

PRAKTICKÝ PRŮVODCE

„Na světě existují jen dva nebo tři lidské příběhy, a ty se neustále opakují s takovým zápalem, jako by se ještě nikdy nestaly.“
z románu *O Pioneers!* Willy Catherové

Z dlouhodobého hlediska je možné, že jednou z nevlivnějších knih 20. století bude *Tisíc tváří hrdiny* od Josepha Campbella.

Myšlenky, které Campbell v knize popisuje, mají zásadní vliv na vyprávění příběhů. Autoři si víc uvědomují odvěké vzorce, jež Campbell rozpoznal, a obohacují o ně svoji tvorbu.

Užitečnost Campbellova díla nevyhnutelně neunikla Hollywoodu. Tvůrci jako George Lucas a George Miller se k tomu, za co Campbellovi vděčí, sami hlásí. Jeho vliv je vidět ve filmech Stevena Spielberga, Johna Boormana, Francise Coppoly, Darrena Aronofskyho, Jona Favreaux a dalších.

Proto není divu, že si Hollywood začíná myšlenky, které Campbell ve své knize představuje, přisvojovat. Pro scenáristy, producenty, režiséry nebo návrháře jeho koncepty znamenají vítaný arzenál plný spolehlivých nástrojů, ideálních pro vypravěčské řemeslo. S těmito nástroji dokážete vybudovat příběh, který se hodí téměř do každé situace, příběh, který bude dramatický, zábavný a z psychologického hlediska pravdivý. Vybavení tímto arzenálem dokážete diagnostikovat problémy téměř jakékoli neduživé zápletky a opravit ji tak, aby podala co nejlepší výkon.

Tyto nástroje už obstály ve zkoušce času. Jsou starší než pyramidy, starší než Stonehenge, starší než ty nejdávnější jeskynní malby.

Přidaná hodnota Josepha Campbella, co se tohoto arzenálu týče, spočívá v tom, že myšlenky shromáždil, rozpoznal, vyjádřil, pojmenoval a roztrídil. Poprvé tak odhalil vzorec stojící za každým příběhem, který kdy vyprávěl.

Tisíc tváří hrdiny je jeho výpovědí o nejvytrvalejším motivu v ústní tradici i v psané literatuře: o mýtu hrdiny. Ve svých studiích světových hrdinských mýtů Campbell odhalil, že se jedná v základu o stejný příběh, který se pořád dokola opakuje v nekonečném sledu variant.

Přišel na to, že veškerá vyprávění ať už vědomě, nebo podvědomě sledují starobylé mytologické vzorce a že všechny příběhy, od nejprimitivnějších vtípů po nejnazešenější literární díla, se dají pochopit v rámci hrdinovy cesty: „monomýtu“, jehož principy ve své knize předkládá.

Vzorec hrdinovy cesty je univerzální, vyskytuje se ve všech kulturách, ve všech epochách. Je nekonečně proměnlivý jako lidstvo samo, jeho základní forma však přesto zůstává beze změn. Hrdinova cesta je neuvěřitelně houževnatý soubor prvků, který neustále vyvěrá z těch nehlubších zákoutí lidské mysli. V detailech se liší podle kultury, ale v základech je stále stejný.

Campbellovo uvažování se pohybuje po stejné lince jako myšlení švýcarského psychologa Carla G. Junga, který psal o **archetypech**: neustále se opakujících postavách či energiích, které se objevují ve snech každého člověka a v mytologii každé kultury. Jung přišel s konceptem, že tyto archetypy odrážejí různé aspekty lidské mysli – že naše osobnosti samy sebe rozdělují mezi tyto postavy, aby s jejich pomocí přežily dramata našich životů. Všiml si silné spojitosti mezi snovými postavami svých pacientů a běžnými mytologickými archetypy. Navrhl, že by obojí mohlo pocházet z hlubšího zdroje, z **kolektivního nevědomí** lidstva.

Postavy, které se opakovaně objevují ve světových mytologiích, jako mladý hrdina, moudrý starý muž či žena, měňavec a stínový úhlavní nepřítel, jsou stejné jako ty, které se opakovaně zjevují v našich snech a představách. Proto nám mýty a většina příběhů vystavených na mytologickém modelu připadají z psychologického hlediska pravdivé.

Takové příběhy pak představují přesné modely fungování lidské mysli, pravdivé mapy duše. Působí psychologicky platným a citově realistickým dojmem, i když zpodobňují fantastické, nemožné nebo nereálné události.

Tím se vysvětluje univerzální moc takových příběhů. Příběhy vystavené na modelu hrdinovy cesty apelují na všechny, jelikož vyvěrají z všeobecného pramene ve sdíleném podvědomí a odrážejí univerzální zájmy.

Věnují se všeobecným otázkám, jaké si pokládají i děti: Kdo jsem? Odkud pocházím? Kam odejdu, až zemřu? Co je dobro a co je zlo? Co s tím mám dělat? Jak bude vypadat zítřek? Kam zmizel včerejšek? Je tam venku ještě někdo?

Myšlenky zakořeněné v mytologii, které Campbell identifikoval v knize *Tisíc tváří hrdiny*, mohou napomoci k pochopení téměř jakéhokoli lidského problému. Jsou užitečným klíčem k životu a zároveň důležitým nástrojem pro efektivnější vypořádání s masovým publikem.

Pokud chcete pochopit myšlenky, které za hrdinovou cestou stojí, nejlepší bude si rovnou přečíst Campbellovo dílo. Je to zkušenost, která může člověka snadno změnit.

Dobrý nápad je i pustit se do četby mytologie, přečtete-li si však Campbellovu knihu, vyjde to nakonec nastejno. Campbell je totiž vypravěčským mistrem, jenž rád dokládá své myšlenky příklady z bohatých studnic mytologie.

Campbell se nástinu hrdinovy cesty věnuje ve čtvrté kapitole *Tisíce tváří hrdiny*, „Shrnutí“. Dovolil jsem si jeho nástin trochu poupravit, aby zahrnoval i některé příklady ze současné kinematografie a několika klasických filmů. Oba koncepty a terminologie můžete srovnat v tabulce 1.

Tabulka 1

Scenáristova cesta	Tisíc tváří hrdiny
První dějství	Odchod, rozloučení
Obyčejný svět Volání dobrodružství Odmítnutí volání Setkání s mentorem Překročení prvního prahu	Svět obyčejného dne Volání dobrodružství Odmítnutí volání Nadpřirozená pomoc Překročení prvního prahu V bříše velryby
Druhé dějství	Sestup, Iniciacce, proniknutí
Zkoušky, spojenci, nepřátelé Přístup k vnitřní jeskyni Těžká zkouška Odměna	Cesta zkoušek Setkání s bohyní Žena jako svůdkyně Usmíření s otcem Apoteóza Nejvyšší dobrodiní

Scenáristova cesta	Tisíc tváří hrdiny
Třetí dějství	Návrat
Cesta zpět	Odmítání návratu Kouzelný útěk Záchrana zvenčí Překročení prahu Návrat
Vzkříšení Návrat s elixírem	Pán obou světů Svoboda žít

Přetvářím si hrdinský mýtus svým vlastním způsobem a vy byste se neměli zdráhat učinit to samé. Každý vypravěč si mytický vzorec upraví v souladu s vlastním cílem nebo s potřebami konkrétní kultury.

To proto má hrdina tisíc tváří.

Poznámka k termínu „hrdina“: S tímto pojmem zde pracujeme jako s generickým maskulinem, může tedy odkazovat jak k ženě, tak k muži.

HRDINOVA CESTA

Ve své podstatě je hrdinův příběh navzdory své nekonečné rozmanitosti vždy cestou. Hrdina opustí své pohodlné, každodenní prostředí a vydá se do nejistého, neznámého světa. Může se jednat o vnější cestu na skutečné místo: do labyrintu, lesa nebo jeskyně, do cizího města nebo země, na nové místo, jež se stane arénou jeho konfliktu s náročnými nepřátelskými silami.

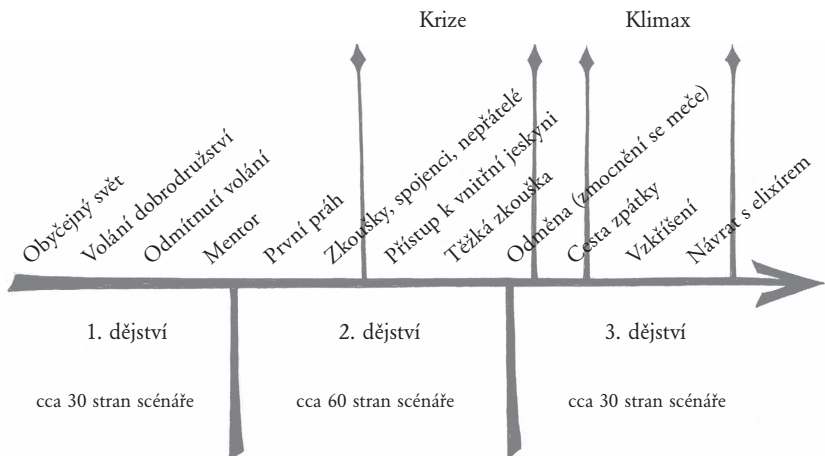
V nemenším počtu příběhů však hrdina vyrazí na vnitřní cestu, na cestu myslí, srdce, ducha. V každém dobrém příběhu hrdina roste a vyvíjí se, podniká cestu od jednoho způsobu života k dalšímu: od beznaděje k naději, od slabosti k síle, od pošetilosti k moudrosti, od lásky k nenávisti a zase zpátky. Právě tyto emoční cesty pak zaujmou diváka a díky nim příběh stojí za sledování.

Fáze hrdinovy cesty se dají vystopovat ve všech možných typech příběhů, nejen v těch, kde najdeme „heroickou“ akci a dobrodružství. Protagonistou každého příběhu je hrdina cesty, i když tato cesta vede jen do jeho vlastní myslí nebo do říše vztahů.

Zastávky na hrdinově cestě se objevují přirozeně, i pokud si je autor neuvědomuje, ale určitá znalost tohoto starobylého průvodce vypravěčstvím se hodí, když je třeba identifikovat problém nebo vyprávět lepší příběh. Následujících dvanáct fází můžete považovat za mapu hrdinovy cesty, je to jen jeden z mnoha způsobů, jak se dostat k cíli, avšak jeden z těch nejflexibilnějších, nejtrvanlivějších a nejspolehlivějších.

Fáze hrdinovy cesty

1. Obyčejný svět
2. Volání dobrodružství
3. Odmítnutí volání
4. Setkání s mentorem
5. Překročení prvního prahu
6. Zkoušky, spojenci, nepřátelé
7. Přístup k vnitřní jeskyni
8. Těžká zkouška
9. Odměna (zmocnění se meče)
10. Cesta zpátky
11. Vzkříšení
12. Návrat s elixírem



Model hrdinovy cesty

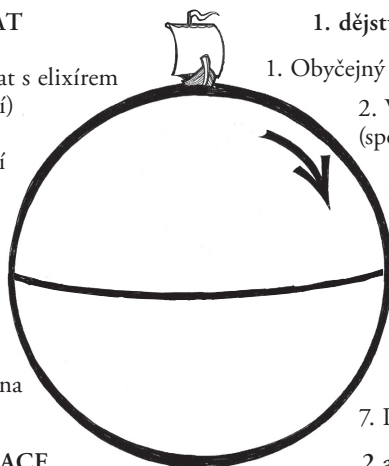
3. dějství – NÁVRAT

12. Návrat s elixírem
(rozuzlení)11. Vzkříšení
(klimax)

10. Cesta zpátky

9. Odměna

2.b dějství – INICIACE

8. Těžká zkouška (přelom,
smrt a znovuzrození)

1. dějství – ODLOUČENÍ

1. Obyčejný svět

2. Volání dobrodružství
(spouštěcí incident)

3. Odmítnutí volání

4. Setkání
s mentorem5. Překročení
prahu6. Zkoušky,
spojenci, nepřátelé

7. Přístup

2.a dějství – SESTUP

1. Obyčejný svět

Většina příběhů vytáhne hrdinu z obyčejného, každodenního světa do světa neobyčejného, nového a cizího. Jedná se o všeobecně známý koncept „ryby na suchu“, který dal vzniknout nesčíslným filmům a seriálům jako *Uprchlík* (The Fugitive), *Beverly Hillbillies*, *Pan Smith přichází* (Mr. Smith Goes to Washington), *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, *Čaroděj ze země Oz* (The Wizard of Oz), *Svědék* (Witness), *48 hodin* (48 Hours), *Záměna* (Trading Places), *Policajt z Beverly Hills* (Beverly Hills Cop) a další.

Pokud se chystáte zobrazit postavu mimo její živel, nejdřív ji musíte ukázat v **obyčejném světě**, čímž vytvoříte jasný kontrast mezi ním a podivným novým světem, do něhož se chystá vstoupit.

Ve filmu *Svědék* nejdřív sledujete jak městského policistu, tak amišskou matku se synem v jejich běžných světech. Potom je děj vrhne do naprosto cizího prostředí: Amiše zahltí vjemy z velkoměsta a policista se musí vypořádat se světem Amišů, odpovídajícím devatenáctému století. Lukea Skywalkerera, hrdinu *Hvězdných válek*, nejdřív vidíme, jak se k smrti nudí na farmě, teprve potom se vydá podrobit si galaxii.

Stejně tak než Dorotku v *Čaroději ze země Oz* tornádo odnese do podivuhodného světa země Oz, strávíme nezanedbatelnou dobu poznáváním jejího nudného každodenního života v Kansasu. Zde se ten kontrast ještě prohlubuje tím, že kansaské scény jsou natočené ve strohé černobílé, zatímco Oz v sytém barevném Technicoloru.

Důstojník a gentleman (An Officer and a Gentleman) nastiňuje ostrý kontrast mezi obyčejným světem hrdiny – drsného syna z vojenské rodiny, jehož otcem je smilný opilec – a neobyčejným světem naleštěné vojenské letecké akademie, do níž hrdina nastoupí.

2. Volání dobrodružství

Hrdinovi je předestřen nějaký problém, výzva nebo dobrodružství, na které se má vydat. Jakmile je hrdinovi doručeno **volání dobrodružství**, nemůže už natrvalo setrvávat v pohodlí obyčejného světa.

Možná umírá sama země, jako v příbězích o králi Artušovi a hledání svatého grálu, jediného pokladu, jenž zraněnou zemi dokáže uzdravit. Ve *Hvězdných válkách* je voláním dobrodružství zoufalá holografická zpráva princezny Leii moudrému starému muži Obi-Wanu Kenobimu, který Lukea vyzve, aby se k němu na výpravě připojil. Leiu zajal zlý Darth Vader, podobně jako řeckou bohyni Jara Persefonu unesl do podsvětí Hádes, bůh říše mrtvých. Její záchrana je životně důležitá pro znovunastolení rovnováhy v galaxii.

Ve spoustě detektivních příběhů je voláním dobrodružství okamžik, kdy soukromého detektiva požádají, aby se pustil do nového případu a vyřešil tak zločin, který rozvrátil stávající řád. Dobrý detektiv by totiž měl kromě vyšetřování zločinů i napravovat křivdy.

V zápletkách týkajících se pomsty je voláním dobrodružství často křivda, kterou je třeba napravit, prohřešek vůči přirozenému řádu věcí. V *Hraběti Monte Cristo* (Le comte de Monte-Cristo) je Edmond Dantes neprávem uvězněn a k útěku jej motivuje právě touha po pomstě. Zápletku *Policajta z Beverly Hills* nastartuje vražda hrdinova nejlepšího přítele. Ve filmu *Rambo: První krev* (First Blood) je Rambovou motivací nespravedlivé zacházení v rukou nenávidného šerifa.

V romantických komediích může mít volání dobrodružství formu prvního setkání s jedinečnou osobou, o níž bude hrdina nebo hrdinka usilovat a s níž bude v průběhu filmu poměřovat síly.