



Ukrajinská pohádka

podzim 2023

Definice žánru. Teorie o
vzniku pohádek.

Druhy pohádek, jejich stavba
a metody analýzy.



Definice žánru

- Pohádka je prozaický žánr lidové slovesnosti a typický pro ni je souboj dobra se zlem, ve kterém dobro vítězí.
- Je to svérázný žánr národní slovesnosti, který zaujímá důležité místo folkloru všech světových národů. Jsou do ní uloženy očekávání a naděje národu.
- **Tolkien:** *„Říše pohádek leží daleko a hluboko a vysoko a je plná mnoha rozličných věcí: lze tu nalézt všelijaká zvířata a ptáky, bezbřehá moře a nespočet hvězd, krásu, jež očarovává, a na každém kroku nebezpečí, radost i smutek, ostré jak meč. Člověk se snad může považovat za šťastného, že do té říše zabloudil, avšak samo její bohatství a podivuhodnost poutají jazyk poutníka, jenž by o nich chtěl vyprávět. Pohádkovou říši nelze polapit do sítě slov, vždyť jednou z jejích vlastností je nepopsatelnost, i když ne nepostřehnutelnou.“*
- *„Správná pohádka doopravdy nikdy neskončí.“*



Historie

- Nejstarší písemný záznam zachycující pohádkovou látku pochází už z 13. století před naším letopočtem a jedná se o egyptský papyrus a pohádku O dvou bratřích
- Pohádkové látky se objevují hojně i ve středověku, a to především v hrdinské epice (cyklus pověstí O králi Artušovi, ruské byliny)
- 18. století
- Romantické povýšili pohádku na doklad starobylé kulturní a dějinné tradice národa
- Sběratelé a vydavatelé lidových látek
- První evropská sbírka lidových pohádek od bratří Grimmů „Pohádky pro děti a rodinu“ (1812, Německo)
- Prvním slovanským sběratelem a vydavatelem lidových pohádek je Vuk Štefanovič Karadžič – znalec srbského folkloru
- Alexandr Nikolajevič Afanasjev, sběratel ruských lidových pohádek (Narodnye russkie skazki)
- V Polsku do 19. století nevzniklo žádné významnější dílo, až ve 2. polovině 19. století ukázalo dílo Oskara Kolberga bohatství polské lidové kultury



Teorie vzniku

- Mytologická - bratří Grimmové, K. J. Erben, Vuk Štefanovič Karadžič, Alexandr Nikolajevič Afanasjev
- Antropologická - motivy, postavách, děje z primitivních náboženských rituálů, kalendářních a animistických obřadů, kultu předků.
- Migrační - migrace motivů a postav od jednoho národa k dalšímu (Theodor Benfay). Indie.
- Historicko-geografická teorie - finská verze migrační teorie. Egypt.



Klasifikace pohádek

- pohádky s nadpřirozeným obsahem
- pohádky ze života
- pohádky o zvířatech



Klasifikace podle Wilhelma Wundta

1. mytologické pohádky-bajky (mythologische Fabelmarchen)
2. čisté kouzelné pohádky (reine Zauhermarchen)
3. biologické pohádky a bajky (biologische Marchen und Fabeln)
4. čisté zvířecí bajky (reine Tierfabeln)
5. etiologické pohádky (Ahstammungsmárohen, o původu)
6. žertovné pohádky a bajky (Schersmárchen und Scherzfabeln)
7. mravoučné bajky (moralische Fabeln).



Dělení podle syžetů

- V roce 1924 vyšla kniha o pohádce od oděského profesora Volkova.
- Fantastická pohádka má 15 syžetů:
 1. o nevinně pronásledovaných,
 2. o hloupém hrdinovi,
 3. o třech bratřích,
 4. o drakobijcích,
 5. o dobývání nevěst,
 6. o moudré panně,
 7. o zakletích a začarováních,
 8. o držiteli talismanu,
 9. o držiteli kouzelných předmětů,
 10. o nevěrné ženě atd.



Klasifikace pohádek

- Antti Amatus Arne
- 1. pohádky o zvířatech
2. vlastní pohádky
3. anekdoty.
- Motivy kouzelných pohádek dělí do následujících kategorií:
 1. kouzelný odpůrce,
 2. kouzelný manžel (manželka),
 3. kouzelný úkol,
 4. kouzelný pomocník,
 5. kouzelný předmět,
 6. kouzelná síla nebo dovednost,
 7. ostatní kouzelné motivy.



Klasifikace

- Podle podstaty – Alexandr Nikolajevič Veselkovskij
- Syžet jako komplex motivů, motiv se může začleňovat do různých syžetů.
- Joseph Bédier – vztah mezi veličinami stálými a veličinami proměnnými.
- Schéma Bédiera: stále veličiny – prvky (řecké písmeno omega), proměnné veličiny označuje písmeny latinky
- $\omega + a + b + c$
- $\omega + a + b + c + n$
- $\omega + m + l + n$
- Roman Maksimovič Volkov – rozčlenění pohádek podle motivů, za motivy se považují jak vlastnosti hrdinů, tak jejich počet, jednání hrdinů, předměty. Každý motiv = konvenční značka - písmeno a číslice, nebo písmeno a dvě číslice.



Vladimir Propp. Morfologie pohádky.

- Funkce jednajících osob
- Funkce jednajících osob jsou základními částmi pohádky
- *výchozí situace* – α
- Po výchozí situaci následují tyto funkce:
 - I. JEDEN ZE ČLENŮ RODINY OPOUŠTÍ DOMOV
 - II. HRDINOVI JE NĚCO ZAKÁZÁNO
 - III. ZÁKAZ JE PORUŠEN
 - IV. ŠKŮDCE SE SNAŽÍ VYZVÍDAT
 - V. ŠKŮDCE DOSTÁVÁ INFORMACE O SVÉ OBĚTI
 - VI. ŠKŮDCE SE SNAŽÍ OKLAMAT SVOU OBĚŤ, ABY SE ZMOCNIL JÍ NEBO JEJÍHO MAJETKU
 - VII. OBĚŤ PODLEHNE ÚSKOKU A TÍM BEZDĚČNĚ POMÁHÁ NEPŘÍTELI
 - VIII. ŠKŮDCE PŮSOBÍ JEDNOMU ZE ČLENŮ RODINY ŠKODU NEBO ÚJMU
 - VIII.a. JEDNOMU Z ČLENŮ RODINY SE NĚČEHO NEDOSTÁVÁ NEBO BY NĚCO CHTĚL MÍT
 - IX. NEŠTĚSTÍ NEBO NEDOSTATEK JSOU SDĚLENY. K HRDINOVI SE NĚKDO OBRACÍ S PROSBOU NEBO ROZKAZEM. JE ODESLÁN NEBO PROPUŠTĚN
 - X. HLEDAČ SE ROZHODNE K PROTIAKCI NEBO S NÍ VYSLOVÍ SOUHLAS



Vladimir Propp. Morfologie pohádky.

XI. HRDINA OPOUŠTÍ DOMOV

XII. HRDINA JE PODROBEN ZKOUŠCE, VYPTÁVÁNÍ, JE NAPADEN APOD., ČÍMŽ SE PŘIPRAVUJE ZÍSKÁNÍ KOUZELNÉHO PROSTŘEDKUNEBO POMOCNÍKA

XIII. HRDINA REAGUJE NA ČINY BUDOUCÍHO DÁRCE

XIV. HRDINA DOSTÁVÁ K DISPOZICI KOUZELNÝ PROSTŘEDEK

XV. HRDINA JE PŘENESEN, DOVEZEN NEBO PŘIVEDEN K MÍSTU, KDE SE NALÉZÁ PŘEDMĚT HLEDÁNÍ

XVI. HRDINA A ŠKŮDCE VSTUPUJÍ DO BEZPROSTŘEDNÍHO BOJE

XVII. HRDINA JE OZNAČEN

XVIII. ŠKŮDCE JE PORAŽEN

XIX. POČÁTEČNÍ NEŠTĚSTÍ NEBO NEDOST A TEK JSOU ZLIKVIDOVÁNY

XX. HRDINA SE VRACÍ



Vladimir Propp. Morfologie pohádky.

XXI. HRDINA JE PRONÁSLEDOVÁN

XXII. HRDINA SE ZACHRAŇUJE PŘED PRONÁSLEDOVÁNÍM

XXIII. NEPOZNANÝ HRDINA SE DOSTÁVÁ DOMŮ NEBO DO JINÉ ZEMĚ

XXIV. NEPRA VÝ HRDINA SI KLADE NEOPRÁVNĚNÉ NÁROKY

XXV. HRDINOVI JE ULOŽEN TĚŽKÝ ÚKOL

XXVI. ÚKOL JE SPLNĚN

XXVII. HRDINA JE POZNÁN

XXVIII. NEPRA VÝ HRDINA NEBO ŠKŮDCE JE ODHALEN

XXIX. HRDINA DOSTÁVÁ NOVÉ VZEZŘENÍ

XXX. ŠKŮDCE JE POTRESTÁN

XXXI. HRDINA SE ŽENÍ A NASTUPUJE NA CARSKÝ TRŮN



Struktura pohádky

- Pohádka se vždy odehrává mimo čas a prostor
- zápletka - vznik problému
- hlavní děj - vyřešení problému
- závěr - odměna

