

# Archetypy ve filmu **Pěsti ve tmě**

Tomáš Kubeček

---

Bakalářská práce  
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2019/2020

**ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**  
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Tomáš Kubeček
Osobní číslo:	K17139
Studijní program:	B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Archetypy ve filmu Pěsti ve tmě 2. Praktická část: Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 12 minut, režie a scenáristika.

### Zásady pro vypracování

#### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v kroužkové či pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

#### 2. Praktická část:

a) Režie audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut či soubor audiovizuálních děl oficiálně schválený před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

b) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo.

c) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany.

d) Anotace.

e) Technický scénář.

f) Štábová listina.

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a-f. Film ve formátu HD (1080p) či 4K (2160p) v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG-4 part10 (MPEG-4 AVC).
3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: **dle vnitřní normy**  
Rozsah příloh: **dle vypracování**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

#### Seznam doporučené literatury:

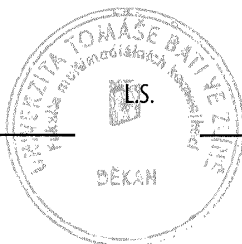
CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. Commemorative ed. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2004. ISBN 0691119244.  
JUNG, Carl. *Archetypes and the Collective Unconscious*. 2 New edition. United Kingdom: Taylor & Francis, 1991. ISBN 0415058449.  
MARK, Margaret a Carol PEARSON. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, c2001. ISBN 0071364153.  
MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York: ReganBooks, c1997. ISBN 978-006-0391-683.  
VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for writers*. 2nd ed. Studio City, CA: M. Wiese Productions, c1998. ISBN 0941188701.

Vedoucí bakalářské práce: **doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.**  
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **13. prosince 2019**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**



**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka



**MgA. Irena Kocí**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 13. prosince 2019

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: .....

Jméno a příjmení studenta: .....

podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce se zabývá výzkumem teorie archetypů, jak je popisuje Christopher Vogler, a to prostřednictvím analýzy filmu Pěsti ve tmě (1986). Teoretická část představuje jednotlivé archetypy ve filmech a základy struktury příběhu podle Syda Fielda. Samotná analýza je soustředěna čistě na filmové postavy a zkoumání jejich adekvátních archetypů. Ukazuje tak mimo jiné na některé z mnoha možných kombinací archetypů na konkrétních případech.

Klíčová slova: archetypy, Christopher Vogler, filmová analýza, Jaroslav Soukup, Pěsti ve tmě

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis is concerned with research of theory of archetypes described by Christopher Vogler through analysis of the movie Fists in the Dark (1986). Theoretical part introduces different archetypes in movies and basics of story structure by Syd Field. The analysis itself is focused purely on movie characters and examination of their particular archetypes. Among other things the thesis points out some of many possible combinations of archetypes on specific examples.

Keywords: archetypes, Christopher Vogler, film analysis, Fists in the Dark, Jaroslav Soukup

Tímto bych chtěl poděkovat paní doc. MgA. Janě Janíkové, ArtD. za pomoc a vedení, které mi bylo při práci poskytnuto. Díky patří také paní Mgr. et Mgr. Kateřině Žalské za jazykové korektury a pomoc s estetickou stránkou práce.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 ARCHETYPY</b> .....	<b>11</b>
1.1 HRDINA (HERO) .....	11
1.2 MENTOR (MENTOR) .....	13
1.3 STRÁŽCE PRAHU (THRESHOLD GUARDIAN).....	13
1.4 POSEL (HERALD).....	14
1.5 STÍN (SHADOW).....	14
1.6 SPOJENEC (ALLY).....	15
1.7 ŠPRÝMAŘ (TRICKSTER) .....	16
1.8 MĚNIČ (SHAPESHIFTER) .....	16
<b>2 PARADIGMA DRAMATICKÉ STAVBY</b> .....	<b>17</b>
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>18</b>
<b>3 ANALÝZA ARCHETYPŮ VE FILMU PĚSTI VE TMĚ</b> .....	<b>19</b>
3.1 JAKUB VILDA (HRDINA).....	20
3.2 DĚJSTVÍ PRVNÍ (EXPOZICE) .....	22
3.2.1 Nacistické Německo (Stín), Kurt Schaller (Strážce prahu) .....	22
3.2.2 Krakowski (Měnič) .....	22
3.2.3 Ema Gabrielová (Měnič).....	23
3.2.4 Blanka (Strážce prahu, Měnič / Hrdina) .....	23
3.2.5 Hospodský (Spojenc) .....	24
3.2.6 „Dědek“ (Strážce prahu) .....	24
3.2.7 Blanka (Strážce prahu, Měnič).....	24
3.2.8 MUDr. Vícha (Strážce prahu / Měnič).....	24
3.2.9 Dr. Herrman (Měnič) .....	25
3.2.10 Fiedler (Posel) .....	25
3.2.11 „Dědek“ (Strážce prahu, Mentor, Spojenc), Tommy (Strážce prahu).....	26
3.3 DĚJSTVÍ DRUHÉ (KONFRONTACE) .....	27
3.3.1 Schultz (Strážce prahu) .....	27
3.3.2 „Dědek“, Tommy (Spojenci) .....	27
3.3.3 Fous (Šprýmař), Vilda (Hrdina / Mentor).....	27
3.3.4 Ema Gabrielová (Měnič).....	28
3.3.5 Hostinský a spol. (Spojenci) .....	28
3.3.6 Dr. Herrman (Měnič), Blanka (Měnič / Hrdina), MUDr. Vícha (Strážce prahu / Měnič).....	28
3.3.7 Tommy (Spojenc).....	29
3.3.8 Kurt, gestapo (Strážci prahu), Krakowski, Ema Gabrielová (Měnič).....	29
3.3.9 Blanka (Měnič).....	30
3.3.10 Ema Gabrielová (Měnič).....	30
3.3.11 Hostinský (Spojenc), Fous (Šprýmař), Vilda (Hrdina / Mentor) .....	30

3.3.12	Kurt (Strážce prahu), Ema Gabrielová (Měnič).....	31
3.3.13	Schultz (Strážce prahu) .....	31
3.3.14	Kurt, Krakowski, Fiedler, Blanka .....	31
3.3.15	Tommy, „Dědek“ (Spojenci) .....	31
3.3.16	Ema Gabrielová (Měnič).....	31
3.4	DĚJSTVÍ TŘETÍ (ROZUZLENÍ) .....	32
3.4.1	Kurt (Strážce prahu), Nacistické Německo (Stín).....	32
3.4.2	Blanka (Hrdina), MUDr. Vícha (Měnič).....	32
3.4.3	Ema Gabrielová (Měnič), Nacistické Německo (Stín) .....	32
3.4.4	Krakowski (Měnič), Fous (Šprýmař), Vilda (Hrdina / Mentor).....	33
3.4.5	Ema, Blanka (Měnič), Vilda (Hrdina) .....	33
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>35</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>36</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>37</b>



## ÚVOD

Na postavách v různorodých příbězích napříč kulturami lze od nepaměti nacházet společné znaky. Soubory takovýchto rysů dávají dohromady archetypy, jak je vnímáme dnes. Teorie archetypů je aplikovatelná na veškerá média, kterými jsou příběhy předávány. Film je velmi mladým médiem, přesto v něm archetypální postavy figurují. Teorii zaměřenou konkrétně na archetypy ve filmech zpracoval na začátku devadesátých let minulého století Christopher Vogler.

Tato bakalářská práce si klade za cíl analyzovat přítomnost archetypů a identifikovat je v jednotlivých filmových postavách jednoho vybraného snímku. Mezi existujícími pracemi dosud není mnoho takových, které by se zabývaly čistě archetypy ve filmu, natož konkrétně archetypy v pojetí Christophera Voglera. Jen naprosté minimum se pak věnuje aplikaci archetypů v české kinematografii. Na tyto skutečnosti předkládaná práce reaguje a snaží se přinést nový vhled do problematiky.

Teoretická část představí užívanou typologii archetypů podle Voglera, jehož práce je pro účely této analýzy ideální. Vogler ve svém díle spojuje většinu předchozích poznatků Junga, Campbella a dalších, a aplikuje je cíleně na filmové vyprávění. Pro usazení archetypů je zároveň potřeba povědomí o uspořádání příběhu, teoretická část se tedy bude věnovat i trojaktové struktuře podle Syda Fielda.

V rámci praktické části bude metodou filmové analýzy zaměřené na postavy a jejich zařazení k archetypům rozebrán film *Pěsti ve tmě*. Práce má záměr dokázat, že každou z postav filmu je možné přiřadit k jednomu z archetypů, případně k vícero z nich. Zároveň chce potvrdit univerzálnost popsané teorie archetypů na jednom z českých filmů.

Snímek *Pěsti ve tmě* byl vybrán zejména z důvodu své výjimečnosti v české kinematografii, protože se přibližuje americkému způsobu vyprávění více než většina tuzemských filmů. Zpracovává oblíbenou historickou látku třicátých let originálním způsobem a zároveň dodává jednoduchému příběhu sportovce hlubší význam a odkrývá další roviny. I přes svou jedinečnost ale tento film nepronikl do širšího povědomí české divácké veřejnosti, a tak tato práce využívá příležitosti jej zviditelnit.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 ARCHETYPY

Ze všeho nejdříve je potřeba definovat si pojem archetyp. Takto jej popisuje Carl Gustav Jung ve svém díle: „Archetyp je podvědomým obsahem, který je přeměněn tím, že se stane vědomým a začne být vnímán a upravován individuálním vědomím, ve kterém se objeví“ (Jung, 1959, s. 22). V podstatě to znamená, že v průběhu trvání lidstva se v nás zakořenila spousta vzorců chování, které jsou čitelné při pozorování jiných lidí či nás samých. Tyto vzorce se individuálně upravují podle jedince, který je vnímá či provozuje.

Je známo a popsáno mnoho archetypů, charakterizovaných na postavách z různých starých mýtů, pohádek, nebo i relativně mladých žánrů ve filmech. Archetypy, které se však nejčastěji v příbězích objevují a jsou dostatečně obecné, aby se s nimi dalo pracovat napříč médii a žánry, jsou tyto: *hrdina*, *mentor*, *strážce prahu*, *posel*, *stín*, *spojenec*, *šprýmař* a *měníč* (Vogler, 2007, s. 26).

K žádnému z archetypů v příběhu by se nemělo přistupovat jako k dogmatu. Ač se jedná o paradigma, v každém jednotlivém charakteru může být skryto několik archetypů. Jedna postava může plnit funkce několika archetypů najednou. Funkce archetypu v opačném extrému nemusí plnit fyzická postava – archetyp může být zastoupen např. přírodní katastrofou (Vogler, 2007, s. 26).

### 1.1 Hrdina (Hero)

*Hrdinu* popisuje Vogler (2007, s. 29-37) jako postavu, kolem které se celý příběh točí. Všechny ostatní archetypy se objevují v jejím příběhu. Jako archetyp má *hrdina* spousta dramatických funkcí a může mít mnoho podob.

Zásadní dramatickou funkcí *hrdiny* je vytvořit optiku, prostřednictvím které bude divák příběh sledovat. Proto je tak důležitá identifikace s postavou. Toho spisovatelé dosahují tak, že *hrdinovi* přidělí kombinaci univerzálních kvalit, ve kterých se každý divák dokáže najít. Zároveň však musí *hrdina* mít jisté unikátní vlastnosti, aby byl zajímavý.

Dalším faktorem vedle kvalit jsou vady. Aby byl *hrdina* funkční postavou, musí mít nějaké špatné vlastnosti či vady charakteru, které jej budou v diváckých očích polidšťovat. Má také na ploše příběhu na čem pracovat a zlepšovat se.

S tím souvisí další důležitá funkce, kterou je růst postavy. I když se nejedná o neporušitelné pravidlo, *hrdina* by se měl vyvíjet. Příběh nám vytváří charakterový oblouk a *hrdina* je tak svou proměnou zajímavý.

*Hrdina* je také zpravidla aktivní postavou. Tedy takovou, která se aktivně rozhoduje a určuje, jakým směrem se bude příběh ubírat. Opět lze nacházet výjimky, které potvrzují pravidlo.

Napříč historií je archetyp *hrdiny* nejčastěji spojován se sebeobětováním. Nemusí se nutně jednat o ztrátu života, může jít o menší čin. *Hrdina* něco obětuje, aby pomohl někomu jinému nebo dosáhl svého cíle.

*Hrdina* se neustále pohybuje na hranici života a smrti. Tím jsou myšleny pády a vzestupy postavy, která se musí vypořádat s nelehkou cestou. A právě způsob, jakým *hrdina* řeší problémy, na něž naráží, vytváří příběh.

Existuje nepřeberné množství typů *hrdinů*. Co se aktivity *hrdiny* týče, může být tzv. ochotný, či neochotný. Ochotný *hrdina* vyhledává dobrodružství a je si svou cestou jistý. Neochotný *hrdina* je naopak pasivnější a plný pochybností, s čímž se pojí problém možné stagnace příběhu. Neochotní *hrdinové* se proto často v průběhu příběhu mění na aktivní.

Další velkou kategorií jsou podle Voglera (2007, s. 35) *antihrdinové*. Nejde však o opak *hrdiny*, jedná se o typ archetypu, který se může buď chovat jako *hrdina*, ale s notnou dávkou cynismu a těžkými životními zkušenostmi, nebo se jedná o někoho, kdo sice je hlavní postavou příběhu, ale jeho akce nejsou heroické. Dokonce jím můžeme opovrhovat. Takové příběhy též udrží divákovu pozornost, ovšem díky touze vidět *antihrdinův* pád.

*Hrdinové* mohou být jak sociální, tak samotářští. Většina westernů má samotářského *hrdinu*, který se připele na čas do civilizace, ale samota si jej po skončení zápletky opět zavolá. Opakem jsou sociální *hrdinové*, kteří jsou součástí nějaké skupiny. Na čas se od ní oddělí, ale po uzavření příběhu se rádi vrátí zpět.

Existuje také specifický typ *hrdiny*, který se v průběhu příběhu vůbec nezmění. Jeho úlohou je sloužit jako katalyzátor, aby se ostatní postavy okolo něho proměnily. Je to jen jedna z mnoha výjimek z pravidla vývoje *hrdiny*, ale ukazuje se být funkční.

Archetyp *hrdiny* může být součástí ostatních archetypů. Například *mentor*, který vede *hrdinu*, ale v příběhu se pro něho obětuje, nebo *šprýmař*, který si vypěstuje *hrdinovy* kvality v rámci svého vývoje. Tak jako ostatní archetypy v sobě mohou mít něco z *hrdiny*, může *hrdina* něco pochytit od nich, případně se sloučit s dalším archetypem v jedné postavě. Jedním z příkladů je *hrdina-šprýmař*, který je přítomen většinou v komediálním žánru a srší humorem. Přestože se archetypy v příběhu vždy vztahují k *hrdinovi*, může si *hrdina* občas nasadit masku jiného archetypu ve vztahu k dalším postavám.

## 1.2 Mentor (Mentor)

Tento archetyp obvykle doprovází *hrdinu* a popostrčí jej v klíčových situacích. Jednou takovou chvílí může být podle Campbella (2004, s. 63) například moment, kdy *hrdina* vyráží za dobrodružstvím, a *mentor*, ve starých příbězích obvykle v podobě moudré stařenky či starce, mu napoví a poradí, aby pro něho cesta nebyla tak náročná.

S tím souvisí jedna ze základních funkcí *mentora* – učení. Jak píše Vogler (2007, s. 39), předávání zkušeností a poučených náhledů na svět je klíčové pro *hrdinovu* motivaci. Patří sem i dávání darů, které mají *hrdinovi* pomoci na jeho cestě. Toto může být úzce spojené s představováním nových věcí a faktů, které budou důležité dále v příběhu, ať už se jedná o expozici věcí, které *hrdina* dostane, či o myšlenky, které časem nabydou na významu. Jednou z dalších funkcí *mentora* je zastupovat svědomí *hrdiny* a komentovat jeho jednání jako jakýsi morální kompas.

*Mentor* může být opět ochotný i neochotný. Může se také jednat o zlého *mentora*, který místo rady *hrdinovi* zalže a pošle ho do nebezpečí. Další variantou je *mentor* v roli *strážce prahu* (viz kapitola 1.3). Ten *hrdinovi* radí, ale když se schyluje k rozhodnutí, pokusí se ho odradit.

*Mentor* je většinou plně vyvinutý charakter s uzavřeným příběhem, ale existují výjimky. Postava *mentora* může být zároveň na své vlastní cestě, která jej vede k proměně a uzavření příběhu. Právě role *mentora* mu má pomoci tento proces dokončit.

Roli *mentora* mohou v různých částech příběhu přebírat jiné postavy (Vogler, 2007, s. 40-46). Existují varianty, kdy má *hrdina* mezi dalšími postavami spoustu *mentorů*, nebo naopak ani jednoho. Nejčastěji nemají žádného *mentora* zkušení samotáři, kteří mají tzv. vnitřního *mentora* sami v sobě, například ve formě nevyřčených pravidel, kterých se drží (Vogler, 2007, s. 47).

## 1.3 Strážce prahu (Threshold Guardian)

*Strážci prahu* jsou postavy, které stojí mezi *hrdinou* a jeho cílem, brání mu v cestě. Nejedná se o hlavního antagonistu, nýbrž o jeho nohsledy či nezávislé postavy, nemusí se však nutně jednat o nepřátele. Funkci *strážců prahu* mohou v určitých chvílích plnit úplně všechny postavy zapadající do ostatních archetypů.

Jejich primární dramatickou funkcí je tvořit *hrdinům* překážky a zkoušky. Často jde o tupé nepřátele, které *hrdina* porazí a posune se tak v příběhu dál. Jsou však i mnohem komplikovanější *strážci prahu*, kteří se po počáteční zkoušce promění v *mentora* či *spojence* (viz kapitola 1.6). Je úkolem *hrdiny*, aby situaci zhodnotil a našel způsob, jakým setkání s nepříjemnou překážkou otočit ve svůj prospěch. Například získat *spojence*, informaci či nástroj, který mu pomůže dále v dobrodružství (Vogler, 2007, s. 49-50).

Vogler (2007, s. 51) zmiňuje, že funkci *strážce prahu* nemusí nutně plnit postava. Může jít o hmotnou věc, překážku nebo třeba špatné počasí.

#### 1.4 Posel (Herald)

Tento archetyp s sebou přináší pozvánku na cestu za dobrodružstvím. V příběhu se objevuje zpravidla náhle (Campbell, 2004, s. 47). Upozorňuje na blížící se změnu, nabízí příběh, jehož součástí se *hrdina* může stát. Většinou *hrdina* nad touto nabídkou váhá a nejprve odmítá. Drží se svého světa, který je známý a bezpečný.

*Posel* může mít mnoho různých podob, například člověka, který žádá *hrdinu* o pomoc nebo mu nabízí práci a má neutrální nebo kladné úmysly. Může to ale být i postava se špatnými úmysly, dokonce ve službách *stínu* – hlavního nepřítele (viz kapitola 1.5).

Nabídka nemusí být původně adresována přímo *hrdinovi*, může směřovat k někomu jinému nebo celé skupině lidí. Důležité je, že jde o předznamenání něčeho velkého, co se blíží (Vogler, 2007, s. 55-57).

#### 1.5 Stín (Shadow)

Z hlediska psychologie *stín* symbolizuje negativní energii, vše špatné ve světě i v lidech samotných. Je ztělesněním našich temných stránek, které se v příbězích objevují ve formě záporné postavy. *Stín* je hlavním antagonistou, největším protivníkem na *hrdinově* cestě.

Tento archetyp může být kombinován s ostatními a přidávat tak svému charakteru hloubku. Zpravidla *mentor* může nosit masku *stínu*, působit jako antagonistu, ale skutečný *stín* zatím číhá někde ve skrytu. *Měnič* se může ukázat jako *stín*, který vodil *hrdinu* za nos. Dokonce i *šprýmař* (viz kapitola 1.7) nebo *posel* jsou funkční v kombinaci s archetypem *stínu*. Stejně tak antagonistu bojující se ctí za svůj cíl se může ke konci příběhu změnit, očistit a projevit vlastnosti *hrdiny*.

*Stín* nemusí mít jen špatné vlastnosti. Jeho charakter lze polidštit například tak, že odhalíme jeho slabinu či lidskou stránku. Může se zdát zlý a bezohledný ve vztahu k *hrdinovi*, zatím se ale např. stará jako milující rodič o své blízké. Taková odhalení vedou ke změně vnímání antagonisty. *Hrdinův* přístup k řešení konfliktu se *stínem* tím dostává úplně jinou váhu.

Jako mnoho dalších, i *stín* může útočit zvenčí jako samostatná postava, anebo přímo z nitra *hrdiny*. V takových případech se jedná o části charakteru, s nimiž se *hrdina* musí vypořádat, než příběh skončí (Vogler, 2007, s. 65-69).

## 1.6 Spojenec (Ally)

*Hrdina* nemůže zvládnout celou cestu sám. Potřebuje někoho, kdo mu pomůže. Zde nastupuje archetyp *spojence*, který nemusí být jen jeden. Někteří *hrdinové* mají celou partu či armádu *spojenců*.

Jsou i příběhy, které se věnují vztahu *hrdiny* a *spojence* do hloubky. V tomto vztahu se odhaluje mnohem více aspektů *hrdiny* a *hrdina* sám se pro diváka stává zajímavějším. Z hlediska spisovatele mohou nastat situace, kdy *hrdina* přestává být zajímavý právě z důvodu, že sledujeme příběh jeho očima a rozumíme mu. V takových případech bývá úloha pozorovatele příběhu přenechána právě archetypu *spojence* a jejich role se vymění. Linda Aronson (2014, s. 66-67) nazývá postavu, kterou je třeba sledovat zvenčí, aby zůstala zajímavá, *antagonistou-rádcem*.

*Spojenec* je v příběhu nositelem mnoha funkcí. Jednou z nich je expozice. V konverzaci s *hrdinou* dochází k vyřčení užitečných informací, které jsou k porozumění příběhu a posouvání děje klíčové. Dále mohou *spojenci* sloužit jako parťáci, pomocníci, nositelé humoru. Kromě těchto jednodušších funkcí *spojenci* především polidšťují *hrdinu*. Na svém vztahu s *hrdinou* odhalují jeho nitro, jeho charakter a přidávají mu další vrstvy.

Tento archetyp může mít více forem. Klasický *spojenec* je postava člověka nebo i zvířete. Lze ale najít i příběhy s mnohem abstraktnějšími *spojenci*, například ve formě postav zesnulých a promlouvajících k *hrdinovi* ze záhroby apod. (Vogler, 2007, s. 71-75).

## 1.7 Šprýmař (Trickster)

Je velmi oblíbeným archetypem, jehož hlavní funkcí je stahovat příběh zpět na zem. Většinou se jedná o sarkastické a vtipné postavy, které upozorňují na absurditu situace humorem nebo nabízejí jinou perspektivu. Jsou tak nositeli velmi důležitého odlehčení (Vogler, 2007, s. 77).

*Šprýmaři* jsou vynalézaví a schopní. Většinou v situacích sporu přechytračí protivníka (Campbell, 2004, s. 83 a 230). V příbězích se může jednat o komické parťáky, ale není to pravidlem. To, že se na svět dívají jinými očima než *hrdina*, bohatě stačí. Často je jejich pohled na příběh přízemnější a lépe odráží myšlenky diváků. Proto se *šprýmař* nezřídka stává velmi výraznou a oblíbenou postavou.

Zvláštním případem je *šprýmař* jako hlavní postava, typicky u žánru komedie. Příběh v takovém případě sledujeme z perspektivy *šprýmaře-hrdiny*, tedy klasického *šprýmaře*, jak je popsán výše, který je ovšem hlavním aktérem příběhu (Vogler, 2007, s. 77-79).

## 1.8 Měnič (Shapeshifter)

*Měnič* je postavou, která se z pohledu *hrdiny* mění. *Hrdina* si zpočátku vytvoří na *měniče* názor, aby se pak ukázalo, že vše je úplně jinak. Může být v očích *hrdiny* nepředvídatelný. Se změnou vnáší do příběhu napětí a pochybnosti.

Podobně jako *šprýmař*, i *měnič* slouží ke zpochybňování *hrdinova* jednání a přinášení nového náhledu na moralitu příběhu. Když *hrdina* nakonec pochopí pravou povahu *měniče*, může se poučit z jeho názorů a vyjít ze situace silnější.

Klasickým typem *měniče* je charakter osudové ženy, femme fatale, který je typický pro detektivní žánr, zejména noir. Může jít i o obrácenou situaci, kde máme osudového muže; vždy platí, že se jedná o sexuální protějšek *hrdiny*. Mimo tyto typy může jít o spoustu dalších, které mají masku jiného archetypu, již v klíčové chvíli sejmou a odhalí, že celou dobu sloužili *stínu* (Vogler, 2007, s. 59-63).



## 2 PARADIGMA DRAMATICKÉ STAVBY

Příběh, potažmo film většinou funguje na základě struktury, v níž se postavy v rámci svých archetypů pohybují. Užité paradigma, tedy „model, příklad, pojmové schéma“ (Field, 2007, s. 17), může mít různé variace, nicméně pro účely této práce postačí představit základní paradigma struktury filmu o třech dějstvích (aktech), jak ji popisuje Syd Field (2007).

Celý film se dá podle Fielda jednoduše rozčlenit na začátek, prostředek a konec. Stejně tak každé jednotlivé dějství lze rozdělit na tyto menší části. Dějství první neboli expozice slouží především k seznámení s prostředím a postavami, které ho obývají a se kterými se *hrdina* bude v průběhu příběhu setkávat. Na konci prvního dějství, trvajících zpravidla čtvrtinu filmu, přichází na scénu první bod obratu. Tím Field rozumí „jakoukoliv událost, epizodu či příhodu, která se do děje ‚zahákne‘ a posune ho jiným směrem“ (Field, 2007, s. 21).

Druhé dějství se jinak nazývá konfrontací. Jedná se o část filmu rozkládající se přibližně na polovině stopáže. *Hrdina* překonává jednu překážku za druhou na cestě za svým cílem. Přibližně v polovině filmu může nastat menší bod obratu, tzv. midpoint, který nejčastěji bývá větší událostí, jež pomáhá udržet příběh v chodu a přispívá růstu napětí a změně prostředí. Na konci druhého dějství se nachází druhý bod obratu, který posune události příběhu směrem k závěru (Field, 2007, s. 19).

Dějství třetí, jinak také rozuzlení, zaujímá poslední čtvrtinu filmu. Zabývá se rozřešením příběhu, který se uzavírá a chýlí k závěru. Samotná povaha konce záleží na konkrétním příkladu. Ve třetím aktu se již zpravidla neobjevují nové postavy ani informace, příběh pouze dohrává směrem k vyvrcholení (klimaxu) s těmi dosavadními (Field, 2007, s. 20).

Struktura o třech dějstvích je ve filmu hojně používána. Při zkoumání archetypů toho lze využít pro zjišťování, ve kterých aktech se jaké archetypy zpravidla objevují a jaké funkce zde plní.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 ANALÝZA ARCHETYPŮ VE FILMU PĚSTI VE TMĚ

Jaroslav Soukup (nar. 1946), režisér a scénárista, se zejména v počátcích své kariéry soustředil na žánrovou tvorbu. Jedním z jeho zajímavých tvůrčích počínů je sportovní drama *Pěsti ve tmě* z roku 1986. Hlavním hrdinou filmu je český boxer Vilda Jakub inspirovaný skutečnou postavou boxera Vildy Jakše, který žil v letech 1910 až 1943 (NFA, 2018).

Píše se rok 1936. Příběh začíná v Berlíně na boxerském zápase. Čech Vilda Jakub bojuje proti Němci Kurtu Schallerovi. Nad zápasem vládne atmosféra předválečného fašismu. Vilda má v souboji navrch. Než však může zvítězit, Jakubův manažer Krakowski vhodí do ringu ručník a tím z nepochopitelných důvodů vzdá zápas.

Doma má Jakub ještě další problém, který je pro něho palčivější a více se ho dotýká. Přítelkyně Blanka se k němu příliš nezná a on musí v průběhu příběhu bojovat o její přízeň s doktorem Víchou. Zároveň je Vildovi nabídnuta postavou Fiedlera další šance na zápas s Kurtem. Zahraniční média totiž zpochybnila neutralitu berlínského zápasu a Němci potřebují Kurta jako šampiona Evropy, jako ideologický symbol neporazitelnosti v předválečné atmosféře.

Vilda nabídku přijímá a s pomocí kouče „Dědka“ a boxera Tommyho usilovně trénuje na blížící se souboj. Během příprav se gestapo snaží různými prostředky zařídit Jakubovu prohru. Objevuje se krásná herečka Ema Gabrielová, která hrdinu svede a snaží se jej rozptýlit od tréninku. Vildu také několikrát navštíví Schultz, který ho chce uplatit, aby zápas dopadl ve prospěch Schallera. Jako další vedlejší příběh se objevuje Vildův starý kamarád Fous, jehož propustili z vězení a který se bojí kontaktovat svou starou lásku.

Vilda ustojí všechny překážky a odhodlaně vstupuje do zápasu. Vítězí nad Kurtem, kterému nyní dělá manažera Vildův bývalý manažer, Krakowski. Ten posléze vysvětlí Vildovi své motivace. Zradil jej na začátku, aby fašisté propustili jeho bratra z koncentračního tábora v Dachau. Gestapo si nenechá prohru líbit a zinscenuje sebevraždu Emy Gabrielové. Zničený Vilda se nakonec dává dohromady s Blankou, která mu dá přednost před doktorem Víchou.

Seznam postav (abecedně):

Blanka – zdravotní sestra, Vildova nestálá přítelkyně

„Dědek“ – trenér boxu

Ema Gabrielová – herečka, milenka Vildy

Fiedler – manažer boxu

Fous – bývalý zločinec, Vildův kamarád

Herrman, Dr. – Žid na útěku před gestapem

Hostinský

Kurt Schaller – německý boxer

Krakowski – manažer boxu

Schultz – nohsled gestapa

Tommy – boxer, Vildův sparringpartner

Vícha, MUDr. – doktor v nemocnici, přítel Blanky

Vilda Jakub – hlavní postava, český boxer

### 3.1 Vilda Jakub (Hrdina)

Vilda Jakub v podání Marka Vašuta je protagonistou filmu *Pěsti ve tmě*. Jednoznačně se jedná o archetyp *hrdiny*, jehož cestu divák v průběhu celého příběhu sleduje.

Charakter Vildy splňuje všechny dramatické funkce *hrdiny*, jak je popisuje Christopher Vogler (2007, s. 30-34). Tato postava je fyzicky zdatná a vytrvalá. Z charakterových vlastností dominuje její morální nezlomnost, schopnost překonávat překážky. Jakub Vilda má také nedostatky, jeho nezlomnost hraničí s tvrdohlavostí a umíněností. Snadno se urazí a v takových případech propadá alkoholu a hýřivému životu. Jeho názor na svět je velmi naivní a vše řeší silou. Divák se dokáže s *hrdinou* identifikovat, a to jednak díky jeho záporným i kladným vlastnostem, ale také díky antagonistům, kterým čelí. Jeho příběh vypráví o nespravedlnosti a dá se tedy předpokládat, že s takovým tématem a charakterem se divák snadno ztotožní.

Vilda je aktivní postavou – sám se rozhoduje a čelí překážkám, jak přicházejí. Občas mu sice někdo podá pomocnou ruku, ale v konečném důsledku je rozhodnutí na něm. V průběhu příběhu se postava Vildy proměňuje. Přestane být floutkem, který nemá co ztratit a rozhoduje se snadno a kategoricky. Během děje se dvakrát poučí. Jednou v oblasti midpointu, kdy se probere a navrátí se ze špatné cesty, kam ho zavedli nepřátelé. Podruhé v klimaxu filmu, kdy čelí následkům svých činů a rozhodnutí, když najde tělo své zavražděné milenky. Jeho proměnu dokazuje rozhodnutí zůstat a neutéci před skutečnou hrozbou rozpínajícího se Německa. Kdyby volbu emigrovat dostal na začátku, rozhodl by se odjet, protože byl úzce zaměřen na sebe a svůj sport a nevěnoval pozornost širším souvislostem.



Obrázek 1. *Hrdina* Vilda Jakub

Pro *hrdinu* je univerzálně v příbězích nejtypičtější akt sebeobětování (Vogler, 2007, s. 29). Vilda se bezpochyby něčeho vzdá, aby dosáhl svého. Padne rozhodnutí nepodvolit se nátlaku ze strany Němců a čelit tak následkům.

## 3.2 Dějství první (Expozice)

### 3.2.1 Nacistické Německo (Stín), Kurt Schaller (Strážce prahu)

Už v úvodní scéně, kdy Vilda Jakub boxuje v Berlíně, je v rámci předznamenání definován *stín*. Hlavní silou, která tlačí na našeho *hrdinu* ze všech stran, je všudypřítomný nacismus třicátých let. Většina postav, které jednají v zájmu nacismu, patří k archetypu *strážce prahu*.

*Stín* jakožto vzrůstající nehmotná hrozba je zranitelný pouze nepřímo. Ve filmu není klasičtější vyobrazení hmotného, fyzického protivníka, který stojí *hrdinovi* v cestě, než německý boxer Kurt Schaller. Právě porážka Kurta je vítězstvím nad *stínem*, protože poukazuje na to, že *stín* není nepřemožitelný.

Sám o sobě je Schaller v úvodu velmi slabý a dostává od *hrdiny* nakládačku. Ale *stín* má mnoho přísluhovačů, kteří spěchají na pomoc.



Obrázek 2. Triumf *stínu* nad *hrdinou*

### 3.2.2 Krakowski (Měnič)

Manažer Krakowski není *strážcem prahu*, jak by se mohlo na první pohled zdát. Jedná se o archetyp *měníče*, který ve výsledku nabízí jiný náhled na morálitu *hrdiny*.

V počáteční fázi příběhu však nosí masku *strážce prahu*, který slouží *stínu* a zabrání jeho prohře vhozením ručníku do ringu. *Hrdina* Vilda tak prohrává už ve třetí minutě filmu. Krakowski z příběhu na čas mizí, protože Vilda opouští Berlín a vrací se domů.

### 3.2.3 Ema Gabrielová (Měnič)

Ema Gabrielová je klasický *měnič*, který je však v této fázi příběhu pouze exponován svou přítomností na boxerském zápase.

### 3.2.4 Blanka (Strážce prahu, Měnič / Hrdina)

Jednou z Vildových hlavních vlastností je zbrkllost. Díky ní nepřikládá váhu zastrašování ze strany *stínu*, naopak pro něj představuje hrozbu. Vildova mladická nerozvážnost se však ukazuje být přítěží v milostném životě. Blanka je postavou nastavující *hrdinovi* zrcadlo. Reaguje na jeho změny a také se mění podle nich. Sama se nachází na rozcestí. Váhá mezi Vildou, který je nestálý a nedává žádnou jistotu, a doktorem Víchou.

Jakým je Blanka archetypem záleží na úhlu pohledu. Vzhledem k Vildovi se jedná o *měniče*, který je nevypočitatelný a balancuje na hraně rozhodnutí mezi dvěma muži. Zároveň v některých situacích funguje jako *strážce prahu*, který Jakobovi překáží, neboť je předmětem jeho obtížně naplnitelné touhy.



Obrázek 3. Vilda s Blankou

Blančin příběh je paralelní k tomu Vildovu, i když nemá takový prostor. Ve svém vlastním příběhu je Blanka *hrdinou*, prochází proměnou. *Hrdinou* je také vzhledem k charakterům dr. Herrmana a MUDr. Víchy – tyto postavy vůči ní působí jako *měníči*, *spojenci*, či *strážci prahu*.

### 3.2.5 Hospodský (Spojenec)

Výčepní je v roli podporujícího *spojence*. Odhání svého zákazníka, který *hrdinu* obviňuje z korupce. Věří v *hrdinu* a už jen svým přístupem jej podporuje.

### 3.2.6 „Dědek“ (Strážce prahu)

Vilda se poprvé od začátku filmu setkává s koučem „Dědkem“ a hned se dostávají do křížku. Na řešení tohoto konfliktu je demonstrována počáteční Vildova nevyspělost. *Hrdina* uraženě opouští tělocvičnu s úmyslem skončit s boxem.

Ač má „Dědek“ dobré úmysly, tato konfrontace je překážkou, se kterou se *hrdina* musí vypořádat, a tak kouč naplňuje archetyp *strážce prahu*.

### 3.2.7 Blanka (Strážce prahu, Měníč)

Vilda chce využít svého rozhodnutí, že nechá boxu. Navštěvuje Blanku v nemocnici s tím, že už jim Vildův sport nestojí v cestě ke spokojenému vztahu. Blanka ho ale odbude, že nechce být důvodem, proč nechal boxu, a že příčina jejich rozepře je úplně jiná. Vilda si to vykládá jako prohru proti MUDr. Víchovi, avšak ještě neprochází proměnou, která je nezbytná k tomu, aby Blanku získal.

### 3.2.8 MUDr. Vícha (Strážce prahu / Měníč)

Doktor Vícha je ve vztahu k Blance *hrdinovým* protikladem. Zatímco Vilda je mladý a nerozvážný a pro vztah nestálý a nespolehlivý, doktor je naopak dospělý a zajištěný, avšak ženatý a neochotný se rozvést. Blanku využívá.

Vícha je vzhledem k *hrdinovi strážcem prahu*, vzhledem k Blance *měníč*.



### 3.2.9 Dr. Herrman (Měnič)

Část Blančina příběhu odehrávající se bez Vildovy přítomnosti odhaluje jinou rovinu souboje se *stínem*. Blanka dělá laskavost pro doktora Víchu tím, že ukrývá dr. Herrmana, Žida čekajícího na pas. Protože však divákovi nejsou známe všechny detaily, musí se na charakter Herrmana dívat z pohledu Vildy, takže jej vnímá jako *měniče*. Divákovo vnímání této postavy se bude s Vildovým pohledem měnit.

### 3.2.10 Fiedler (Posel)

*Hrdina*, který je na dně, dostává ve dvacáté minutě filmu příležitost k druhému pokusu souboje s Kurtem od postavy Fiedlera. Tato postava plní funkci nabídky dobrodružství a patří k ní tedy archetyp *posla*.

Vilda v rozhovoru pochybuje, ale sám se řadí mezi ochotné *hrdiny*, kteří dobrodružství vyhledávají a nepotřebují se nechat příliš tlačit ani přesvědčovat (Vogler, 2007, s. 110). Žádné velké odmítání se tedy neodehraje, ale před ochotné *hrdiny* jsou postaveny jiné překážky.



Obrázek 4. *Posel* nabízí *hrdinovi* cestu

### 3.2.11 „Dědek“ (Srážce prahu, Mentor, Spojenec), Tommy (Srážce prahu)

Vilda jde za „Dědkem“ s touhou vrátit se zpět do formy. Trenér ale v tomto setkání zastává archetyp *strážce prahu*, protože *hrdinovi* připomíná, že se chová nezodpovědně, a zrazuje ho tak od jeho cíle. Dědek také poukazuje na Tommyho, jehož charakter je nyní také v archetypálním vyobrazení specifického typu *strážce prahu*. Ukazuje *hrdinovi* skutečnost, jak vypadá selhání na cestě, po které Vilda kráčí.

Vilda odstupuje od svého cíle, když se kouč ze *strážce prahu* obrátí do archetypu *mentora* a vrátí *hrdinu* zpět na správnou cestu. Tím nastává první bod obratu ve filmu. „Dědek“ dále plní roli *spojence*, když Jakubovi pomáhá s tréninkem.



Obrázek 5. *Hrdina* trénuje po boku *spojence*

### 3.3 Dějství druhé (Konfrontace)

#### 3.3.1 Schultz (Strážce prahu)

Ve druhém aktu se Vilda se střetne s prvním *strážcem prahu*, který je vyslán *stínem* a má opět stejný cíl: zastavit *hrdinu* před dosažením vítězství. Schultz nabízí Vildovi peníze, aby boxoval tak, jak mu řeknou. Nezlomný *hrdina* tuto nabídku nepřijímá.

#### 3.3.2 „Dědek“, Tommy (Spojenec)

Kouč jako správný *spojenec* pomáhá *hrdinovi* tak, že verbuje dalšího *spojence*, kterým je Tommy, dřívější *strážce prahu*. Ten se stává Vildovým sparringpartnerem a pokračují v *hrdinově* výcviku.



Obrázek 6. Tommy: *strážce prahu* či *spojenec*?

#### 3.3.3 Fous (Šprýmař), Vilda (Hrdina / Mentor)

Vildův kamarád Fous, kterého čerstvě propustili z vězení, je archetypem *šprýmaře*, i když neplní funkci přinášení humoru do situace. Ukáže *hrdinovi* jinou perspektivu na jeho vztah s Blankou skrze svůj vlastní. Vilda je vržen do situace, kdy se musí postavit do role *mentora* vzhledem k Fousovi a dívat se na problém z druhé strany.

### 3.3.4 Ema Gabrielová (Měnič)

Poprvé od začátku filmu se objevuje postava Emy Gabrielové jako typické vyobrazení archetypu *měniče* – femme fatale (Vogler, 2007, s. 61). Pokouší *hrdinu* a snaží se ho dostat na scestí jiným způsobem než *strážci prahu* – svede ho a snaží se jej odvést od jeho cíle.



Obrázek 7. Postava Emy Gabrielové jako klasický *měnič*

### 3.3.5 Hostinský a spol. (Spojenci)

*Spojenci* komentující děj připomenou *hrdinovi* to, co je pro něho opravdu důležité.

### 3.3.6 Dr. Herrman (Měnič), Blanka (Měnič / Hrdina), MUDr. Vícha (Strážce prahu / Měnič)

Vilda se tedy opět snaží o Blanku, ale místo ní nachází v jejím bytě dr. Herrmana. Jedná se o jejich první setkání a Vilda si o tom vlastně nic nemyslí. Rozhodne se jít do kina, aby ukrátil čas.

V kině však spatří Blanku s Víchou. Pro Vildu to znamená obrovské zklamání a pád. Uchyluje se k pití alkoholu. V Blančině příběhu se jedná o projev rozhodnutí dát přednost Víchovi před Vildou.

### 3.3.7 Tommy (Spojenec)

S příchodem midpointu se Vilda vzdává všeho, na čem pracoval, protože jeho milostný vztah nevychází. Vtom přichází na scénu *spojenec* Tommy, který se postaví *hrdinovi* do cesty. Proběhne souboj, po jehož ukončení si *hrdina* uvědomuje malichernost svých problémů a nesmyslnost svého nedávného počínání.

### 3.3.8 Kurt, gestapo (Strážci prahu), Krakowski, Ema Gabrielová (Měničů)

Ve druhé polovině druhého aktu se prezentují nepřátelé a odhalují své skutečné motivace. Zatímco si *hrdina* užívá nově nabitou energii a vrhá se naplno do tréninku, odhodlán zničit *stín*, nepřátelé se srocují. Kurtova navenek nevinná prezentace před novináři proběhne pod dozorem gestapa, a tedy přímým dohledem *stínu*.

Ema a Krakowski, dva *měničů*, plánují, jak přemluvit Vildu, aby prohrál, a tak plní i funkce *strážců prahu*. Tato scéna u bazénu poprvé přímo odhaluje postavu Emy jako nepřítele.



Obrázek 8. Setkání dvou *měničů*

Po dalším Vildově tréninku se znovu objevuje Ema, která se snaží *hrdinu* svést z cesty. *Hrdina* se nedá, ale poté se opět dává s Emou dohromady. Priority *měničů* nejsou úplně jednoznačné.

### 3.3.9 Blanka (Měnič)

Když se *hrdina* dozví o dr. Herrmanovi z novin, zachová se morálně a jde varovat Blanku. Zároveň se snaží o její přízeň, pozve ji na kávu. Je odmítnut. Když poté zjistí, že je u Blanky v bytě Vícha, nejedná jako na začátku. Motiv situace se opakuje, ale proměna *hrdiny* je už v této chvíli patrná. Zachová se vyspěleji a odejde.

### 3.3.10 Ema Gabrielová (Měnič)

Po posledních *hrdinových* přípravách na souboj se divákům ukazuje tlak ze strany *stínu* na *měničce* a odhaluje jejich motivace. Díky této scéně divák ještě více sympatizuje s Emou, protože její strach z nepřítele ukazuje, jaký je její skutečný zájem. Stává se z ní mnohem méně záhadná a pro diváka sympatičtější postava.

### 3.3.11 Hostinský (Spojenec), Fous (Šprýmař), Vilda (Hrdina / Mentor)

Hostinský drží Vildovi palce a přeje mu hodně štěstí. *Hrdina* naráží znovu na Fouse, který je v depresi, protože neudělal, co mu Vilda předtím radil. *Hrdina* se opět staví do role *mentora* a pomůže svému příteli na jeho cestě za štěstím.



Obrázek 9. Postava *šprýmaře* Fouse v nejtěžší chvíli

### 3.3.12 Kurt (Strážce prahu), Ema Gabrielová (Měnič)

Kurt se baví s Emou o gestapu. Ema, které nyní divák rozumí, se snaží přijít na to, zda v tom má Kurt prsty. Ema v této fázi představuje odhaleného *měniče*. Stále však neznáme konec jejího příběhu.

### 3.3.13 Schultz (Strážce prahu)

Vilda se naposledy setkává s nepřítelem Schultzem na schodech u svého bytu. Tentokrát jsou mu natvrdo nabídnuty peníze a je mu vyhrožováno. *Hrdinova* reakce se ale nemění. Shodí Schultze ze schodů a ukončí tím jakoukoliv další konverzaci.

### 3.3.14 Kurt, Krakowski, Fiedler, Blanka

Setkání den před zápasem představuje divadlo, kde se vše zdá být v pořádku a pozitivní. Všechny masky jsou nasazeny a schyluje se k závěru, archetypy zůstávají vzhledem k *hrdinovi* neměnné. *Hrdina* se vydává v předvečer zápasu do Lucerny, kde si obhlíží terén. Projevují se fyzické dopady *hrdinova* tréninku i rozhodnutí a předznamenávají další oběti, které musel učinit a ještě učiní, než jeho příběh dojde do konce.

Blanka nachází lístek na zápas a je tak znovu postavena před rozhodnutí.

### 3.3.15 Tommy, „Dědek“ (Spojenci)

Vilda dostává zpětnou vazbu od svých *spojenců* a *mentorů* na rozhodnutí, které učinil s Schultzem. Připomínají závažnost takové volby.

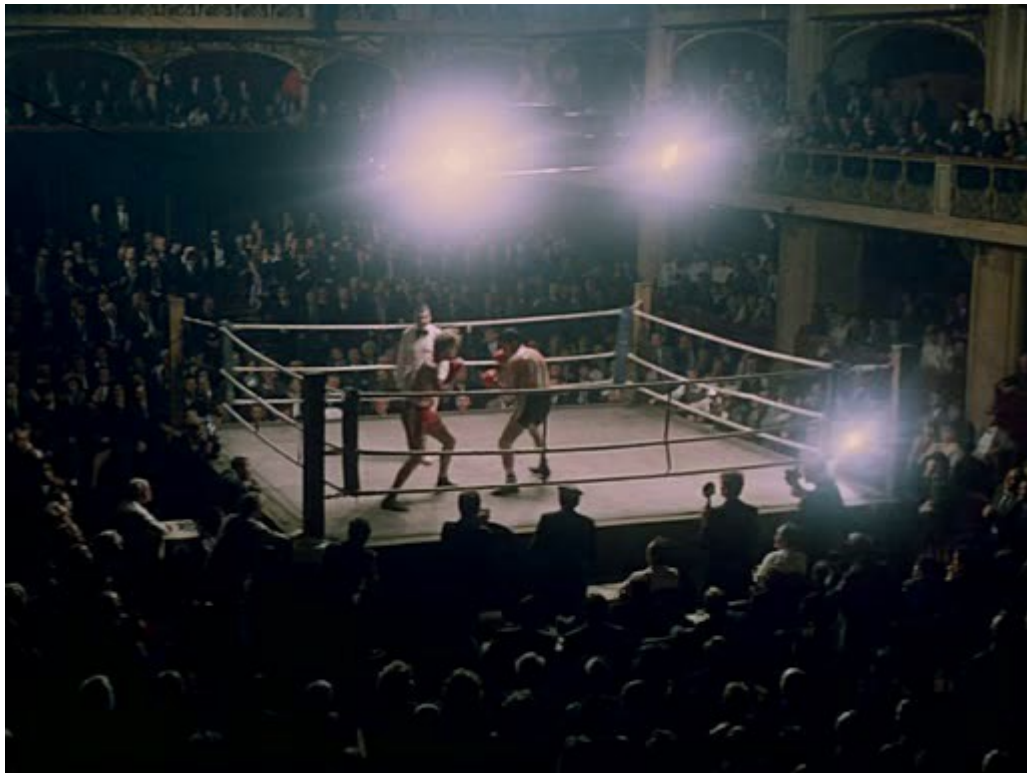
### 3.3.16 Ema Gabrielová (Měnič)

Nejdůležitější scéna setkání Vildy s Emou, při níž dochází k odhalení pravdy. *Hrdina* má před sebou odhaleného *měniče*, všechny motivace jsou nyní zřejmé. Dochází ke střetu postojů obou postav. Ema se snaží rozhodnout se bezpečně, uvědomuje si rizika neuposlechnutí tlaku ze strany nacistů. *Hrdina* však oponuje a drží se svého úmyslu nenechat se zastrašit. Jeho rozhodnutí je finální a tuto scénu tak lze považovat za druhý bod obratu.

### 3.4 Dějství třetí (Rozuzlení)

#### 3.4.1 Kurt (Strážce prahu), Nacistické Německo (Stín)

Dochází k souboji se samotným *stínem*. Hrdina bojuje s jeho ztělesněním, Kurtem, a naděje na vítězství jsou mizivé. Film zároveň sleduje ještě dvě další linky.



Obrázek 10. Sřet *strážce prahu* Kurta s *hrdinou*

#### 3.4.2 Blanka (Hrdina), MUDr. Vícha (Měnič)

Blanka zápas poslouchá v rádiu ze svého bytu, kde je s Víchou. Situace ukazuje nezměněný charakter Víchy. Vilda v porovnání s ním prošel vývojem a je mnohem vyspělejší. Tato scéna je proto pro Blanku jako *hrdinu* klíčová pro rozhodnutí mezi nimi.

#### 3.4.3 Ema Gabrielová (Měnič), Nacistické Německo (Stín)

Emu v téže chvíli odchytí muž, který tvrdí, že jí hrozí nebezpečí a musí s ním odjet do Švýcarska.



#### 3.4.4 Krakowski (Měnič), Fous (Šprýmař), Vilda (Hrdina / Mentor)

Vilda v těžkém zápase nakonec vítězí nad Kurtem.

Dochází k odhalení druhého *měniče*, Krakowského, který Vildovi vysvětlí své motivace. Usmíří se a jejich cesty se rozejdou, ale Vilda odchází ponaučen a jeho rozhodnutí pramení opět z toho, kým se za celý příběh stal.

Na oslavě Vilda sleduje spokojeného Fouse, kterému byl dobrým *mentorem* a dovedl jej ke konci jeho příběhu.

#### 3.4.5 Ema, Blanka (Měnič), Vilda (Hrdina)

Dvě dějové linky Emy a Blanky se uzavírají po Vildově zápase. *Hrdina* sice vítězí nad *stínem*, ale ten v odvetu udeří tam, kde to *hrdina* nečeká a kde je nejslabší a bezmocný. Ema Gabrielová je nalezena mrtvá. Vypadá to jako sebevražda, ale je více než zřejmé, že šlo o vraždu.



Obrázek 11. *Hrdina* prošel proměnou

Blanka na *hrdinu* čeká na schodech u jeho bytu tak, jako on čekal na začátku na ni, a kruh se uzavírá. Vilda dokončuje cestu příběhem, v jehož průběhu prošel vývojem charakteru a naplnil tak svou dramatickou potřebu.

Film je zakončen faktickým titulkem odkazujícím na skutečnou osobnost Vildy Jakše, která byla předobrazem hlavního *hrdiny* snímku. Divák se dozvídá, že Vilda po událostech zobrazených ve filmu zemřel v roce 1943 jako letec RAF. Tím je potvrzen vývoj *hrdiny* v rámci předkládaného příběhu a jeho přesah do dalšího života.

## ZÁVĚR

V rámci analýzy v praktické části byly naplněny cíle stanovené v úvodu této práce. Vyšlo najevo, že v každé postavě českého filmu *Pěsti ve tmě* lze rozpoznat alespoň jeden z archetypů, jak je popisuje Christopher Vogler, protože v příběhu plní jeho typické funkce. Nemusí se jednat o stále stejný archetyp v průběhu celého příběhu. Například postava Tommyho, sparingpartnera hlavního hrdiny, plní v rámci filmu funkce dvou různých archetypů: nejprve velmi specifické varianty *strážce prahu*, která se objevuje zpravidla v příbězích s ochotnými *hrdiny* jako ztělesněné varování před možným selháním, a později *spojence*, jenž aktivně pomáhá *hrdinovi* dosáhnout jeho cíle.

Z analýzy filmu vyplynulo, že postavy v příběhu nemusí plnit funkce archetypů pouze ve vztahu k hlavní postavě, ale i k sobě navzájem. Zajímavým příkladem tohoto jevu je postava Blanky, která ač se vztahuje k hlavnímu *hrdinovi* jako *měnič* či *strážce prahu*, má v rámci filmu vlastní mikropříběh, v němž je *hrdinou* a ostatní postavy vůči ní naplňují např. funkce archetypu *měnič*. Obdobně *hrdina* příběhu, v tomto případě Vilda Jakub, v určitém okamžiku zastává roli *mentora* vůči jiné postavě, zde charakteru kamaráda Fouse.

Jak je z odstavců výše patrné, zkoumané archetypy jsou natolik flexibilní a univerzální, že se dají překvapivě a efektivně kombinovat dohromady. V rámci analýzy snímku *Pěsti ve tmě* bylo odhaleno několik zajímavých kombinací archetypů, které však ve filmu účinkují velmi funkčním způsobem.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

ARONSON, Linda, 2014. *Scénář pro 21. století*. Vyd. 1. Praha: Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-314-2.

CAMPBELL, Joseph, 2004. *The Hero with a Thousand Faces*. Commemorative ed. Princeton, NJ: Princeton University Press. ISBN 0-691-11924-4.

FIELD, Syd, 2007. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. Praha: Rybka Publishers. ISBN 978-80-87067-65-9.

JUNG, Carl Gustav, 1968. *The Archetypes and the Collective Unconscious*. 2nd ed. Princeton, NJ: Princeton University Press. ISBN 0-691-09761-5.

NFA, 2018. Pěsti ve tmě. *Filmovyprehled.cz* [online]. [cit. 2020-01-07]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/film/397522/pesti-ve-tme>.

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

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Zdroj: *Pěsti ve tmě* [film]. Režie Jaroslav SOUKUP. Československo, 1986.

Obrázek 1. <i>Hrdina</i> Vilda Jakub .....	21
Obrázek 2. Triumf <i>stínu</i> nad <i>hrdinou</i> .....	22
Obrázek 3. Vilda s Blankou .....	23
Obrázek 4. <i>Posel</i> nabízí <i>hrdinovi</i> cestu .....	25
Obrázek 5. <i>Hrdina</i> trénuje po boku <i>spojence</i> .....	26
Obrázek 6. Tommy: <i>strážce prahu</i> či <i>spojenec</i> ? .....	27
Obrázek 7. Postava Emy Gabrielové jako klasický <i>měníč</i> .....	28
Obrázek 8. Setkání dvou <i>měníčů</i> .....	29
Obrázek 9. Postava <i>šprýmaře</i> Fouse v nejtěžší chvíli .....	30
Obrázek 10. Střet <i>strážce prahu</i> Kurta s <i>hrdinou</i> .....	32
Obrázek 11. <i>Hrdina</i> prošel proměnou .....	33