

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Katedra animované tvorby

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**MONOMÝTUS A RICK AND MORTY**

**Matouš Svěrák**

Vedoucí práce: prof. Jiří Kubíček

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE  
**FILM AND TV SCHOOL**

Department of Animation

**BACHELOR THESIS**

**HERO'S JOURNEY AND RICK AND MORTY**

**Matouš Svěrák**

Supervisor: prof. Jiří Kubíček

Opponent:

The date of defense:

Conferred degree: BcA.

Prague, 2020

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Monomýtus a Rick and Morty

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

podpis diplomanta

## **Upozornění**

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



## **Poděkování**

Děkuji prof. Jiřímu Kubíčkovi za vedení práce.

## **Abstrakt**

V rámci své bakalářské práce zkoumám animovaný televizní seriál Rick and Morty v jeho vztahu ke konceptu monomýtu komparativního religionisty Josepha Campbella. Monomýtus byl původně čistě deskriptivním modelem struktury mytického vyprávění, postupem času se ale především ve filmovém prostředí stal důležitým inspiračním zdrojem mnoha tvůrců. Vycházím především z knihy Tisíc tváří hrdiny a dále z poznatků psychoanalytiků Carla Gustava Junga a Sigmunda Freuda, kteří měli na výsledné chápání konceptu monomýtu výrazný vliv. Zkoumám především tvůrčí metody scenáristy Dana Harmona, narativní stavbu seriálu, fikční svět a postavy a sleduji, jakým způsobem se v něm projevuje hrdinský archetyp. Nedržím se striktně analytického přístupu, ale pouštím se i do interpretačních rovin. Dílo vkládám do dobového a distribučního kontextu.

## **Abstract**

In my thesis I analyze the animated TV series Rick and Morty in its relationship with the concept of hero's journey by comparative religionist Joseph Campbell. Hero's journey was originally a descriptive concept, but as the time went it became important inspirational source for many creators especially in the film industry. I used the book The Hero with Thousand Faces as the basis of my thesis in conjunction with the findings of psychoanalysts Carl Gustav Jung and Sigmund Freud, who influenced the concept of monomyth greatly. I study the creative method of screenwriter Dan Harmon, the narrative structure of the TV series, its fictional world and characters and the expressions of the hero's archetype. I sometimes leave the purely analytical approach and dwelve into the world of interpretation, as the chosen method demands it. I also discuss the historical and distributional context that lead to the creation of Rick and Morty.

## **Klíčová slova**

animace, hrdina, Joseph Campbell, monomyth, monomýtus, Rick and Morty

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	9
<b>1. ZÁKLADNÍ FAKTA A HISTORICKÝ KONTEXT</b> .....	10
<b>2. NARATIVNÍ MODEL</b> .....	16
2.1. Monomýtus a scenáristické embryo .....	21
2.2. Další vlivy monomýtu na narativní strukturu .....	27
<b>3. FIKČNÍ SVĚT</b> .....	31
<b>4. HRDINSKÝ PRINCIP</b> .....	33
4.1. Hrdinský princip jako řešení rodinné krize .....	37
<b>ZÁVĚR</b> .....	39
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	40
<b>ZDROJE</b> .....	41



# Úvod

Tato práce se zabývá seriálem Rick and Morty a způsoby, kterými se váže ke konceptu monomýtu komparativního religionisty Josepha Campbella. Kompiluji v ní nejen poznatky tvůrců a způsob, kterým je monomýtus inspiroval, ale zkoumám i další prvky, které prozrazují nevyřčený vliv či se v nich projevují monomytické rysy. Hlavním zdrojem mé práce byla kniha *Tisíc tváří hrdiny*,<sup>1</sup> v níž Joseph Campbell popisuje teorii monomýtu a psychoanalytické teorie, jež na něj i tvůrce seriálu měly velký vliv. Neomezuji se na čistě analytický přístup, ale v určitých momentech nabízím i interpretace způsobů, kterými seriál se zkoumanými znaky pracuje. Stranou přitom nechávám parodické významy a popkulturní odkazy, kterými je seriál přeplněn, pokud nemají vliv na možné vnímání monomytických rysů zkoumaného materiálu.

Nejprve vkládám seriál do dobového kontextu, dále se věnuji tvůrčím metodám, narativní struktuře, fikčnímu světu a postavám. V poslední kapitole sleduji, jak seriál nakládá s hrdinským principem.

---

<sup>1</sup> CAMPBELL, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Přeložila Hana Antonínová. Praha: Portál, 2000.

# 1. Základní fakta a historický kontext

*Rick and Morty* je animovaný seriál vyprávějící o mezigalaktických a transdimensionálních příhodách pesimistického a nihilistického Ricka, nejchytřejšího alkoholika všech dimenzí, geniálního vědce, mezigalaktického zločince a jeho naivního čtrnáctiletého vnuka Mortyho. Vedlejší narativní linie se věnuje především problémům odehrávajícím se v rámci téměř nukleární rodiny, která zahrnuje Ricka, Mortyho, jeho sestru Summer, typickou teenagerku toužící po oblíbenosti i milující a funkční rodině, asertivní a dominantní matku Beth s komplikovaným vztahem ke svému otci a slabošského a prostoduchého otce Jerryho.

Stanice Cartoon Network seriál vysílá od roku 2013. I přes čtyřletou přítomnost na obrazovkách jsou prozatím vytvořeny pouze 3 sezóny, tedy 31 dvacetiminutových epizod.<sup>2</sup> Výrobě každé sezóny předchází atypicky dlouhé dvouleté období výroby scénáře a produkce. Seriál je vysílán v rámci programové sekce Adult Swim, tedy nočního vysílacího bloku, který je věnován tvorbě pro dospělé. Ta vyniká absurdním humorem, surreálními prvky, vulgárností, přítomností násilí, sexu i drog a důrazem na komedii šoku. Je tedy programovou sekcí určenou pro dospělé zejména z důvodu vhodnosti prezentovaného obsahu, nikoli nutně jeho komplikovanosti či vyspělosti.

---

<sup>2</sup> Tato práce byla psaná v roce 2017 na popud děkana FAMU jako podmínka prodloužení studia, věnuji se v ní tedy pouze dílům vyniklým před rokem 2017. Vznikly navíc také další produkty které nejsou tématem této práce – krátké originální upoutávky s vlastním obsahem, komiksová série a také počítačová hra.

Radomír D. Kokeš ve své práci *Teorie seriálové fikce* postuluje pět základních typů seriálové fikce postavených na spektru možností propojení jednotlivých epizod. Rick and Morty nejlépe spadá do třetího typu, tedy seriálů „v nichž epizody prezentují samostatné příběhy, ale zároveň některé dějové linie jejich hranice překračují a prostupují do epizod dalších, [...] (*Kriminálka Las Vegas, Doctor Who*)“.<sup>3</sup> Jedná se o typický model stále produkovaných sci-fi franšiz jako *Star Trek* (1966-dnes, Gene Roddenberry), *Doctor Who* (1963-dnes, Sydney Newman, C. E. Webber, Donald Wilson) či *Hvězdná brána* (1994-dnes, Dean Devlin, Roland Emmerich), které Rick and Morty často paroduje. Je dobré poznamenat, že jsou to seriály plné silných příběhů a výrazných antagonistů. Pro seriálovou animovanou tvorbu býval typičtější druhý typ seriálové fikce, ve kterém jednotlivé epizody zůstávají méně propojené a „spojnice mezi epizodami vede pouze divák“.<sup>4</sup> Tam můžeme zahrnout již klasické seriály jako *Simpsonovi* (1989-dnes, Matt Groening), *Futurama* (1999-2003, 2008-2013, Matt Groening ) či *Městečko South Park* (1997-dnes, Trey Parker, Matt Stone).

---

<sup>3</sup> Radomír D. Kokeš: *Teorie seriálové fikce: možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu*. In Stanislava Fedrová – Alice Jedličková (ed.): *Intermediální poetika příběhu*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR 2011, s. 231.

<sup>4</sup> Tamtéž.

Již delší dobou si můžeme povšimnout v mainstreamové hrané seriálové fikci odklonu napravo od pomyslné Kokešovy osy, tedy směrem od oddělování k propojování jednotlivých dílů. Seriály jako *Columbo* (1968-1978, 1989-2003, Richard Levinson, William Link), *M\*A\*S\*H* (1972-1983, Lerry Gelbart), *Cosby Show* (1984-1992, Ed. Weinberg, Michael Leeson, Bill Cosby) atd. nahradila jako dominantní produkce „nová vlna“, tedy seriály jako *Sopránovi* (1999-2007, David Chase), *Ztraceni* (2004-2010, Jeffrey Lieber, J. J. Abrams, Damon Lindelof), *Perníkový táta* (Breaking Bad, 2008-2013, Vince Gilligan,) či *Hra o Trůny* (2011-dnes, David Benioff, D. B. Weiss,) kde je pro typická uzavřenost narativu jednotlivých epizod narušována a často i přímo opouštěna.<sup>5</sup> V animované tvorbě došlo k velkým proměnám v devadesátých letech, kdy se začala objevovat produkce zaměřená na dospělé diváky,<sup>6</sup> a až v nedávné době si můžeme povšimnout většího, i když někdy poměrně skrytého či nenápadného důrazu na nové modely vyprávění v seriálech jako *South Park*, který od devatenácté sezóny vytváří narativní linie trvající celou sezónu, či *BoJack Horseman* (2014-dnes, Raphael Bob-Waksberg,) který experimentuje s nechronologickými modely vyprávění.

Rick and Morty se oproti těmto příkladům stále drží poměrně klasického modelu vyprávění – v každém dílu přináší dvě dějové linie, jednu hlavní (dobrodružství v paralelních světech) a jednu vedlejší (rodinné drama). Tento model je starý a typický pro americkou celovečerní produkci, přičemž meziepizodní spojitosti se odehrávají především na úrovni psychologické proměny postav, nikoli nutně na úrovni narace.

---

<sup>5</sup> Jakub Korda, *Jisté tendence současného televizního seriálu*. Cinepur 49, 2007, s. 12-15.  
Jakub Korda, *Nový televizní seriál / Od triumfu k soumraku*. Cinepur 69, 2010, s. 2-3.

<sup>6</sup> Janet L Hetherington. *As Mainframe's technology reaches adolescence, there's a 'ReBoot' Renaissance*. Animation Magazine #59. Vol. 11, Issue 8, září 1997.

„Nová vlna“ seriálové tvorby s sebou také přinesla nový zájem o antihrdiny. Hlavními postavami jsou lidé s pochybnými úmysly, pokřivenými charaktery a v centru zájmu stojí odvrácené stránky lidské povahy. Seriály jako *Perníkový táta*, *Sopránovi* či *Hannibal* (2013-2015, Bryan Fuller) přímo pojednávají o černočerných antihrdinech, lidech bez klasických morálních zásad. V animované tvorbě jsou se sice ve stále velké oblibě dětsky pojatá díla jako *Adventure Time* (Pendleton Ward, 2007, 2010-dnes), *Steven Universe* (2013-dnes, Rebecca Sugar) a *Gravity Falls* (2012-2016, Alex Hirsch), ale zvedla se i obliba seriálů s temnějšími hrdiny v parodickém prostředí, mezi něž patří díla jako *Metalocalypse* (2006-2013, Brandon Small, Tommy Blacha), *Archer* (2010-dnes, Adam Reed), *BoJack Horseman*. *Rick and Morty* spadá právě do této kategorie.

Zkoumaný seriál tak jednoznačně zapadá do dramaturgického rámce sekce Adult Swim a je jedním z projevů nové televizní animované produkce pro dospělé. *Rick and Morty* je absurdně krutým a bezohledným seriálem, který využívá animace, aby mohl zobrazit humorně momenty, které by byly v hrané tvorbě již daleko za hranicí „dobrého vkusu“. Přitom je ale přijímán taktéž jako seriál s hlubokými tématy týkajícími se smyslu lidské existence a stavěnými do nihilistického rámce. I díky tomu slaví výjimečný úspěch u kritiky.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Rešerše zdrojů z: *Rotten Tomatoes: Rick and Morty*. [online]. 2017 [cit. 1. 9. 2017]. Dostupné z: <[https://www.rottentomatoes.com/tv/rick\\_and\\_morty/](https://www.rottentomatoes.com/tv/rick_and_morty/)>

Dílo vzniklo na základě spolupráce dvou hlavních scenáristů, Justina Roilanda a Dana Harmona a malého týmu dalších profesionálů. Dabér Justin Roiland namlouvá velký počet postav a stará se ve velké míře o podobu dialogů, scenárista Dan Harmon dává seriálu strukturu a celistvý tvar díky své dlouhodobé zkušenosti se seriálovou tvorbou. V devadesátých letech hledal tvůrčí metodu, která by mu pomohla s tvorbou základní struktury příběhové linie. Výsledkem bylo tzv. "story embryo" (občas „story circle“), neboli “příběhové embryo“, narativní schéma, jehož aplikovatelnost si ověřil při tvorbě hraného seriálu *Zpátky do školy* (Community, 2009-2015, Dan Harmon), když lpěl na tom, aby byla každá epizoda seriálu vytvořena týmem scenáristů na jeho základě.<sup>8</sup>

Při tvorbě příběhového embrya vycházel Dan Harmon ze studia knihy *Tisíc tváří hrdiny* Josepha Campbella, ve které tento komparativní religionista zkoumal mýty rozdílných kultur a postuloval představu tzv. monomýtu - schématu, kterým se řídí většina mýtů a hrdinských příběhů.<sup>9</sup> Tato vlivná knížka se pevně otiskla do popkultury již v roce 1977, když na jejích poznátcích a doslovné aplikaci George Lucas vytvořil scénář ke slavným *Hvězdným válkám*.

---

<sup>8</sup> Bran Raftery, *How Dan Harmon drives himself crazy making Community*. [online]. 2011 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[https://www.wired.com/2011/09/mf\\_harmon/](https://www.wired.com/2011/09/mf_harmon/)>

<sup>9</sup> Je nutno poznamenat, že Campbell ve stejné knize přináší také univerzální model kosmogonického cyklu a neredukuje tak všechny podoby toho, co označujeme jako „mýtus“ na cestu hrdiny – monomýtus.

Zatímco mezi tvůrci a scenáristy se *Tisíc tváří hrdiny* stále těší velké oblibě, v komparativní mytologii je text považován za překonaný, a to především ze dvou důvodů. Je obviňován z falocentrického pohledu na dějiny mýtu a je napadána jeho univerzálnost, jež si Joseph Campbell nárokoval.<sup>10</sup> Těmito výtkami se nebudu zabývat, neboť nejsou pro mou práci zásadní – monomýtus zůstává stále jedním z inspiračních zdrojů Dana Harmona a současné výtky tak neznemožňují výzkum jeho vlivu na zkoumaný seriál.

---

<sup>10</sup> Více např.

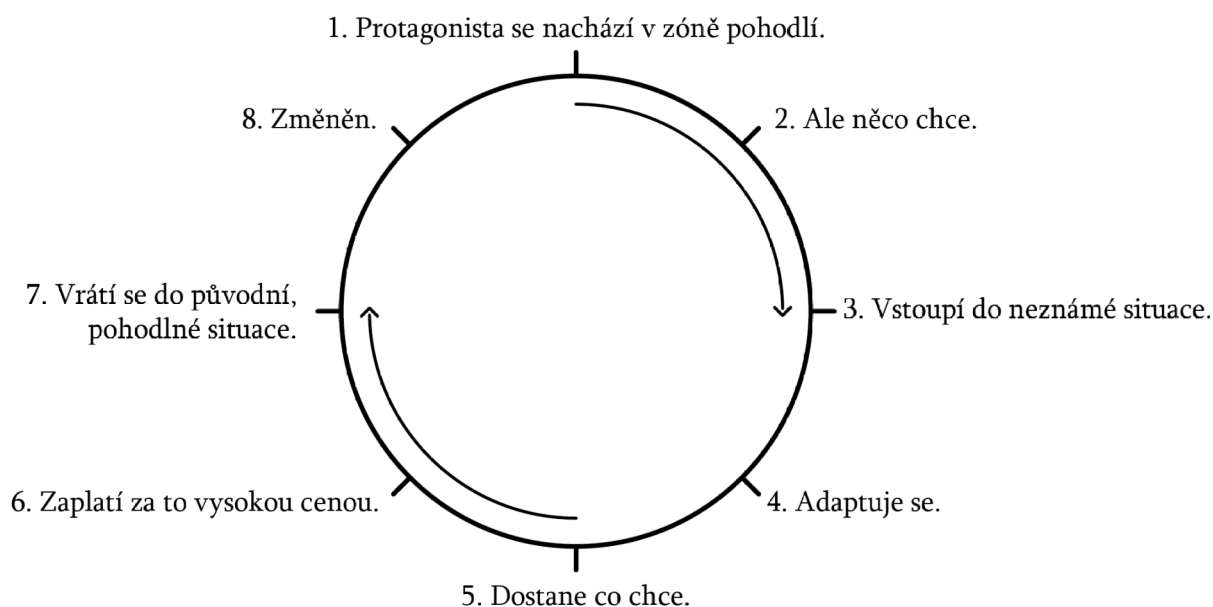
Alan Dundes. *Folkloristics in the Twenty-first Century* The Journal of American Folklore 118.470 (2005) s. 385–408.

Northup, Lesley A. *Myth-Placed Priorities: Religion and the Study of Myth*. Religious Studies Review 32.1 2006, 5–10.

Dean A. Miller. *The Epic Hero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2002.

## 2. Narativní model

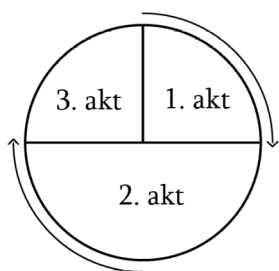
Dan Harmon v roce 2011 zveřejnil svůj model funkční narativní struktury. V sérii příspěvků na blogu<sup>11</sup> ji v roce 2013 podrobněji popsal a zdůraznil vliv, který měla na tento model kniha *Tisíc tváří hrdiny*. Jde především o scénářistickou pomůcku, redukcionistický model, který si nenárokuje originalitu, ale funkčnost a praktičnost. Model je založen na osmi bodech:



obr. 1: základní schéma příběhového embrya

<sup>11</sup> Série příspěvků začínající článkem: Dan Harmon: *Story Structure 101: Super Basic Shit*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_101:\\_Super\\_Basic\\_Shit](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_101:_Super_Basic_Shit)>





obr. 2: namapování příběhového embrya na tříaktovou strukturu

Jedná se o model, který lze namapovat na klasickou tříaktovou strukturu (viz. obr. 2). Výrazným prvkem této struktury, jenž se odlišuje od jiných praktických modelů je fakt, že se veškeré jeho body vztahují k protagonistovi. Neobjevují se zde slova jako vyvrcholení, plán, narušení rovnováhy a další klasické termíny, ač jsou v něm implikovány a při podrobnějším zkoumání pro ně lehko nalezneme místo. Embryo je model blízký monomytu i kvůli tomu, že se zaměřuje na proměnu protagonisty. Výsledkem hrdinské cesty je totiž vždy transformace hlavní postavy a nejinak je tomu ve scénáristickém embryu. Zatímco v monomytu se ale hrdina změní, aby mohl své zkušenosti a nově nabytou moudrost předat svým bližním, scénáristické embryo žádné takové nároky nemá.

Požadavek změny ale v televizním prostředí přináší problémy. Dan Harmon si je uvědomuje, upozorňuje na ně a vytváří druhou televizní podobu příběhového embrya. Cituji: *„Úkolem televize je udržet nás přilepené k obrazovkám po celý zbytek života. To neznamena, že by televizní příběhy byly o něco méně cyklické. [...] Znamená to ale, že osmý bod je méně tak o změně věcí jako spíše o jejich opakovaném uvádění do původního stavu. [...] Vzato kolem a kolem, televizní pilot má za úkol provést nás body 1-3 a následně nás nabádat, abychom se podívali na další díl a po zbytek času sledovali opakující se bod 4. Pokud ale prozkoumáme tento problém zblízka, zjistíme, že v rámci jedné epizody, ať už pilotu nebo ne, je potřeba projít celým embryem, které má jen trochu odlišnou podobu: (1) Já (2) si všimnu malého problému a (3) učiním velké rozhodnutí, (4) které změní současné poměry (5) s omezeným úspěchem, (6) nicméně existují i následky, (7) které musí být odčiněny a já tak (8) musím přiznat, že změna je marná. Nudné? Jednoznačně, ale televize neprodává revoluci,*

*prodává hygienickou náhradu za tvoji ubohou, nezajímavou existenci, se kterou se musíš lehko ztotožnit.*“<sup>12</sup>

*Rick and Morty* přitom kombinuje obě podoby scenáristického embrya, neboť tato dvě schémata se až do sedmého bodu nutně nevylučují. Zatímco původní podoba příběhového embrya se zaměřuje na vývoj postavy, televizní forma se věnuje okolí, změně poměrů. Hlavní příběhová linie, ve které Rick a Morty cestují do alternativních realit a vzdálených míst ve vesmíru, se tak může zcela vyhnout televizní podobě embrya, neboť oba navštěvují ono místo pouze jednou a to nemusí mít nerušenou, zamrzlou kontinuitu, aby bylo možné v další epizodě začít opět na stejném bodě. Při svých putováních tak mění své prostředí výrazným způsobem, ať už zavraždí krále, zničí celou planetu či se dopustí genocidy – bezohledný a destruktivní vliv je neustále se opakujícím jevem. Změní se ale postavy, uniknou televizní logice? Pouze částečně.

---

<sup>12</sup> „Television's job is to keep you glued to the television for your entire life. This does not entail making stories any less circular. [...] It just means that the focus of step (8) is less riling-things-up and more getting-things-back-to-where-they-started. [...] In a larger scope, a TV pilot is giving us (1), (2) and (3), then encouraging us to tune in and watch (4) for the rest of time. But that's looking at the entire run of the show as a single story. Within the scope of an individual episode, pilot or not, you still have to run a full circle: 1. I 2. notice a small problem, 3. and make a major decision. 4. this changes things 5. to some satisfaction, but 6. there are consequences 7. that must be undone 8. and I must admit the futility of change. Uninspiring? Yes, but the joy of TV is in the moment. TV isn't selling revolution, it's selling a hygienic, relatable substitution for your own filthy, unmarketable humanity.“

Dan Harmon: *Story Structure 105: How TV is Different*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_105:\\_How\\_TV\\_is\\_Different](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_105:_How_TV_is_Different)>

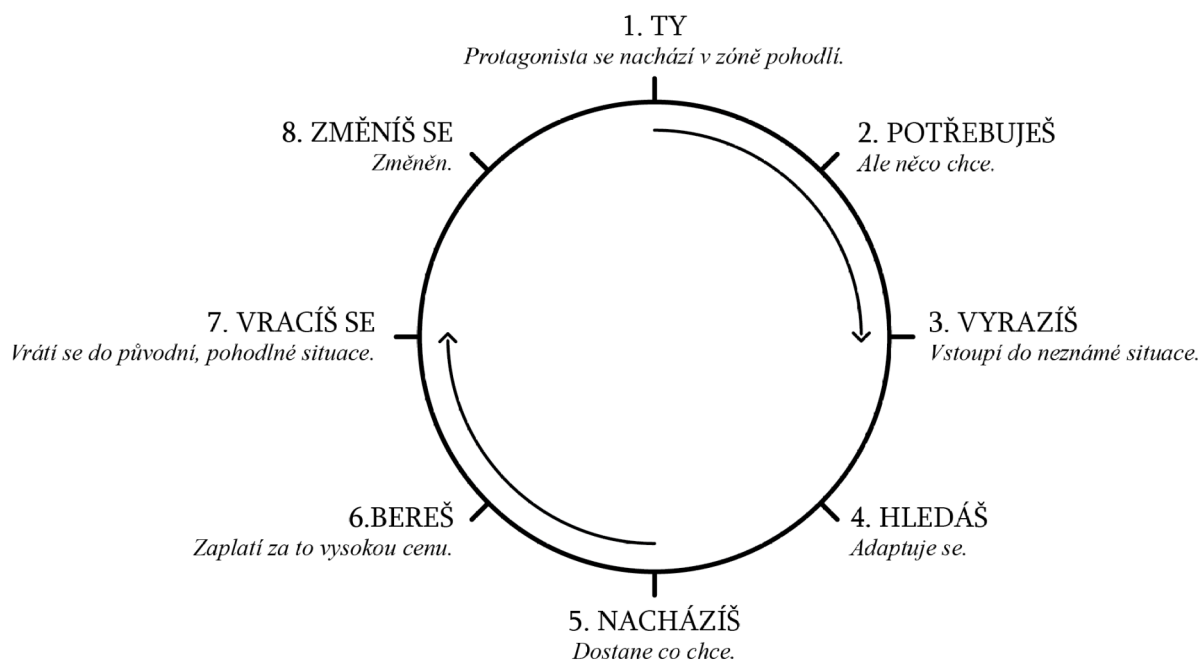
Rick se mění pouze výjimečně, nicméně Morty neustále prochází traumatickými situacemi. Kupříkladu se postupně z naivního chlapce neschopného násilí stává jedincem plným zloby a nenávisti, jež občas vyublá, a Morty začne vraždit ze zcela vlastní iniciativy (s02e09). Také v situaci, když pohřbí svou vlastní mrtvolu z alternativní reality (s01e06) se na několik epizod se promění jeho pohled na svět a on se snaží s traumatem vyrovnat sledováním televize. Rickova pouze výjimečně projevená dobrota dodává Mortymu čas od času naději a optimističtější pohled na svět, čímž je z určité části ukojena televizní potřeba nečinit velké řezy, jelikož se Morty točí v začarovaném kruhu. Je ale nutno dodat, že spojitosti napříč epizodami jsou upozaděny před strukturálními požadavky každého dílu a jeho komediálním potenciálem. Hlavní dějová linka tak funguje na principu změny, ač si občas, nikoli vždy, můžeme všimnout vlivu na další epizody.

Zlomový je v pro vedlejší dějovou linku počátek třetí sezóny. Druhá sezóna končí cliffhangerem, když se Rick nechá uvěznit pro dobro své rodiny. Fašistická mezigalaktická federace získá kontrolu nad planetou Země a třetí sezóna začíná tím, že Rick mezigalaktickou federaci zničí a zemi osvobodí – televizní logika je zachována a vše se vrací do starých kolejí. Tedy až na to, že se hned nato rodina rozpadne a Beth opustí Jerryho. Celou sezónu má toto rozhodnutí zásadní vliv na všechny postavy, které se s novou situací vyrovnávají. Sezóny i epizody tak občas končí či začínají proměnou nějakého rodinného vztahu či přístupu postav k rodinným problémům. Důsledky této proměny přitom můžeme nacházet i v pozdějších epizodách.

Rick and Morty tak strukturálně balancuje na hranici původního vyprávěcího embrya a televizní logiky. Zatímco hlavní dobrodružné dějové linie se drží principu proměny protagonisty, rodinná dějová linie až do začátku třetí sezóny zůstává více svázána logikou televizní.

## 2. 1. Monomýtus a scenáristické embryo

Pokud se blíže zaměříme na způsob, kterým Dan Harmon popisuje scenáristické embryo, můžeme nalézt mnoho spojitostí s Campbellovou představou monomýtu. V jednom příspěvku na blogu scenáristické embryo dokonce zjednodušuje a popisuje, které body byly Campbellovým konceptem přímo ovlivněny.



obr. 3: nová podoba příběhového embrya

Zmiňuje, které body by šlo interpretovat v Campbellových termínech – jedná se konkrétně o body 3, 4, 5, 6, 7 a 8, které považuje za ekvivalenty „překročení prvního prahu“ (3), respektive „cesty zkoušek“ (4), „setkání s bohyní“ (5), „usmíření s otcem“ (6), „kouzelného útěku“ (7) a „mistra obou světů“ (8).

Při bližším zkoumání se mi nicméně nepovedlo v jeho pojetí nalézt opravdovou těsnou spojitost s podrobnějšími prvky monomytu. Jelikož je Harmonův model velice abstraktní, lze na něj lehce namapovat strukturu monomytu, jakákoli jeho specifika ale zůstávají upozaděna. Ostatně, jak sám Dan Harmon uvádí, můžeme tyto body nalézt v mírně jiné podobě celé řadě narativních modelů, jako příklad uvádí model Christophera Voglera.<sup>13</sup>

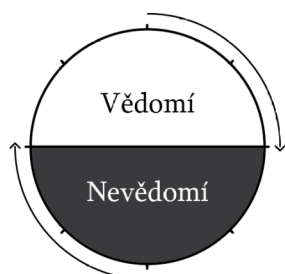
Kupříkladu bod 5. (NACHÁZÍŠ: Dostane, co chce.) spojuje s monomytickým „setkáním s bohyní“. Ten u Campbella není pouze výrazným bodem druhého aktu. Zračí hrdinovo setkání se silnou a inspirativní ženskou osobností, ke které si vytvoří těsné pouto, jež ho posílí. Příkladem může být setkání Dia s jeho matkou Rheiou či v moderním pojetí setkání Froda s vůdkyní elfů Galadriel v *Pánu prstenů*. Campbell pojednává o tomto bodě v psychoanalytických termínech. Hrdina (pokud je muž) se tak setkává s animou, psychoanalytickým konceptem Carla Gustava Junga, ženskou stránkou své osobnosti, jejíž integrace znamená pozitivní proměnu lidské psyché, přechod působení animy ze sféry nevědomé do vědomé.<sup>14</sup> Tento psychoanalytický význam Harmon zcela přechází. V jiných případech si vybírá buď body již ze své podstaty velmi neurčité jako je „překročení prvního prahu“ (vykročení na cestu do světa dobrodružství, po němž většinou následuje druhý akt), „cesta zkoušek“ (řadu překážek), „kouzelný útěk“ (honičku v závěru), nebo je obírá o jejich bližší specifika, jako „setkání s bohyní“, „usmíření s otcem“ a „mistra obou světů“.

---

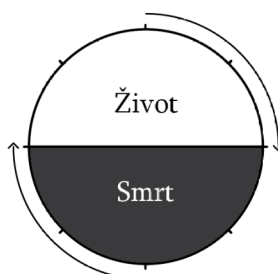
<sup>13</sup> Christopher Vogler, scenárista filmů od Disneyho se nechal Campbellem silně inspirovat a sepsal knihu, kde jeho poznatky zjednodušuje, transformuje a zdůrazňuje praktickou aplikovatelnost a efektivnost jeho poznatků a vnitřních principů monomytů ve filmové produkci. Více viz: Christopher Vogler. *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*. Třetí vydání. San Francisco: Michael Wiese Production, 2007 [1992].

<sup>14</sup> V případě ženské hrdinky se ta setkává s animem, mužským ekvivalentem animy v ženské psyché.

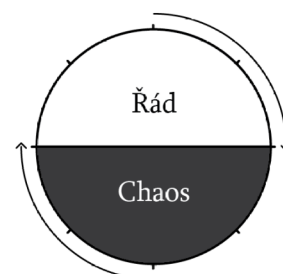
Psychoanalýza nicméně silně ovlivnila nejen Josepha Campbella, ale i Dana Harmona. Stejně jako Campbell umisťuje narativní model do trojice širších interpretačních rámců neboli „rytmů“.



obr. 4: rytmus psychologie



obr. 5: rytmus biologie



obr. 6: rytmus společnosti

Harmon se o této rovině vyjadřuje velice stroze a volně. V Campbellově pojetí jde za prvé o řadu interpretačních prizmat, skrze něž je možné monomyty interpretovat, a za druhé také o motivy, které se v mytologii objevují. Dobrým příkladem explicitních projevů těchto rytmů je v případě rytmu biologie příběh Orfeův, ve kterém se Orfeus vydává za milovanou Eurydikou do podsvětí, říše mrtvých. Pro rytmus společnosti můžeme uvést jako příklad biblický příběh o Sodomě a Gomoře, když bůh odsoudí obě města ke zkáze neboť propadly hříchu – chaosu. V případě rytmu psychologie je situace složitější, jelikož staré kultury neznaly koncepty vědomí a nevědomí, tudíž tento rytmus zůstává spíše interpretačním rámcem, ať už jakkoli vlivným. Nicméně kupříkladu mýtus o Oidipovi notně inspiroval Sigmunda Freuda při zkoumání a pojmenování oidipovského komplexu, který popisuje dysfunkční sexuální vztah mezi synem a jeho matkou. V seriálu *Rick and Morty* se ale i rytmus psychologie stává explicitně vyjádřeným, a to hned několikrát.

Nejvýrazněji je tomu tak v epizodách s02e07 (kde se Jerry a Beth vydávají na partnerskou terapii v jiné galaxii) a s03e03, kde se terapie stává hlavním motivem nejen vedlejší dějové linky, ale i vyústěním linie hlavní. V epizodě se03e03 se totiž Rick promění v okurku, aby se oné rodinné terapii mohl vyhnout. Hlavní dějová linka sleduje jeho útrapy, přičemž je Rick nakonec přinucen vydat se za svou rodinou a terapie se zúčastnit. Psycholožka ho donutí, stejně jako zbylé členy rodiny předtím, konfrontovat se s motivacemi svých činů a nechá ostatní nahlédnout hlouběji do jeho myšlení.

V řadě dalších epizod můžeme vnímat koncept nevědomí a konfrontaci s ním v méně explicitní podobě. V epizodě s03e02 vezme Rick oba sourozence Mortyho i Summer do postapokalyptického světa, parodie světa *Mad Max* (trilogie, 1979, 1981, 2015, George Miller), kde se oba vyrovnávají s rozvodem rodičů. Zatímco Summer hledá náhradu za slabošský otcovský vzor v romantickém zájmu o nejsilnějšího gladiátora, Morty získává kouzelnou ruku, kterou nemůže ovládat. Ruka si žije vlastním životem a Morty se paradoxně díky ní stává stále schopnějším bojovníkem. V novém prostředí jsou tak postavy konfrontovány s potlačenými obsahy své psyché a reagují na ně násilím, nebo hledáním náhrady za otce. Muž, který se zalíbí Summer se nejdříve jeví jako jeho opak, nakonec se z něj ale vyklube karbonová kopie nudného otce Jerryho – efekt který popisoval C. G. Jung. Obdobně v s01e04 či s03e01 můžeme spatřit skrytá přání a potřeby jednotlivých postav ve virtuální realitě vytvořené mimozemšťany. V s01e02 se Rick a Morty noří do snů učitele matematiky, hájemství nevědomých procesů. Dále je pak v tomto ohledu výrazná epizoda s03e06, kde se od Ricka a Mortyho oddělují stinné stránky jejich osobnosti. Podrobněji se této epizodě věnuji v kapitole o hrdinském principu (s. 31).



Pokud se přesuneme od rytmu nevědomí k rytmu biologie, života a smrti, tak tomu se dostává nejexplicitnějšího vyjádření v epizodách s01e03 a s02e09. S01e03 paroduje sci-fi klišé zminiaturizováním hlavních postav a následného dobrodružství uvnitř lidského těla, tentokrát ale mrtvého. Úkolem není majitele těla zachránit, a proto se fikční svět epizody stává jakýmsi mikroskopem sledujícím rozpadající se biologickou podstatu těla a jeho smrtelnost. V s02e09 se Rick a Morty dostávají na planetu, kde je možné jednu noc každý rok beztrápně zabít, koho se vám zlíbí a Morty se tak přímo konfrontuje nejen se smrtí, ale i se svou potlačenou zlobou.

Smrt, a tím i smrtelnost, jsou přítomny ve světě Ricka a Mortyho všudypřítomné a jsou tak součástí každé epizody. Postavy umírají vlevo i vpravo, dočkáme se několika genocid i vymření druhu. Přesto se rytmus biologie stává explicitním půdorysem vyprávění pouze v těchto dvou epizodách.

Rytmus společnosti (řádu a chaosu) je naopak principem, který nejlépe popisuje půdorys drtivé většiny epizod. To proto, že se Rick a Morty v hlavní dějové lince dostávají do nových světů. Pravidelným motivem je pak jejich destruktivní vliv na etablovaný řád. V epizodě s01e06 dokonce ve svých činech Rick dochází tak daleko, že prakticky zdecimuje téměř celou populaci zeměkoule a společně s Mortym opouští naši dimenzi, aby se „přestěhovali“ do alternativní reality, téměř totožnou s tou opouštěnou – pouze s tím rozdílem, že se v nové realitě Rickovi povedlo zvrátit vyhynutí populace. Kvůli tomu, že zde zrovna Rick a Morty umřeli, našim hlavním postavám nic nebrání v tom, aby nerušeně zaujaly jejich postavení, tedy postavení sebe sama, v rodině z alternativního vesmíru, a to bez jejího vědomí. Oba přitom musí zahrabat své vlastní mrtvolky a jsou opět bez obalu konfrontováni s vlastní smrtelností, s rytmem biologie, přičemž na Mortyho má tato zkušenost zásadní vliv vysledovatelný v průběhu několika dalších epizod.

Jak jsem poznamenal v předchozí kapitole, ve struktuře scenáristického embrya tak můžeme nalézt určité podobnosti mezi strukturou monomýtu a scenáristickým embryem, při bližším zkoumání se ale ukazují být poměrně vágní. Zásadněji se v seriálu projevují tři základní rytmy, pomocí kterých Joseph Campbell vysvětloval interpretační možnosti mýtů a jejich společenský význam. Rick and Morty nás totiž neustále explicitně konfrontuje se smrtí, chaosem a nevědomím, přičemž v mnoha případech se stávají tyto koncepty půdorysem celé epizody.

## 2.2. Další vlivy monomýtu na narativní stavbu

Neobjevili jsme výraznější spojitost mezi bodovou strukturou monomýtu a narativního modelu scénáristického embrya. Mohly bychom ale nalézt nějaké prvky monomýtu, jež by se ve struktuře Rick and Mortyho pravidelně opakovaly, bez ohledu na to, jak své tvůrčí metody Dana Harmon popsal?

Campbell identifikuje v zásadě tři dějství a sedmnáct narativních bodů (viz. Obr. 7). Není přitom potřeba, aby se všechny narativní body v nějakém textu objevovaly, abychom ho mohli považovat za příklad monomýtu – některé mýty (především pohádky) se soustředí na jeden bod téměř exkluzivně, v jiných můžeme nalézt všechny.

PRVNÍ DĚJSTVÍ	DRUHÉ DĚJSTVÍ	TŘETÍ DĚJSTVÍ
1. Dobrodružství volá	6. Cesta zkoušek	12. Odmítání návratu
2. Nevyslyšené volání	7. Setkání s bohyní	13. Kouzelný útěk
3. Nadpřirozená pomoc	8. Žena jako svůdce	14. Záchrana zvenčí
4. Překročení prvního prahu	9. Usmíření s otcem	15. Překročení prahu návratu
5. V bříše velryby	10. Apoteóza	16. Pán obou světů
	11. Nejvyšší dobrodinní	17. Svoboda žít

*obr. 7: struktura monomýtu*

V seriálu Rick and Morty si můžeme povšimnout především opakujících se bodů, které rámuji druhé dějství – prvního, druhého, čtvrtého, jedenáctého a patnáctého. Pokud se zaměříme na body „dobrodružství volá“ (1) a „nevyslišené volání (2), všimneme si, že epizody obvykle začínají tím, že Rick láká Mortyho na výlet do paralelního světa. Ten má vždy důvod pozvání odmítat – omezují ho školní povinnosti, spekuluje nad Rickovými motivacemi či si není jistý účelem dobrodružství a jeho prospěšností. Je tomu tak i v těch několika epizodách, ve kterých k výletu za dobrodružstvím neláká Rick Mortyho, ale Morty Ricka, jelikož Rick považuje Mortyho nápad za stupiditu (s01e05, s01e07, s03e04). I v atypické epizodě s01e08, v níž hlavní dobrodružnou dějovou linku nahrazuje sledování mimozemských televizních kanálů se spoustou skečů s výraznou improvizací kvalitou, odmítne zbytek rodiny televizi sledovat. Pouze pár epizod tento bod nenásleduje – většinou jde o epizody, ve kterých dobrodružství postavy zastihne a ony nemají na výběr (s01e04, s02e10...). Celý seriál začíná parodickou jednozáběrovou scénou. Opilý Rick tahá Mortyho z postele, aby s ním vyrazil za dobrodružstvím a Morty se k tomu moc nemá. Scéna nemá nic společného s dějem vlastního dílu, ale udává rámec a tón celému seriálu.

Bod čtvrtý, „překročení prvního prahu“, a bod patnáctý, „překročení prahu návratu“, logicky vychází z podstaty seriálu – postavy se vydávají za dobrodružstvím do jiných světů. Často je vlastním přičiněním posléze zanechávají v horším stavu, než ho našli. Tyto body zračí právě přechod do jiného světa a návrat z něj. Bod jedenáctý, „nejvyšší dobrodiní“, je vcelku univerzální, neboť znamená dosáhnutí původních plánů, důvodů, proč se postavy za dobrodružstvím vydaly.

Pokud se podíváme na epizody izolovaně, můžeme si všimnout toho, že mnoho z nich rozvíjí jednotlivé body v rámci celé své stopáže i přestože v opakované struktuře jednotlivých epizod můžeme nalézt pouze pár bodů z monomýtu.

Nejvýrazněji je tomu v epizodách s02e03, s03e06 a s03e04, ač si i v jiných si můžeme dohledat silnější či slabší vliv jednotlivých bodů. V s02e03 se Rick setkává se svou láskou, entitou božských kvalit Unity. Postavy se zde setkávají s bohyní (7), která figuruje zároveň jako svůdkyně (8), přičemž i bližší podrobnosti těchto bodů odpovídají Campbellovu modelu. Unity je mystickou bytostí, která vládne schopnostmi a vlastnostmi nedostupnými Rickovi. Jak nabádá Joseph Campbell, při setkání s bohyní se hrdina v podstatě setkává se svou animou, ženskou stránku své osobnosti, a nejinak je tomu i tady. Rick i Unity totiž vládnu také téměř neomezenou mocí. Ricka ale rozhodně nechce vytvořit mírumilovnou společnost (čehož Unity dosahuje velice problematickými tyranickými prostředky – ovládním mysli), naopak je schopen mír obětovat v zájmu boje proti tyranii, kterou představuje mezigalaktická federace, z čistě sobeckých důvodů. Hrdinovým cílem je v monomýtu metaforické spojení (anglicky „unite“) s bohyní. Má se od ní poučit a integrovat její vliv do vlastní psychiky. (Převést vlastní animu do vědomé sféry.) I přes výtky Summer ale Rick propadá kouzlu Unity a ta tak figuruje i jako svůdkyně, kvůli které by přestal i se svými cestami za dobrodružstvím a jeho „hrdinná“ mise by tak skončila nezdarem (jak velí bod osmý, „žena jako svůdce“). Rick odolá, neboť si Unity uvědomí, že Rickova sebedestruktivní povaha má negativní vliv na její mírumilovné plány. Svůdkyně, nikoli bohyně, tak nakonec plní svou narativní funkci až do veškerých důsledků. Unity je nakonec antagonistkou, která musí být překonána.

V epizodě s03e05 se Jerry neustále dohaduje s Rickem, ale nakonec oba nachází společnou řeč. Jerry se usmíruje (9) s otcem své manželky a oba společně prochází apoteózou (10). V závěru epizody se totiž jejich vědomí spojí do jednoho a oni po dobu, která se zdá být stejně tak okamžikem jako věčností, pochopí jeden druhého, zaslechnou své myšlenky a transcendují tak své předchozí možnosti a vzájemné pochopení.

V s03e04 poprosí Ricka skupina hrdinů o pomoc v boji proti mocnému padouchovi. Po Mortyho naléhání Rick souhlasí, během dobrodružství se opije a, aniž by to ostatní věděli, antagonistu zabije. Když druhý den celá skupina vyrazí, objeví jen cestu zkoušek (6), řadu hádanek a překážek, nejprve tu, kterou zde zanechal onen padouch, aby postup hrdinů ztížil. Rick ale připravil vlastní sadu pastí, jež mají za úkol dokázat, že nikdo z nich opravdový hrdina není a že dobro a zlo jsou pouhými subjektivními konstrukty. A samozřejmě se mu povede odhalit opravdové motivace hrdinů, jejich pokrytecké činy a poštve je proti sobě.

Ve velkém počtu epizod se tak některá z fází monomýtu, stává schématem druhého aktu hlavní dějové linky. Obdobně, jako tomu je podle Campbella u mnoha pohádek a kratších mytologických útvarů.

### 3. Fikční svět

Postavy se samozřejmě nepohybují pouze v nějakém příběhu, ale také v nějakém světě. Joseph Campbell ho ve stručnosti popisuje takto: „*Hrdina se vydává z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, setkává se tam s úžasnými silami a dosahuje přesvědčivých vítězství.*“<sup>15</sup>

Rick a Morty jednoznačně vyražejí z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, tedy alespoň z pohledu diváka či Mortyho. Pohybují se přitom ve světech, pro které je mytologická forma vyprávění typická. Objevují se v pohádkovém světě, ve vyspělé společnosti typické pro vysoké sci-fi, v postapokalyptickém světě, mezi kněžkami atd. Tyto světy slouží často řadě popkulturních odkazů a parodií, nicméně to nijak nenarušuje fakt, že jsou také typická pro monomytická vyprávění, jak už kvůli své historicitě (pohádka), tak své žánrové inspiraci v Campbellově modelu (vysoké sci-fi).

I ve světě na zemi se přitom ve vedlejší dějové linii pravidelně objevují nejen mimozemšťané, ale i mytologické postavy či postavy zjevně inspirované mytologickými postavami a často mají podstatnou roli. V epizodě s01e09 ďábel otevře vlastní krátek s prokletými předměty a začne zaměstnávat Summer. V s01e05 se objevují postavy jménem Meeseeks, parafráze džina, modré bytosti s otravným hlasem, schopné splnit jedno přání, přičemž domácí dějová linie se zabývá efektem jejich schopností. V neposlední řadě je tu i Birdperson, Rickův nejlepší kamarád, který občas radí Mortymu, poskytuje mu nadpřirozenou pomoc a plní tak občasně narativní funkci třetího bodu Campbellova modelu monomytu - funkci nadpřirozené pomoci. Po své smrti se přitom zrodí znovu jako Phoenixperson a je tak pomyslným Fénixem, ptákem rodícím se z vlastního popela.

<sup>15</sup> CAMPBELL, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Přeložila Hana Antonínová. Praha: Portál, 2000, s. 41

Nemůžeme ale opominout fakt, že někdy je epizoda zasazena do světa, který je spíše hřištěm pro scénaristické hrátky a popkulturní odkazy – v s02e05 na zemi přilétají obrovské vesmírně hlavy schopné zničení celé planety, které chtějí pouze vyhlásit vlastní verzi oblíbené televizní soutěže u nás uváděné pod názvem *Česko hledá Superstar*. V s01e05 Rick pouze pořádá párty v alternativní dimenzi. V s01e08 a s02e08 je prostor vytvořen tak, aby v něm mohly postavy sledovat mezigalaktické televizní vysílání plné improvizovaných skečů a ty tak obsahují pouze jednu dějovou linku, tu domácí, prokládanou krátkými absurdními gagy odehrávajícími se na televizní obrazovce. V drtivé většině případů se tak hlavní postavy navštěvují „*říše nadpřirozených divů*“ a setkáváme se v nich „*s úžasnými silami*“, ale některé epizody nijak nelpí na mytologických prvcích a jejich světy slouží spíše nesčetným parodickým výstupům a řadě popkulturních odkazů.



## 4. Hrdinský princip

Zde je na místě doplnit citaci z předchozí kapitoly, citaci ve stručnosti popisující základ monomýtu : „*Hrdina se vydává z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, setkává se tam s úžasnými silami a dosahuje přesvědčivých vítězství. Ze svých tajuplných a dobrodružných cest se vrací se schopností prokazovat dobrodíní svým bližním.*“<sup>16</sup> Tento popis by šel jednoduše aplikovat i na seriál Rick and Morty, pokud by byl Rick schopen prokazovat dobrodíní svým bližním. On ale hrdina není a hrdiny opovrhuje.

S typickým postmoderním, ironickým úšklebkem tak seriál využívá existujících modelů k jejich aplikaci v případech, v nichž popírají svůj původní význam. Hrdinské příběhy vyprávěly o lidech výjimečných kvalit, kteří byli schopni konat i ve svůj neprospěch, vždy ale pro dobro svého okolí. U Ricka je tomu, zdá se, zcela naopak.

Samozřejmě, aby existoval hrdina, musí existovat dobro a zlo. A to podle Ricka neexistuje. Jek prozrazuje rozhovor v epizodě s03e05 mezi Mortym a Vancem Maximusem, vesmírným hrdinou:

Maximus: „*Každý je hrdina. Jediné, co musíš znát je rozdíl mezi dobrem a zlem a fandit dobru.*“

Morty: „*Rick říká, že dobro a zlo jsou umělé konstrukty.*“

Maximus: „*Jo, no... Mam takovej pocit, že potřebuje, aby to tak bylo.*“<sup>17</sup>

<sup>16</sup> CAMPBELL, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Přeložila Hana Antonínová. Praha: Portál, 2000, s. 41

<sup>17</sup> Překlad Matouš Svěrák. V originále:

Maximus: „*Everyone in the universe is a hero. All you have to do is know the difference between good and bad, and root for good.*“

Morty: „*Rick says good and bad are artificial constructs.*“

Maximus: „*Yeah, well, I get the feeling... He kind of needs that to be the case.*“

Rick je geniálním vědcem, personifikací vědecké metody, a tím s sebou nese i starý etický problém známý pod názvem „is-ought problem“, který poprvé formuloval David Hume (1711-1776) ve své knize *Pojednání o lidské přirozenosti*. Jeho podstatou je fakt, že z toho co je, nemůžeme vyvodit, co by mělo být. Poznání tak nevede k mravní povinnosti a vědecká metoda sama neumožňuje tvorbu etických soudů.<sup>18</sup>

Maximus, onen hrdina komentující Rickův pohled na morálku, se nakonec projeví jako pokrytec, když v tváři tvář smrti odhalí své pravé motivace. Mortyho bere se svým hrdinským týmem na vesmírná dobrodružství, jenom aby měl v týmu nějaké postižené dítě a na propagačních fotkách vypadal lépe a získal si podporu veřejnosti. Pravdivost jeho poznámky o Rickovi ale tento fakt nepopírá. Jenom proto, že sám prahne po slávě neznamená, že Rick nepotřebuje, aby dobro a zlo doopravdy neexistovaly. Nicméně to, že se všichni hrdinové, včetně Maxima, v tomto dílu projeví jako sobečtí jedinci schopni ohavných činů, vrhá na koncept hrdinství neblahý stín, tedy alespoň v případech, kdy se hrdinové svým peřím chlubí na veřejnosti.

Komentářů jako „*Jo, no... Mám takovej pocit, že potřebuje, aby to tak bylo.*“ se v seriálu nachází více a Rickův pohled je tak pevně ohraničen konturami jeho psychologie. V s03e01 se dokonce dočkáme vysvětlení Rickova negativního postoje k životu, když spatříme moment, kdy nabyl své moci vynalezením interdimenzionálního portálu. Předcházela mu smrt jeho lásky a jeho dcery, traumatická zkušenost, zdroj jeho neschopnosti milovat. Je velice dobře možné, že jde o pouhý výmysl, neboť si nejsme jisti, zda se jedná o projekci Rickovy paměti ve virtuální realitě nebo podvrh, jak sám tvrdí. Tato nejistota přesně vystihuje, na jakých hranicích Rickova postava balancuje.

---

<sup>18</sup> David Hume, *Pojednání o lidské přirozenosti*. Přeložil Hynek Janoušek. Praha: Togga, 2015.

Rick i přesto, že nebere ohled na životy lidí, co mu nejsou blízcí a je často schopen ignorovat utrpení své rodiny, se totiž několikrát dopustí hrdinských, nesobeckých, vskutku dobrých činů. V s02e01 je ochoten obětovat svůj život, aby zachránil Mortyho, v závěru sezóny pak obětuje rodině svou svobodu. Přitom jsme ale také svědky jeho maniakálních výstupů, ve kterých jako by odhaloval své pravé, zcela sobecké, psychopatické a pokroucené motivace (s01e01, s03e01). Zdá se, že jediné po čem touží při putování po různých dimenzích je specifický druh sečuánské omáčky. A Mortyho s sebou bere jenom proto, že jeho podprůměrná inteligence působí jako štít pro Rickův zářný intelekt na mimozemských inteligenčních skenerech. Jak se dá jeho vysvětlením věřit, je už víceméně na divákovi, rád totiž obelhává své okolí.

Většího psychologického vhledu do postavy Ricka se ještě dočkáme v epizodě s03e06, když se po návštěvě relaxačního komplexu od Ricka i Mortyho oddělí jejich „toxická část“ a získá vlastní existenci. Tato toxická část je zhmotněním psychoanalytického konceptu stínu C. G. Junga, nevědomé části lidské psyché, se kterou se neztotožňuje ego. Rick situaci vysvětluje tak, že jsou očištěni od zla, přičemž počítač, který očistu provedl, nemohl nalézt objektivní parametr na určení dobra a zla. Musel se tak spolehnout na názor samotného pacienta, tedy Ricka, respektive Mortyho. Psychoanalytický pohled na věc ale umožňuje jinou interpretaci, která se zdá být podpořena i samotnou podstatou dramatu.

Rick se totiž nezabývá pouze své krutosti, bezohledné zvědavosti a dalších negativních vlastností, ale i zájmu o Mortyho. Podle C. G. Junga stín totiž neobsahuje pouze negativní prvky osobnosti, ale i ty pozitivní – jedná se pouze o ty skryté části osobnosti, jejichž existenci si nechce člověk připustit – a nutným úkolem psychoanalytické seance často musí být poznání a integrace vlastního stínu.

Rick si uvědomuje, že svůj stín potřebuje, a pracuje na tom, aby ho mohl „integrovat“ - sjednotit svou existenci s existencí svého toxického já, zatímco Morty ve svém „naivním“ náhledu a téměř neochvějně víře v dobro sjednocení odmítá. Přitom jsme v průběhu seriálu svědky toho, jak ho mnohé traumatické situace mění k horšímu, jak odvrácenou stránku své osobnosti nemá pod kontrolou a dopouští se masakru, aby „upustil páru“ (s02e09). Přitom, když se od něj oddělí jeho toxická část, jeho stín, stane se burzovním makléřem, zjevnou referencí na film *Vlk z Wallstreet* (2013, Martin Scorsese) o hédonistickém jedinci bez morálních zábran.

Nezdá se, že by Rick považoval svůj zájem o Mortyho blahobyty přímo za špatný, spíše se za něj stydí. Pokud by Rick opravdu na existencionální úrovni věřil v čistou relativitu dobra a zla, nemohl by za zlé ani dobré považovat nic, neboť se honosí svou cynickou objektivitou. Jeho toxické já se tak zdá být tím, co před sebou skrývá, nikoliv tím prostě „špatným“.

Také se zdá, že Rick skrývá své utrpení před okolím. V s01e04 Birdperson Mortymu vysvětlí, že Rickova hláška „Wubba Lubba dub-dub“ doopravdy znamená „*Trpím velkými bolestmi, pomozte mi!*“<sup>19</sup> Chce tak pomoci Mortymu pochopit Rickovo chování a vytváří dojem, že za Rickovým nihilismem stojí opravdu nějaká tragédie.

Dynamika vztahu mezi hlavními protagonisty tak nabízí spíše než jednoznačného hrdinu (Mortyho) s čistými motivacemi a antihrdinu (Ricka) prostor pro komplikované úvahy nad podstatou dobra a zla, hrdinství a psychologických motivací. Přičemž Rickův nihilistický pohled má drtivou většinu času na vrch, ale jeho vlastní chování zrazuje jeho deklarované představy o morálce.

---

<sup>19</sup> Překlad Matouš Svěrák, v originále „I am in a great pain, help me!“

## 5.1. Hrdinský princip jako řešení rodinné krize

Hrdinský princip, „*schopnost setkat se s úžasnými silami, dosáhnout přesvědčivých vítězství a prokazovat dobrodini svým bližním*“<sup>20</sup> seriál předkládá jako možné řešení rodinné krize. V epizodě s01e06 Rick promění lidskou populaci zeměkoule na mutanty a opustí společně s Mortym jediné přeživší – Jerryho, Beth a Summer. Žárlivost a postapokalyptická situace přimějí Jerryho bojovat o svou rodinu a ve stylu akčního hrdiny putuje po prostoru plného mutantů připomínajících zombie. Beth, poté, co ji zachrání ze spárů obří kudlanky, objeví dávno ztracenou lásku ke svému manželovi a rodinná linie se dočká překvapivého „happy endu“. Ozvěň tohoto principu si můžeme v seriálu všimnout vícekrát. Když Jerry objeví svou vnitřní sílu a začne se chovat alespoň do nějaké míry hrdinsky – tedy dokáže jí svou schopnost transformace v lepší bytost, zájem Beth o něj stoupá (i pokud to učiní pouze jeho alternativní já, jako v s01e08).

Obdobně se v s03e02 Summer zamiluje do lovce a vůdce kmene v postapokalyptické poušti se jménem Herrmorage. Stěží se dá mluvit o nějakém dobrodinci v širším slova smyslu, v kontextu postapokalyptické pouště se ale projevuje hrdinsky.<sup>21</sup> Po svatbě Summer zjišťuje, že pohodlnost dělá z Herrmorage kopii jejího neschopného otce a opouští ho s nově nabytým pochopením chování matky a rozvodu rodičů.

---

<sup>20</sup> CAMPBELL, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Přeložila Hana Antonínová. Praha: Portál, 2000, s. 41

<sup>21</sup> V mnohém tak připomíná hrdinského Jerryho z s01e06, jenž se ještě na krátkou chvíli objeví v díle s03e01 – tedy jeden díl před epizodou rozebíranou, a připomíná tak čtyři roky starou epizodu, kdy byl původní Jerry opuštěn Rickem a Mortym ve zničené realitě, v níž byl okolnostmi donucen stát se hrdinou.

Absence překážek tak dělá z mužů ubožáky a slabochy nehodné žen. Až extrémní okolnosti v nich dokáží vyvolat hrdinské schopnosti vyvolávající v ženách lásku. Muži bojují tváří v tvář nepřejícímu osudu a jako odměnu na konci své hrdinské cesty získávají milovanou bytost.

## Závěr

Ve své práci jsem se zabýval tím, jak se narativní model monomýtu Josepha Campbella promítá do seriálu *Rick and Morty*. Ten totiž nejenom výrazně ovlivnil tvůrčí metody autorů, ale promítl se do jeho dalších úrovní. Poukázal jsem na to, jak tři základní prizmata, skrze které Campbell mýty interpretuje, ovlivnila témata jednotlivých epizod a jak v některých můžeme nalézt koncentrované rozpracování jednotlivých bodů monomýtu. Z celkového počtu dvaceti sedmi odvysílaných dílů v době psaní práce jsem přitom byl schopen nalézt překvapivě velké množství epizod, v nichž byl zjevný projev monomytických principů na úrovni překračující tvůrci deklarovaný vliv.

Také jsem popsal, jak mytologický prostor ovlivnil svět seriálu. Ten pracuje v prostředích typických pro hrdinské příběhy a využívá postav z mytologie a pohádek, či jejich derivace. Jako nejproblematictější se vyjevil problém hrdinského principu, neboť ani jedna z hlavních postav hrdinou v konečném důsledku není. Je to spíše jejich vzájemná dynamika, jež je pro seriál určující a poskytuje prostor pro úvahy nad podstatou dobra a zla a psychologickými vlivy, které dělají lidi dobré či špatné.

Domnívám se, že vliv monomýtu na seriál *Rick and Morty* je tak větší, než se může na první pohled zdát. Seriál totiž nejprve upoutá svým morbidním smyslem pro humor a řadou parodických momentů a popkulturních odkazů spíše než svou strukturou a překvapivě těsným vztahem k těm nejstarším vyprávěcím metodám.

## Seznam obrázků

1. Základní schéma příběhového embrya . . . . .	16
2. Namapování příběhového embrya na tříaktovou strukturu. . . . .	17
3. Nová podoba příběhového embrya . . . . .	21
4. Rytmus psychologie . . . . .	23
5. Rytmus biologie . . . . .	23
6. Rytmus společnosti . . . . .	23
7. Struktura monomytu . . . . .	27



## Zdroje:

### Tištěné:

ARONSONOVÁ, Linda, *Scénář pro 21. století*. Přeložila: Michaela Graeberová. Praha: Nakladatelství AMU, 2014.

BIGNELL, Jonathan, *An Introduction to Television Studies*. London and New York: Routledge, 2008.

BORDWELL, David, *Dějiny filmu*. Praha: AMU a NLN – Nakladatelství Lidové noviny, 2007.

CAMPBELL, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Přeložila Hana Antonínová. Praha: Portál, 2000.

FREUD, Sigmund, *Výklad snů*. Přeložil Otakar Vochoč. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1998.

HUME, David, *Pojednání o lidské přirozenosti*. Přeložil Hynek Janoušek. Praha: Togga, 2015.

JUNG, Carl Gustav, *Analytická psychologie – její teorie a praxe: Tavistocké přednášky*. Přeložili Kristina Lukášová-Černá Karel Plocek. Praha: Academia, 1992.

KOKEŠ, Radomír, *Teorie seriálové fikce: Možné cesty naratologické analýzy televizního seriálu*. In: Fedrová, Stanislava, Jedličková Alice (eds.), *Intermediální poetika příběhu*. Praha: Akropolis 2011, s. 228-257.

KORDA, Jakub, *Jisté tendence současného televizního seriálu*. Cinepur 49, 2007, s. 12-15.

KORDA, Jakub, *Nový televizní seriál / Od triumfu k soumraku*. Cinepur 69, 2010, s. 2-3.

HETHERINGTON, Janet L. . *As Mainframe's technology reaches adolescence, there's a 'ReBoot' Renaissance*. Animation Magazine #59. Vol. 11, Issue 8, září 1997.

VOGLER, Christopher, *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*. Třetí vydání. San Francisco: Michael Wiese Production, 2007 [1992].

### Elektronické:

HARMON, Dan: *Story Structure 101: Super Basic Shit*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_101:\\_Super\\_Basic\\_Shit](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_101:_Super_Basic_Shit)>

HARMON, Dan: *Story Structure 102: Pure, Boring, Theory*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_102:\\_Pure,\\_Boring\\_Theory](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_102:_Pure,_Boring_Theory)>

HARMON, Dan: *Story Structure 103: Let's Simplify Before Moving On*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_103:\\_Let's\\_Simplify\\_Before\\_Moving\\_On](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_103:_Let's_Simplify_Before_Moving_On)>

HARMON, Dan: *Story Structure 104: The Juicy Details*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_104:\\_The\\_Juicy\\_Details](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_104:_The_Juicy_Details)>

HARMON, Dan: *Story Structure 105: How Is TV Different*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_105:\\_How\\_TV\\_is\\_Different](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_105:_How_TV_is_Different)>

HARMON, Dan: *Story Structure 106: Five minute pilots*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <[http://channel101.wikia.com/wiki/Story\\_Structure\\_106:\\_Five\\_Minute\\_Pilots](http://channel101.wikia.com/wiki/Story_Structure_106:_Five_Minute_Pilots)>

HARMON, Dan: *Talks at google*. [online]. 2013 [cit. 1.9. 2017]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=RgT1OobFArg>>

## **Televizní seriály:**

*Archer* (2010-dnes, Adam Reed)

*Adventure Time* (Pendleton Ward, 2007, 2010-dnes)

*BoJack Horseman* (2014-dnes, Raphael Bob-Waksberg)

*Columbo* (1968-1978, 1989-2003, Richard Levinson, William Link)

*Cosby Show* (1984-1992, Ed. Weinberg, Michael Leeson, Bill Cosby)

*Doctor Who* (1963-dnes, Sydney Newman, C. E. Webber, Donald Wilson)

*Gravity Falls* (2012-2016, Alex Hirsch)

*Hannibal* (2013-2015, Bryan Fuller)

*Hra o Trůny* (Game of Thrones, 2011-dnes, David Benioff, D. B. Weiss,)

*Hvězdná brána* (Stargate, 1994-dnes, Dean Devlin, Roland Emmerich)

*Futurama* (1999-2003, 2008-2013, Matt Groening )

*M\*A\*S\*H* (1972-1983, Lerry Gelbart)

*Metalocalypse* (2006-2013, Brandon Small, Tommy Blacha)

*Městečko South Park* (South Park, 1997-dnes, Trey Parker, Matt Stone)

*Perníkový táta* (Breaking Bad, 2008-2013, Vince Gilligan)

*Rick and Morty* (2013-dnes, Justin Roiland, Don Harmon)

*Simpsonovi* (Simpsons, 1989-dnes, Matt Groening)

*Sopránovi* (Sopranos, 1999-2007, David Chase)

*Star Trek* (1966-dnes, Gene Roddenberry)

*Steven Universe* (2013-dnes, Rebecca Sugar)

*Ztraceni* (Lost, 2004-2010, Jeffrey Lieber, J. J. Abrams, Damon Lindelof)