). Jde do města, nastěhuje se ke stařence (nepoznaný příchod – 0). Stařenka jí nakoupí len (F^4), z něhož dívka přede neobyčejnou tenkou přízi (viz níže). Panenka jí za noc zhotoví tkalcovský stav (F^3). Dívka tká neobyčejné plátno (viz níže). Stařenka je nese k carovi (§). Car dá příkaz, aby ta, která předla a tkala, ušila košilky (úkol, M). Dívka šije košilky (spl-

nění, N). Car posílá pro dívku (§), svatba a Vasilisin nástup na trůn (W^*). Tento případ není na první pohled zcela jasný. Je však zřejmé, že předení, tkaní a šití jsou ztrojením jediného prvku. Šití je řešení carova úkolu. Že rozkaz šít košilky je skutečně těžkým úkolem, vidíme kromě jiného na tom, že nikdo je nechce šít, a tehdy car prohlašuje prostřednictvím stařenky: „Když jsi uměla upříst a utkat takové plátno, ušij z něj také košilky.“ Předení a tkaní je tedy také řešení úkolu, ale jeho uložení je vypuštěno. To je případ předběžného řešení (*N). Nejprve je řešení a pak teprve úkol. Je to patrné i z dívčiných slov: „Věděla jsem, že ta práce nemine mé ruce.“ Dívka úkol předvídá. Koupení lnu a zhotovení tkalcovského stavu patří k předání kouzelného prostředku. Je sice pravda, že na lnu není nic kouzelného, je však prostředkem ke splnění úkolu. Tkalcovský stav má už spíš kouzelný charakter. Třetí úkol je splněn bez předběžného obdržení jakýchkoliv prostředků, lze však předpokládat, že je zde vynecháno předání nějaké (např. velice tenké aj.) jehly. Nadto v tomto dějovém sledu jako by chyběla expozice. Celý děj však vychází ze situace, že car nemá ženu. Slovy se o ní nemluví, ale všechny činy Vasilisy jsou diktovány touto situací. Vasilisa má dar předvídání, a koupení lnu atd. je způsobeno jejím směřováním k carovi, budoucímu ženichovi. Jestliže si tento prvek označíme značkou a^1 , pak schéma bude následující:

$$[a^1] \left\{ \begin{array}{l} F^3 - * N \\ F^4 - * N \\ M - N \end{array} \right\} W^*$$

105. II. $D^8 - E^8$ je podmíněně označení boje s kobyloou. Zkrocení koně není obvykle funkcí (viz příloha I, č. 88), zde je ho použito jako D, připravující F, tj. předání hřebců pomocníků.

114. Bratr zve sestru na lože. Podmíněně označení Pr bez uvedení druhu. Činnost panenek, za jejichž zpěvu se dívka hrouží do země, je podmíněně označena Rs^4 (záchrana pomocí ukrytí).

123. Tato pohádka je podrobena analýze výše. Do schématu není zařazena, protože kdybychom řadili do schématu pohádky s H-I a M-N v jednom dějovém sledu, příliš bychom si schéma zkomplikovali a bylo by těžké se v něm na první pohled vyznat.

125. Do schématu nejsou zařazeny dvě nevýznamné epizody; prvky Pr-Rs jsou značně propleteny a nepatří k žádnému druhu.

127. Složitější případ. Kupcova dcera je carovou nevěstou (α , rozvedené epicky). Jede ke králi (β^3). Služka uspí nevěstu ($\eta^2 - \vartheta^2$) a vypíchne jí oči (A^6). Nepoznaný příchod, dívka je u pastýře (0). Nevěsta prosí pastýře, aby jí nakoupil hedvábí a samet a vyšívá překrásnou korunu (F_4^3), s jejíž pomocí získá zpět své oči (K^3). Během noci se dívka náhle

probouzí v paláci (T^2). Car vidí palác a zve dívku na návštěvu (§). Služka poručí strážím, aby ji ubíchovaly (Pr^6 – splnění je asimilováno s A^{13} , rozkaz přinést srdce). Stařec pochová pozůstatky, vyroste z nich zahrada (Rs^6 – prostřednictvím transformace). Služka, která se stala carevnou, rozkáže zahradu vykácet (Pr^6). Zahrada zkamení (Rs^6). Objevuje se chlapec (ex machina) a vyláká na carevně srdce pomocí hořkého pláče ($K^3 = Rs$). Dívka se náhle objevuje (text není zcela jasný, v každém případě K^9). Následuje poznání (Q) a odhalení škůdce (Ex) – nevěsta všechno vypravuje. Trest, svatba. – Poslední ze tří pronásledování se asimilovalo s $A^{13}-K^3$.

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

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

a^1 se zde asimilovalo s A^{16} . 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 (a^6), posílá nádeníka (B^2), který odchází ($C \uparrow$), uloví medvěda (K^7) a vrací se (\downarrow).

II. Kupec se bojí ještě víc (mot.), posílá nádeníka pro peníze, které prý dal čertům ($a^5 B^3$); ten odchází ($C \uparrow$). Trojí soutěž s čerty (H^2-I^2). Získá hodně peněz (K^1 , s detaily), návrat (\downarrow). Kupec se ženou přehají před nádeníkem, ten je obratně pronásleduje. (Humoristická inverze: nepřechá hrdina, nýbrž škůdce, hrdina pronásleduje; $Rs-Pr$). Nádeník zabíjí kupce (U), bere si jeho majetek (w^0).

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 urovnaný, a nadto je přirozeně závislý na azbuce. 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
 - β^1 – odloučení starších
 - β^2 – smrt starších
 - β^3 – odloučení mladších
 - γ^1 – zákaz
 - γ^2 – příkaz
 - δ^1 – porušení zákazu
 - δ^2 – splnění příkazu
 - ε^1 – vyzvídání škůdce o hrdinovi
 - ε^2 – vyzvídání hrdiny o škůdci
 - ζ^1 – škůdce dostává informace o hrdinovi
 - ζ^2 – hrdina dostává informace o škůdci
 - η^1 – úskočné přemlouvání škůdce
 - η^2 – použití kouzelných prostředků ze strany škůdce
 - η^3 – jiné formy úskoku
 - ϑ^1 – hrdina reaguje na návrhy škůdce
 - ϑ^2 – hrdina mechanicky podléhá působení kouzelného prostředku
 - ϑ^3 – hrdina podléhá nebo reaguje mechanicky na úskok škůdce
 - λ – předběžné neštěstí způsobené úskočnou domluvou
-
- A *Škůdcovství*
 - A^1 – únos člověka
 - A^2 – odcizení kouzelného prostředku nebo pomocníka
 - A^{II} – násilné odnětí kouzelného pomocníka
 - A^3 – zničení úrody

- A⁴ – odcizení světla
- A⁵ – únos nebo loupež v různých formách
- A⁶ – ublížení na těle
- A⁷ – způsobení zmizení
- A^{VII} – zapomenutí na nevěstu
- A⁸ – lákání nebo vyžadování oběti
- A⁹ – vyhnání
- A¹⁰ – vypuštění na vodu
- A¹¹ – začarování, přeměnění
- A¹² – záměna
- A¹³ – rozkaz zabít
- A¹⁴ – zabití
- A¹⁵ – uvěznění
- A¹⁶ – vyhrožování násilným sňatkem
- A^{XVI} – totéž mezi příbuznými
- A¹⁷ – vyhrožování kanibalismem
- A^{XVII} – totéž mezi příbuznými
- A¹⁸ – vampýrství (nemoc)
- A¹⁹ – vyhlášení války

a *Nedostatek*

- a¹ – nevěsty, člověka
- a² – pomocníka nebo kouzelného prostředku
- a³ – exotických předmětů nebo bytostí
- a⁴ – vejce se smrtí (s láskou)
- a⁵ – peněz, prostředků k existenci
- a⁶ – v jiných formách

B *Spojovací moment*

- B¹ – výzva
- B² – odeslání
- B³ – opuštění domova
- B⁴ – sdělení neštěstí různou formou
- B⁵ – odvezení
- B⁶ – propuštění a ušetření
- B⁷ – smutná píseň

C *Začátek protiakce*

↑ *Odchod hrdiny z domova*

D *První funkce dárce*

- D¹ – zkoušky
- D² – pozdrav, vypytování

- D³ – prosba o předsmrtnou nebo záhrobní službu
- D⁴ – prosba zajatce o osvobození
- *D⁴ – totéž s předběžným zajetím dárce
- D⁵ – prosba o ušetření
- D⁶ – prosba o rozdělení
- d⁶ – spor bez vyslovení prosby o rozdělení
- D⁷ – jiné prosby
- *D⁷ – totéž s předběžným přivedením žadatele do bezvýhodné situace
- d⁷ – bezvýhodná situace dárce bez vyslovení prosby: možnost prokázat službu
- D⁸ – pokus o zahubení
- D⁹ – rvačka s nepřátelským dárce
- D¹⁰ – nabídnutí kouzelného prostředku na výměnu

E *Reakce hrdiny*

- E¹ – splnění zkoušky
- E² – zdvořilá odpověď
- E³ – služba mrtvému
- E⁴ – propuštění zajatce
- E⁵ – ušetření prosícího
- E⁶ – podělení soupeřů
- E^{VI} – oklamání soupeřů
- E⁷ – prokázání různých jiných služeb nebo vyplnění proseb
- E⁸ – pokus o zahubení je odvrácen apod.
- E⁹ – vítězství ve rvačce
- E¹⁰ – oklamání při výměně

F *Obdržení kouzelného prostředku*

- F¹ – prostředek je předán
- f¹ – dar materiální hodnoty
- F² – prostředek je ukázán, zhotoven
- F³ – prostředek se prodává nebo kupuje
- F⁴ – prostředek se vyrábí na objednávku
- F⁵ – prostředek je nalezen
- F⁶ – prostředek se objevuje sám od sebe
- F^{VI} – prostředek vyrůstá ze země
- F⁹ – setkání s pomocníkem, nabízejícím služby
- F⁷ – prostředek je sněden nebo vypit
- F⁸ – prostředek je odcizen
- F⁹ – různé postavy samy nabízejí své služby, dávají se k dispozici

- G *Přemístění na určené místo*
G¹ – let
G² – jízda, přenesení
G³ – hrdina je veden
G⁴ – hrdinovi je ukázána cesta
G⁵ – hrdina používá nepohyblivých spojovacích prostředků
G⁶ – cestu ukazují krvavé stopy

H *Boj se škůdcem*

- H¹ – otevřený boj
H² – soutěž
H³ – hra v karty
H⁴ – vážení

I *Vítězství nad škůdcem*

- I¹ – vítězství v boji
I² – vítězství v soutěži
I³ – výhra v kartách
I⁴ – převaha při vážení
I⁵ – zabití nepřítele bez boje
I⁶ – vyhnání nepřítele

J *Označení hrdiny*

- J¹ – označení je nanášeno na tělo
J² – hrdina dostává prsten nebo šátek

K *Likvidace neštěstí nebo nedostatku*

- K¹ – bezprostřední dobytí za použití síly nebo chytrosti
K¹ – totéž, jedna postava přinutí druhou zmocnit se kořisti
K² – dobytí kořisti je uskutečněno několika postavami najednou
K³ – kořist se získává pomocí návnad
K⁴ – likvidace neštěstí je bezprostředním výsledkem předcházejících akcí
K⁵ – neštěstí se okamžitě likviduje pomocí kouzelného prostředku
K⁶ – bída se likviduje pomocí kouzelného prostředku
K⁷ – ulovení
K⁸ – vysvobození začarované postavy
K⁹ – oživení
K^{IX} – totéž s předchozím získáním živé vody
K¹⁰ – osvobození ze zajetí

- KF – likvidace ve formě F, tj.:
- 1) KF¹– objekt hledání se předává
 - 2) KF²– objekt hledání se ukazuje atd.

↓ *Návrat hrdiny*

Pr *Pronásledování hrdiny*

Pr¹ – let vzduchem

Pr² – vyžadování viníka

Pr³ – pronásledování s řadou přeměn ve zvířata

Pr⁴ – pronásledování s přeměnou v lákavé předměty

Pr⁵ – pokus o spolknutí hrdiny

Pr⁶ – pokus zabít hrdinu

Pr⁷ – pokus o přehryzáání stromu

Rs *Záchrana hrdiny*

Rs¹ – bleskový útěk

Rs² – házení hřebenu aj.

Rs³ – útěk s přeměnou v kostel apod.

Rs⁴ – útěk se skrýváním prchajícího

Rs⁵ – skrývání u kovářů

Rs⁶ – řada přeměn ve zvířata, rostliny, kameny

Rs⁷ – odvrácení působnosti lákavých předmětů

Rs⁸ – záchrana před spolknutím

Rs⁹ – záchrana před zabitím

Rs¹⁰ – skok na jiný strom

⁰ *Nepoznaný příchod*

L *Nároky nepravého hrdiny*

M *Těžký úkol*

N *Řešení, splnění úkolu*

*N *Předběžné řešení*

Q *Poznání hrdiny*

Ex *Odhalení nepravého hrdiny*

- T *Transfigurace*
 T¹ – nový zevnějšek
 T² – postavení paláce
 T³ – nový oděv
 T⁴ – humoristické a racionalizované formy
- U *Potrestání nepravého hrdiny nebo škůdce*
- W* *Svatba a nastoupení na trůn*
 W* – svatba
 W* – nastoupení na trůn
 w¹ – slíbené manželství
 w² – obnovené manželství
 w₀ – peněžní odměna a jiné formy obohacení při rozuzlení
- X *Nejasné nebo přejaté prvky*
 < *Rozloučení u ukazatele cesty*
 Y *Předání signalizačního předmětu*
- mot. *Motivace*
 pos. *Kladný průběh funkce*
 neg. *Záporný průběh funkce*
 § *Spojky*
 ∴ *Totéž – při ztrojeních*