

# TREST AKO ČINITEĽ HRDINOVEJ TRANSFORMÁCIE V ARCINARATÍVOCH<sup>1</sup>

NIKOLA DANIŠOVÁ<sup>2</sup>  
(Univerzita Konštantína Filozofa, Nitra)

**Keywords:** transformation, punishment, interpretation, classical narratives  
**Kľúčové slová:** transformácia, trest, interpretácia, arcinaratívy

**Abstract:** Nikola Danišová, PUNISHMENT AS A FACTOR OF HEROIC TRANSFORMATION IN ARCHNARRATIVES. "PORÓWNANIA" 1 (22), 2018. Vol. XXII, P. 303-314. ISSN 1733-165X. The given study focuses on fundamental thematic transformation patterns of human protagonists in the fictive world of ancient narratives (fairy tales, myths, eposes, legends, etc.) from many world cultures (from Europe, Asia, America, Africa, Australia). Our aim will be to find out in what narrative situations and sujet-motif constellations a heroic transformation becomes a punishment. The intent of the proposed research is not only to contribute to the basic typological classification of the transformations of the characters in the investigated magic narratives, but also to conceptually affect the archetypal meaning of the essential transformation for punishment.

**Abstrakt:** Nikola Danišová, KARA JAKO CZYNNIK TRANSFORMACJI BOHATERA W ARCHI-NARRACJACH. „PORÓWNANIA” 1 (22), 2018. T. XXII, S. 303-314. ISSN 1733-165X. Artykuł poświęcony został fundamentalnym tematycznym wzorcom transformacji ludzkich bohaterów w starożytnych narracjach (baśniach, mitach, eposach, legendach itp.) pochodzących z wielu kultur świata (z Europy, Azji, Ameryki, Afryki, Australii). Celem tekstu jest zbadanie, w jakich sytuacjach narracyjnych i sjużetowo-motywiczych strukturach występuje transformacja bohatera stanowiąca dla niego karę. Intencją proponowanych badań jest nie tylko wniesienie wkładu w podstawową typologiczną klasyfikację transformacji postaci w badanych narracjach, ale również ujęcie archetypowych znaczeń zjawiska.

---

1 Táto štúdia vznikla v rámci projektu VEGA č. 1/0426/17 Ikonizácia utrpenia a jeho zmyslu v slovenskom, umeleckom a kultúrnom obraze I (Intersemiotická, interdisciplinárna a medzikultúrna rekonštrukcia).

2 E-mail: nikol.danisova@gmail.com

Primitívny a staroveký človek sa aj prostredníctvom príbehov snažil vysporiadať so svojou každodennou, všednou realitou, ktorá ho obklopovala (striedanie ročných období, dňa a noci, existencia lovných zvierat, dozrievanie plodín, hierarchizácia society a pod.), ale aj s existenciálne ťaživejšími/útrpnými životnými situáciami, ako je napr. vlastná smrť alebo skon blízkej osoby, strata slobody, hľadanie vlastnej identity, zmyslu života, prítomnosť bezprávia či zla vo svete. S tým súvisí aj úzke prepojenie týchto starobylých fabulácií s náboženstvom. Mnohé rozprávania majú hlboký sakrálny obsah a v dávnych dobách boli pevnou súčasťou rôznych duchovných slávností, rituálov či obradových hier.

V príspevku sa venujeme fenoménu ľudskej transformácie za trest ako jednému z archetypálnych motívov, ktorý je osnovnou súčasťou tematickej výstavby akéhokoľvek starobylého folklórneho príbehu (legendy, báje, eposy, mýty a kúzelné rozprávky). Motív premeny za trest bezprostredne súvisí s myslením človeka, s jeho sakrálnym i profánnym spôsobom života. Tento naratívny a antropologický jav sa vyskytuje od najstarších čias ľudskeho vývoja v každej spoločnosti a kultúre (od dávnovej ľudskej obradnosti a slovesnosti až po novodobé kultúrotvorné a obrazotvorné prejavy). Ide o metafyzický/transcendentálny, neraz len symbolicky zachytený transformačný proces, pri ktorom protagonista dočasne alebo navždy stratí svoj pôvodný ľudský výzor, tvar tela, spôsob myslenia, duševné vlastnosti či spoločenský status, aby nadobudol novú, menejhodnotnú (často až degradujúcu) podobu. Samotný akt trestania (spravodlivo, resp. nespravodlivo) obvineného jedinca, rovnako ako aj obdobie, počas ktorého si odpykáva svoj trest, patria medzi životne náročné, krízové situácie, kedy stíhaný subjekt nadobúda pocit ohrozenia vlastnej existencie (Vodáčková 27-28). Strata pôvodného telesného i spoločenského statusu spôsobuje psychickú traumu, ktorá má výrazný dopad na duševný život jedinca. Závažné následky metamorfózy bytostne ovplyvňujú trestaného jedinca a umožňujú mu tak získať nový pohľad na život (napr. zmeniť svoje myslenie, správanie, upraviť svoj axiologický rebríček).

Náš výskum môžeme na základe optiky, skrz ktorú prihliadame na motív premeny za trest ako na kolektívny, nadindividuálny naratívno-antropologický jav, metodologicky zaradiť pod novovznikajúcu literárnovednú/umenovednú subdisciplínu, pracovne označovanú ako *arcitextuálna tematológia*. Arcitextuálna tematológia sa zaoberá témou<sup>3</sup> (v našom výskume chápeme pod témou transkultúrny a transžánrový<sup>4</sup> osnovný príbehový algoritmus bytostnej premeny, ktorá je súčas-

3 Arcitextuálna tematológia vo všeobecnosti konštituuje tému ako rovnocenný pojem k *logos* (Platón, Aristoteles), *inventio* (klasická antická rétorika), *fabula* (ruskí formalisti), *histoire* (francúzski štrukturalisti), *naratívny svet* (Doležel), *systém zobrazeného* (Miko) a pod. (Čechová a kol. 153-187; Čechová - Plesník 7-13; Čechová 2017: 280).

4 Motív premeny za trest sa objavuje v rôznorodých žánrových (ale aj vnútrožánrových) variáciách/modifikáciách v spoločnostiach s odlišnou kultúrou. Ako príklad uveďme konkrétny motív smrteľníka, ktorý je za urážku boha potrestaný transformáciou na zviera: v gréckej mytológii je kráľ Lykaón premenený na vlka, pretože urazí boha Dia pokrmom z ľudskeho mäsa, v bolívijskej roz-

ťou, príp. dôsledkom, hrdinovho zaslúženého, resp. nezaslúženého trestu) „ako výrazom/prejavom (mystéria) zakladajúcej skúsenostnej a nadindividuálnej, historicky i praxeologicky overenej múdrosti, ktorá podkladá a zároveň presahuje čisto individuálne kreácie“ (Čechová 2017: 280). V rámci arcitextuálnej tematológie môžeme potom žánrovo rôznorodú ľudovú tvorbu, s ktorou počas nášho výskumu pracujeme, terminologicky zastrešiť pod pojem *arcinaratív/arcitext/arcipríbeh*. Arcinaratívy „majú z hľadiska vývinu tej či onej kultúry (jej subsystemu, areálu a pod.) osnovný, zakladajúci význam, [arcinaratív] je slohotvorný a podkladá určitý ideologický archetyp“ (Čechová 2017: 278). Tieto starobylé príbehy tak môžu „ustanovujúco vyjadrovať istý životný pocit (v zmysle Heideggerovej naladenosti), poňatie životného sveta a pobytu v ňom“ (Čechová 2017: 278).

V našej vzorke skúmaných arcipríbehov nachádzame dva typy trestajúcej transformácie – od nich sa následne odvíjajú dva „životné pocity“ (Čechová): 1. spravodlivá premena za trest primárne zachytáva snahu ľudskej bytosti byť súčasťou väčšieho celku (komunity, skupiny, spoločnosti), túžbu po socializácii, bezpečí, poriadku a stabilite; 2. nespravodlivá premena za trest popisuje odvrátenú stránku človeka, jeho sklony k patologickému a brachiálnemu správaniu (prejavy anarchizmu, agresie, egoizmu či narcizmu) voči ostatným jedincom aj voči spoločnosti ako komplexnému štruktúrovanému systému s určitými hodnotami, s ktorými sa on nestotožňuje.

### **Spravodlivý trest/premena (v rámci axiológie/ gramatiky príslušného fikčného sveta)**

Rôzne náboženské koncepcie sú zrkadlom toho-ktorého etnika či civilizácie, pretože konštituujú mravnostné normy, všeobecne platné morálne princípy, ktorými sa má človek riadiť v každodennom (nielen duchovnom, ale aj civilnom) živote. Dodržiavaním nábožensko-morálnych zákonov sa v societe udržuje stabilita, poriadok a bezpečie, vďaka čomu spoločnosť prosperuje. Jediniec, ktorý svojim správaním narušuje nábožensko-etické normy, je potrestaný adekvátne k svojmu prehrešku.

Potreba sankciovať nedovolené správanie sa premietla aj do naratívov. Postavu, ktorá sa vedome dopúšťa priestupkov, nazvime *vinníkom*. Rovnako ako v skutočnom živote aj v naratívnom svete vzniká medzi postavou-vinníkom a jeho okolím tenzia, pretože „delikvent“ sa správa nepatrične, nemorálne či neúctivo k iným (ľudským i nadprirodzeným) postavám, čím narúša ich šťastie a harmóniu. Vzniknutý konflikt vrcholí jeho zaslúženým potrestaním. V arcipríbehoch z našej výskumnej vzorky je vinník za svoje prehrešky exemplárne potrestaný prečarením napr. do

---

právke *Kto je Asin* je náčelník prečarený na krokodíla, pretože verejne potupil a vysmial miestneho boha, v severoamerickej indiánskej legende *Zaloc* zase muž zo škodoradosti prekází sobáš ducha hôr, za čo je pretvorený na bobra a pod.

podoby rastliny, nerastu, na veci dennej potreby, prírodné úkazy, no najčastejšie je transformovaný na zviera, príp. zvieracieho netvora.

Postavu, ktorá spravodlivo trestá vinníka, nazvime *arbitrom* (sudcom). V čarovných príbehoch vystupuje v úlohe arbitra nadprirodzená alebo (zriedkavejšie) ľudská bytosť, ktorá hodnotí/posudzuje hriešnikove správanie. Arbitr tak predstavuje akéhosi ochrancu society, pretože dohliada na zachovanie jej mravov a ideálov. Motivácie potrestať vinníka sú úzko prepojené s kultúrno-spoločenským charakterom konkrétneho etnika, z ktorého príbeh pochádza. „Nikdo se nikdy nedívá na svět zcela nepředpojatě. Člověk ho vidí tak, jak jej modifikuje konkrétní soubor zvyků, institucí a způsobů myšlení. Těchto stereotypů se nedokáže vzdát ani při filozofických úvahách; samotné pojmy dobra a zla totiž stále vztahuje k svým konkrétním tradičním zvykům (...) Od okamžiku, kdy se [člověk - N. D.] narodil, zvyky jeho komunity formují jeho prožívání a chování“ (Benedictová 17-18). V nami skúmanej vzorke arcinaratívov sa najčastejšie tematizuje trestanie hrdinu za znevažovanie viery svojich predkov a za mravokárne priestupky.

Odplatu za porušenie náboženských zákonov zobrazujú, pochopiteľne, predovšetkým mýty, ktoré primárne reflektujú sakrálny obsah. Napr. v mayskom mýte *Ako sa Tatutunpa a Aguaratunpa oženili* a aztéckom mýte *Večernica* sú hlavnými hrdinami mladí a krásni bohovia, ktorí zostúpia na zem medzi ľuďmi, aby si našli peknú nevestu. Svokry však svojich zaťov neustále hania, znevažujú a urážajú. Keď ženy zistia, že ich zaťovia sú v skutočnosti bohovia, začnú sa im zaliečať. Mladé božské bytosti však rozpoznajú neúprimnosť a faloš. Ako trest za ich neúctivé správanie premieňajú obe ženy na zvieratá – supa a havrana. Obdobný motív môžeme nájsť v bolívijskej rozprávke *Kto je Asin*. Mladý a silný boh je zvedavý, ako sa ľudia k sebe správajú. Prestrojí sa preto za žobráka a navštívi pozemský svet. Miestny náčelník však potulného bedára ponižuje, vysmieva sa mu a vyženie ho z dediny. Keď sa ohrdnuté božstvo odmaskuje, náčelníka za takúto urážku premení na krokodíla. Ďalšou veľmi častou príčinou trestania je napr. porušenie celibátu, ktorý má dôležitý sakrálny význam. V aztéckom mýte *Vyvolená panna slnka a pastier* musí kňazka boha slnka dodržiavať sľub čistoty. Dievča si však nájde milenca a uteká z chrámu. Za porušenie zákazu ich božstvo premení na skaly. Za necudnosť bohovia trestajú aj v gréckej mytológii. Medúza, vychýrená kráska, smilní s bohom Poseidónom v Aténinom chráme. Nahnevaná bohyňa ju za to premení na netvora s hadmi namiesto vlasov. Do podoby jeleňa je začarovaný lovec menom Aktaión, ktorý zneuctil Artemidu (tzv. panenskú bohyňu) tým, že ju pozoroval v najintímnejšej chvíli – nahú pri kúpeľi.

Iným častým dôvodom premeny za trest sú ľudské neušľachtilé vlastnosti či hriechy ako sú pýcha, závišť, lakomstvo, chamtivosť, lenivosť, hlúposť a pod. Vinník je v takýchto príbehoch zvyčajne trestaný podobou, ktorá symbolicky zobrazuje jeho nedostatky. Takáto odplata slúži na spoľahlivé identifikovanie vinníkovho prehrešku a jeho verejnú potupu. Na symbolickú premenu poukazuje severoamerický

príbeh *Čarodejnica, čo vedela meniť tváre*. Krásna, ale pyšná a zlomyseľná dievčina je za svoje správanie premenená na škaredú potvoru. V gréckej mytológii je napr. manželka tesálskeho kráľa Arné chamtivá a nechá sa podplatiť zlatom. Zeus ju zato premení na straku. Bohmi je potrestaná aj princezná Arachné, ktorá bola známa svojím tkáčskym umením. Spupne vyzvala bohyňu Aténu (okrem iného bohyňu ručných prác) na súboj v tkaní. Rozhnevaná bohyňa ju napokon premenila na pavúka. Na tohto živočícha je premenený aj chlapec v rumunskej rozprávke *Včela a pavúk*. Matka ho strestá za to, že jej neprejaví dostatočnú úctu a nenavštívi ju na smrteľnej posteli. Za nedostatok úcty a egoizmus sú potrestaní aj bratia v bulharskom čarovnom príbehu *Štyridsať bratov a ich sestrička*. Synovia, zaneprázdnení hádkami o majetok, nevenujú umierajúcemu otcovi ani jedno pekné slovo a chvíľku pozornosti. Nahnevaný otec ich za túto bezohľadnosť premení na krtovej.

Protagonista, ktorý spravodlivo pyká za svoje prehrešky, je vo väčšine naratívov navždy vylúčený zo spoločnosti. Okolie sa mu vysmieva a stáva sa z neho vyvrheľ. Novonadobudnutá identita vinníka explicitne vyjadruje „ciachu“ zločinca, asociála alebo nemravníka, čím ho najmä svojou vonkajšou podobou diferencuje a separuje od ostatných postáv v príbehu. Pri spravodlivom treste nová podoba hrdinu po premenení často symbolicky zobrazuje jeho nedostatky, za ktoré je sankciovaný. Takto označený jedinec už nedokáže s ostatnými rovnocenne komunikovať ani sa socializovať, čo je pre človeka ako spoločenskú bytosť mimoriadne dôležité a potrebné. Nová podoba po čarovnej transfigurácii, ako odplata za neprístojné správanie alebo amorálne skutky, slúži na spoľahlivé identifikovanie vinníka a jeho verejnú potupu. Hrdina od hanby napr. spácha samovraždu (grécky príbeh o kráľovi Midasovi) alebo uteká zo spoločnosti a žije v izolácii (napr. legenda z Fidži *Duch, ktorý premieňa ľudí*).

Trestanie vážnych spoločenských zločinov (napr. znesväcovanie bohov, vražda a pod.) a morálnych priestupkov (pýcha, pažravosť a i.) má dôležitý psychologický účinok na recipienta. Poslucháč/čitateľ vníma ako kľúčový moment v príbehu práve pocit zadosťučinenia (satisfakciu), ktorý pramení zo spravodlivého potrestania previnilca v závere narácie. Primeraný trest/odplata, recipienta „uklidní, že zločin nezůstane nepotrestán (...) čím prísnejšie je naložené se zlými, tým bezpečnejšie se [poslucháč/čitateľ príbehu – N. D.] cíti“ (Benedictová 59-60). Spravodlivé potrestanie vinníka teda navracia do rozprávkového/mýtického sveta rovnováhu (rovnako ako v skutočnom živote), prináša morálne posolstvo a varuje pred nevhodným a nešťastným správaním. Človek sa má cez jednotlivé naratívne situácie presvedčiť, „že musí jednat správne, kedyž zažíva palčivá pokušená podlehnut asociálnym pohnutkám vlastných tužeb“ (Bettelheim 60).

## Nespravodlivý trest/premena (v rámci axiológie/ gramatiky príslušného fikčného sveta)

Psychické alebo fyzické trestanie nevinnej bytosti, so zámerom spôsobovať jej takýmto konaním duševnú či telesnú ujmu, často pramení z temnej, resp. animálnej stránky človeka (závišť, žiarlivosť, pýcha, škodoradosť, agresivnosť, brutálnosť, perverznosť, krvilačnosť a pod.), ktorá je prirodzenou súčasťou ľudskej povahy. Súčasťou takéhoto týrania bezúhonného hrdinu je aj jeho prefigurácia na zviera alebo zvieracieho netvora (ojedinele na rastlinu, nerast, prírodné úkazy a pod.).

Postavu, ktorá je šikanovaná a sužovaná premenou do neľudskej podoby nazvime *obeťou*. Obeťou sa môže stať akákoľvek ženská alebo mužská postava, najčastejšie sa však v tejto úlohe objavujú princovia/ driečni muži (napr. švédska rozprávka *Južnejšie ako na juh, severnejšie ako na sever*, sumersko-babylónsky *Epos o Gilgamešovi*), princezné/krásne ženy (dánska rozprávka *Tri labutie panny*, keltský mýtus *Dvoreníe Etain*) a (ne)vlastné deti (napr. slovenská rozprávka *Braček Jelenček*, anglická rozprávka *Nennillo a Nennella*). Postava-obeť je zväčša trestaná za svoje výnimočné fyzické a psychické kvality: je nevidane krásna, láskavá, trpezlivá, čestná, statočná a pod.; v mnohých príbehoch aj materiálovo zabezpečená, čo často súvisí s jej vyššou spoločenskou pozíciou (napr. v tibetskom príbehu *Princ Aschu a krásna Ngoman*, slovenskej rozprávke *Služba u mačky* či vietnamskom príbehu *Skala, palma a liana* má postihnutý/á protagonistu/ka kráľovský pôvod).

Hrdinov ideálny stav a jeho spokojný život je narušený v okamihu, keď vstúpuje do príbehu antagonista. Pre brachiálny spôsob, ktorým sužuje a prenasleduje svoju obeť, príp. jej blízkych (najčastejšie vlastné deti obete), nazvime túto postavu *agresorom*. V čarovných rozprávkach je agresorom, ktorý premieňa hrdinu, buď typická negatívna postava z folklóru, ako napr. bosorka (poľská rozprávka *Zakliaty mládenec*, čínska rozprávka *Čarovný had*) či čarodej (ruská rozprávka *Žabka cárovná*, dánska rozprávka *Tri labutie panny*), alebo ľudské postavy, ktoré disponujú čarovnou mocou, resp. vlastnia kúzelné predmety – napr. macocha (dánska rozprávka *Kráska a kôň*, nemecká rozprávka *Jorinda a Joringel*), zlá starena (slovenská rozprávka *Zlatí bratkovia*). Za ubližovanie iným postavám je napokon agresor zlikvidovaný hrdinovým záchrancom (funkciu záchrancu zväčša plní potenciálny partner/ka obeť, resp. manžel/ka). Najväčšie zlo, ktoré agresor pácha prostredníctvom neoprávnenej transfigurácie, je „deštrukcia ľudských bytostí spolu s vytváraním podmienok pre materiálne a psychologické zničenie alebo zníženie ľudskej dôstojnosti, šťastia a schopnosti uspokojiť základné materiálne potreby“ (Gluchman 13). Funkcia agresora v našej vzorke skúmaných arcitextov korešponduje s proppovskou funkciou *škodcu*, pretože zmyslom agresorovho konania (rovnako ako aj konania škodcu) je „porušiť klid šťastnej rodiny, spôsobiť nejaké nešťastie, škodu, alebo ujmu“ (Propp 33).

Agresor môže trestať svoju obeť za to, že sa nepodvolí jeho egoistickým prianiam, resp. keď neúmyselne urazí jeho ego. V takýchto príbehoch je agresorom najčastejšie postava opačného pohlavia ako obeť. Potenciálny agresor (napr. čarodejník, bosorka, obor a pod.) sa zaľúbi do krásneho, mladého hrdinu, resp. hrdinky, avšak jeho city nie sú opätované. Za takéto poníženie sa hrdinovi rozhodne pomstiť a zo zlosti či trucovitosti ho premieňa do podôb zvierat, ktoré sa považujú za nábožensky nečisté (sú spájané s démonickými silami, tabuizované atď.), nebezpečných alebo nepríjemne pôsobiacich zvierat (napr. slizký povrch žabieho, príp. hadieho tela). V gréckej mytológii tak napr. čarodejnica Kirké zakľaje mládenca Pika na čierneho d'atľa, v nórskej rozprávke *Na východ od slnka, na západ od mesiaca* zaklína bosorka nevinného hrdinu na veľkého medveďa, v nemeckej rozprávke *Mladý mlynár a mačička* je hrdinka zakliata do podoby čiernej mačky, v ukrajinskej rozprávke *Princezná žaba* je zase dievčina premenená na žabu. Hrdinu-obeť premena na takéhoto živočicha degraduje a sociálne izoluje od zvyšku komunity (zakliate obete najčastejšie žijú v ústraní na opustenom zámku alebo hlboko v lese). Zároveň mu výrazne sťažuje hľadanie iného ľudského partnera. Napr. v nemeckej rozprávke *Štetinaté dieťa* musí matka finančne podplatiť chudobné dievča, aby sa vydalo za jej syna prečareného na diviaka. Vo švédскеj rozprávke *Južnejšie ako na juh, severnejšie ako na sever* sa dievča odmieta vydať za princa začarovaného na medveďa. So sobášom napokon panna voľky-nevoľky súhlasí, pretože medveď sľúbil jej rodičom bohaté veno. V slovenskej rozprávke *Trojruža* či francúzskej rozprávke *Kráska a Zviera* zakliaty princ Krásku citovo vydiera (vyhráža sa, že zabije jej otca), aby ju donútil prísť bývať do jeho zámku.

Agresor tiež veľmi často šikanuje svoju obeť zo závidosti, pretože ho irituje jej vzhľadová a povahová dokonalosť. Najčastejšie je trestajúcim aktantom postava staršej ženy (macocha, pestúnka, starenka), ktorej je obeť – krásna dievčina, zverená na istý čas do starostlivosti. Zriedkavejšie týra pannu jej (ne)vlastná sestra. Škaredá, hašterivá a nemotorná žena-agresorka závidí utešenému dievčaťu mladosť, eleganciu, telesnú krásu, skromnosť a láskavú dušu. Uvedomuje si, že dievčina ju osobnostne aj vzhľadom prevyšuje, vníma ju preto ako konkurenciu pri hľadaní partnera. Aby macocha sebe, resp. svojim neschopným dcéram zvýšila šance na lepší život, začaruje úbohé dievča na zviera a vyženie ho z domu. Obeť je premieňaná na subtílného a ušľachtilého živočicha. Takáto podoba umocňuje hrdinkin vzhľadný výzor a odráža jej cnostné vnútro. Dievčina, prečarená do podoby nevinnnej a elegantnej labute, bielej holubičky alebo kačičky, pôsobí nežne a neškodne (na rozdiel od živočíchov ako had, žaba či medveď), preto je poľahky zachránená. Príbehy s takouto sujetovou osnovou najčastejšie spadajú pod motivickú látku ATU 403 Biela a čierna nevesta.

Premenu zo závidosti, ktorá slúži ako prostriedok na odstránenie konkurencie, môžeme nájsť napr. v keltskom mýte *Dvoreníe Etain*. Boh Midir si privedie do svojho sídla Brí Leithu ako druhú manželku elfskú dcéru Etain. Prvá Midirova manželka

Fuamnach sa však cíti nesmierne potupená. Svojej sokyni závidí krásu i mladosť. Rozhodne sa ju preto odstrániť premenou na kaluž vody. Avšak dievčina sa v nej vyvinie na pestrofarebnú, ladne sa vznášajúcu vážku. V ruskej rozprávke *Biela kačička* sa kráľ ožení s cnostnou a ušľachtilou hrdinkou. Počas kráľovej neprítomnosti ju (spolu s jej novonarodenými deťmi) starena premení na kačku a vyženie zo zámku. Na ženine miesto starena dosadí svoju nevidane škaredú a hlúpu dcéru. Kráľ napokon rozpozná zradu. Starenu s dcérou potrestá a manželku s deťmi vyslobodí. Aj v slovenskej rozprávke *Zlatí bratkovia* striga vymení za krásnu devu svoju ohavnú dcéru. V tomto príbehu však kráľovnú aj jej synov najprv zabije. Bračekovia sa po smrti premenia na orech, neskôr opäť na chlapcov, a klamáry prezradia.

Opätovná premena zakliateho hrdinu na človeka a potrestanie agresora upokojuje recipienta príbehu a posilňuje jeho vieru v dobro a spravodlivosť. Zmyslom príbehov, v ktorých je hrdina nezaslúžene degradovaný prostredníctvom metamorfózy, je ešte viac pozdvihnúť (povýšiť) jeho ušľachtilé vlastnosti ako sú vytrvalosť, statočnosť, trpezlivosť a schopnosť odpúšťať svojim nepriateľom. Takéto príbehy „dávajú jasne na srozuměnou, že úspešný, dobrý život je i přes nepřijeň osudu dosažitelný – ale pouze tehdy, nenechá-li se člověk odradit“ (Bettelheim 9).

## Konštantné a variabilné prvky v motíve premeny za trest

Predchádzajúca transkultúrna a intertextuálna analýza zvolenej vzorky arcinaratívov poukazuje na štruktúrovanosť motívu hrdinovej prefigurácie za trest. Zistili sme, že vnútorná skladba nami skúmaného motívu je zložená zo stabilných a variabilných jednotiek/prvkov.

Pevnými a sujetovo konštitutívnymi tematickými jednotkami v motíve premeny za trest sú:

- a) charakter trestu (spravodlivý, nespravodlivý trest),
- b) trestajúci aktant (arbiter, agresor),
- c) trestaný paciens (vinník, obeť),
- d) výsledok trestu (premena trestaného paciensa a opätovné nastolenie poriadku).

Najdôležitejším stabilným prvkom je *charakter trestu* – môže byť spravodlivý alebo nespravodlivý. Tento prvok je akýmsi primárnym dejotvorným ukazovateľom, od ktorého sa v príbehu šablónovito odvíja funkcia trestajúceho aktanta (arbiter alebo agresor) i trestaného paciensa (vinník alebo obeť), ako aj ich vzájomné vzťahy.

Už Vladimír Propp si všimol, že postavy v ruských rozprávkach schematicky zastávajú určité funkcie (jeho teóriu o funkciách konajúcich postáv je možné aplikovať aj na inokrajné rozprávky): „stálými, stabilnými prvky pohádek jsou funkce jednajících osob, nezávisle na tom, kdo a jak je plní. Tyto funkce tvoří základní součást pohádky“ (Propp 27-28). Domnievame sa, že analógiu k Proppovým konštantám/



funkciám môžeme nájsť aj v arcinaratívoch, ktoré ikonizujú hrdinovu bytostnú prefiguráciu za trest. V týchto starobylých príbehoch sme identifikovali štyri špecifické funkcie, ktoré môžu protagonisti zastávať: *vinník, obeť, arbiter a agresor*.

Vymenované funkcie postáv (obdobne ako u Proppa) sú v nami skúmaných folklórnych rozprávaniach súčasťou naratívnej gramatiky „pouze jako neztělesněná kategorie funkce (...) ta umožňuje podchytit jisté textové pravidelnosti“ (Fořt 23). To znamená, že arbiter alebo agresor vždy vystupuje ako trestajúci aktant a vlastným pričinením premieňa trestaného paciensa – vinníka alebo obeť. Jednotlivé funkcie konajúcich postáv sa medzi sebou konštantne párujú, a to v závislosti od charakteru trestu. Pri spravodlivom treste sa arbiter vždy objavuje v opozícii voči vinníkovi. Zaslúžene ho trestá za asociálne správanie, ktorým ohrozuje stabilitu a poriadok v spoločnosti. Pri nespravodlivom treste agresor, ktorého ovládajú narcistické a egoistické túžby, vytvára dvojicu so svojou obeťou a nezaslúžene ju týra premenou na zviera, príp. zvieracieho netvora.

*Výsledok trestu*, ako posledná konštitutívna tematická jednotka v motíve premeny za trest, celý motív záverečne zastrešuje a dodáva mu zmysluplné myšlienkové vyústenie (pointu). V tomto dôležitom stabilnom naratívnom bode sa do rozprávkového/mýtického sveta navracia narušená rovnováha, ktorá vznikla nespravodlivým stíhaním obete alebo trestuhodným správaním vinníka. Podľa Todorova sa „ideální vyprávění začíná stabilní situací. Tato situace je působením nějaké síly narušena. Povstává z toho stav nerovnováhy. Poté co zapůsobí jiná síla v opačném směru, rovnováha je obnovena“ (Todorov 69-70). Obeť je teda v závere príbehu vyslobodená z neľudskej podoby, opäť zažíva svoj ideálny stav (materiálna dostač, priazeň okolia, pocit bezpečia) a agresor je zneškodnený; vinník je zase za svoje nemorálne správanie stíhaný arbitrom, ktorý vykonaním náležitej odplaty ochraňuje ohrozené hodnoty a ideály spoločnosti.

Jednotky, ktoré podliehajú v motíve premeny za trest variabilite, môžu:

- a) upresniť okolnosti trestu (odplata zo žiarlivosti, z pomsty, za urážku bohov a i.),
- b) definovať personu trestajúceho aktanta (napr. grécky boh Zeus, čarodejník, Baba Jaga, macocha),
- c) definovať personu trestaného paciensa (kráľ, princezná, pastorkyňa, zlodej, nemravník a pod.),
- d) konkretizovať podobu, ktorú trestaný paciens nadobúda po premene (medveď, skala, jabloň atď.).

Variabilné prvky v motíve premeny poskytujú recipientovi príbehu detailnejšie informácie o jednotlivých konajúcich postavách, ktoré zastupujú určité schematické funkcie (agresor, arbiter, vinník, obeť) a objasňujú ich konanie: „mění se pojmenování (a s nimi i atributy) jednajících osob, nemění se jejich činnosti, neboli funkce. Z toho vyplývá, že pohádka často připisuje stejné činnosti různým postavám“ (Propp 26-28). Funkciu arbitra tak môžu vykonávať konkrétne nadprirodzené alebo

Ľudské postavy, ktoré predstavujú určitú mocenskú autoritu, ako napr. čarodejnica, boh, rodičia či kráľ. Funkciu agresora môže zastávať obor, čiernokňažník, striga, macocha alebo závistliví súrodenci. Vinníkom a obeťou môže byť akákoľvek postava z prapríbehu: princezná, chudobné dievča, krásny princ, kráľ, náčelník atď. Propp však zdôrazňuje, a platí to aj pre motív premeny za trest, že: „nesmí byť tato definice [funkcia – N. D.] nikdy spojována s postavou svého vykonavatele“ (Propp 27). Krásna žena nemusí vystupovať len ako obeť zlej macochy či strigy (ako napr. v ruských rozprávkach *Biela kačička*, *O striebornom tanieriku a šťavnatom jablčku*, turkménskej rozprávke *Ak-Pamyk*, írskej rozprávke *Moirín a jej mačička*, rumunskej rozprávke *O začarovanej korytnačke*). Ak je zovňajškom ušľachtilá deva napr. vnútorne skazená, je v príbehu zaslúžene potrestaná arbitrom, a preto plní funkciu vinníka. Napr. v českej rozprávke *Vtáčia hlava a srdce* chce spanilá, ale chamtivá žena zabiť hlavného hrdinu Fortunanta, aby získala jeho majetok. Keď sa túto skutočnosť mládenec dozvie, rozhodne sa ju potrestať. V lese nájde zázračné jablká, ktoré paničke ponúkne. Pod ich kúzelným vplyvom sa žena premieňa na somára.

Variabilné prvky v motíve trestu, rovnako ako Proppove atribúty, dodávajú sujetu konkrétnu a jedinečnú podobu. Uchovávajú „kultúrne vzorce“ (Benedictová) toho-ktorého etnika, národa alebo civilizácie. Práve persona trestajúceho aktanta, nový vzhlád premeneného paciensa a okolnosti zapríčiňujúce premenu za trest (napr. smilnenie, pýcha) úzko súvisia s kultúrno-spoločenským nastavením spoločnosti, od jej mravných noriem a vyznávaných hodnôt. Napr. v úlohe nadprirodzeného (nie ľudského) trestajúceho aktanta vystupuje zväčša konkrétna božská alebo kúzelná bytosť z folklóru a náboženstva tej či onej spoločnosti (obzvlášť táto premisa platí pri mýtoch a príbehoch z prírodných spoločenstiev). Trestaný paciens je zase premieňaný do podôb zvierat, rastlín či neživých predmetov majúcich dôležitý symbolický a kultúrny význam pre societu, z ktorej príbeh pochádza.

## Záver

Fenomén premeny (resp. jeho ikonizácia) je naratívnym a antropologicko-náboženským javom. Transformácia udelená hrdinovi za trest odráža v kultúrotvorných príbehoch z rôznorodých kontinentov univerzálne vzorce myslenia, ktoré sú spoločné pre celý ľudský druh. Zachytáva najdôležitejšie obavy človeka, jeho očakávania i potreby, resp. všetko, čo je pre neho existenciálne dôležité (strach zo straty vlastnej identity, vyčlenenie zo society, potreba dodržiavať náboženské rituály a zvyky, ktoré zabezpečujú vo svete poriadok, snaha o skvalitnenie životnej situácie alebo túžba po ocenení a spolupatričnosti). Starobylé naratívy s motívom premeny za trest pomáhajú človeku pochopiť jeho každodennú realitu, v ktorej žije a s ktorou sa musí vysporiadať.

Každá premena je vo svojej podstate zmenou jedincovej identity, pričom táto zmena je odozvou jeho predošlého správania a činov. Vo všeobecnosti je teda hlavným zmyslom trestu zaslúžene, resp. nespravodlivo ponížiť trestaného jedinca odobraním jeho pôvodnej ľudskej podoby (tým aj jeho jedinečnosti/identity) a spôsobiť mu tak psychické i fyzické utrpenie. Človek, hrdý na svoju vyšľachtenú a kultivovanú ľudskosť, v podobe zvieratá, rastliny či netvora nedokáže s ostatnými rovnocenne komunikovať ani sa socializovať, čo je pre neho ako spoločenskú bytosť mimoriadne dôležité.

## BIBLIOGRAFIA

### Pramene

- Čarovný kameň. *Rozprávky z Tibetu*. Praha: Naše vojsko, 1976.
- Dobšinský, Pavol. *Prostonárodné slovenské povesti, zv. 1 – 3*. Bratislava: Tatran, 2017.
- Epos o Gilgamešovi*. Praha: Československý spisovateľ, 1976.
- Filová Božena, Gašparíková Viera. *Slovenské ľudové rozprávky, zv. 3*. Bratislava: Veda, 2004.
- Francouzské pohádky. Praha: Odeon, 1990.
- Grimm Jacob, Grimm Wilhelm. *Pohádky*. Praha: Odeon, 1988.
- Krásna Nesmírná. *Ruské lidové pohádky*. Praha: Lidové nakladatelství, 1977.
- Manituov dar. Indiánske rozprávky*. Bratislava: Mladé letá, 1970.
- Ovidius. *Proměny*. Bratislava: Odeon, 1969.
- Rasmussen, Knud. *Grónské mýty a pověsti*. Praha: Argo, 2007.
- Reed, Alexander. *Mýty a legendy Tichomoří*. Praha: Portál, 2002.
- Vlčková, Jitka. *Encyklopedie keltské mytologie*. Praha: Libri, 2002.
- Zaunert, Paul. *Německé lidové pohádky*. Praha: Odeon, 1976.
- Z rozprávky do rozprávky*. Bratislava: Mladé letá, 1988.

### Literatúra

- „Aarne-Thompson-Utherov medzinárodný katalóg rozprávkových typov“. Web. 15.12.2017.
- Benedictová, Ruth. *Kulturní vzorce*. Praha: Argo, 1999.
- Bettelheim, Bruno. *Za tajemstvím pohádek*. Praha: Lidové noviny, 2000.
- Čechová, Mariana. „Arcinaratív/arcitext – tematický algoritmus – arcitextuálna tematólogia“. *Litikon 1* (2017). S. 278-282.
- Čechová, Mariana et al. *Osnovné tematické algoritmy v slovesnom umení (s intersemiotickými a interdisciplinárnymi presahmi)*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa, 2016.
- Čechová Mariana, Plesník Ľubomír. *Tematické algoritmy a existenciálne stratégie v Oceáne príbehov*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa, 2016.
- Forť, Bohumil. *Literární postava. Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008.

- Gluchman, Vasil. „Existencia zla a jeho rozličné podoby v súčasnosti (v kontexte etiky sociálnych dôsledkov)“. *Zlo v kontexte súčasných socio-kultúrnych premien*. Red. Z. Stanislavová, M. Andričíková. Prešov: Pedagogická fakulta Prešovskej univerzity, 2007. S. 10-20.
- Jung, Carl Gustav. *Výbor z diela II.: Archetypy a nevedomie*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997.
- Propp, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Praha: H&H, 1999.
- Todorov, Tzvetan. *Poetika prózy*. Praha: Triáda, 2000.
- Vodáčková, Daniela. *Krizová intervence*. Praha: Portál, 2002.