

LUBOMÍR GÁBOR

Univerzita Mateja Bela, Filozofická fakulta (Banská Bystrica)

## AGONISTICKÝ TÓN AKO PREJAV RITUALÁLNEJ INICIÁCIE HRDINOV FOLKLÓRNEJ PRÓZY<sup>1</sup>

### **Agonistic tone as manifestation of a ritual initiation of folk tales heroes**

The presented article attempts to explain the actions of heroes in folk tales as manifestation of their ritual initiation progress. This paper concludes with suggestion that the young and underestimated heroes have to pass a fight with an enemy of old age. With his defeating the hero finishes his own initiation and becomes a stable component of social hierarchy in the world of folk tales.

**Keywords:** agonistic tone, initiation, young, old, folk tale, borders

Daný príspevok je pokusom o čiastkovú analýzu vybraných tematicko-motivických špecifik naratívneho folklóru slovenskej a českej proveniencie, ktoré by mohli súvisieť s dávnou mytológiou, respektíve rituálnou obradnosťou predpisomných kultúr. Článok vychádza z pramennej bázy, ktorú poskytujú zachované folklórne rozprávky, katalogizované v medzinárodnom indexe rozprávkových tém a motívov ATU v kategórii 300 – 749 *čarovné rozprávky (Tales of magic)*. Na ploche textu sa, vychádzajúc z komparatívneho štúdia naratívnych folklórnych prameňov, pracuje s hypotézou, že slovenský a český naratívny folklór zachoval konkrétne prvky alebo stopy dávnych rituálov v podobe špecifických motívov či obrazov, ktoré mohli tvoriť neodmysliteľnú súčasť hodnotového a gnozeologického systému nositeľov kultúry, z ktorej folklór vychádzal ako z jedného z možných inšpiračných zdrojov.

Rituály fungujú ako semiotické systémy konštituované a konceptualizované na základe nepretržitej interakcie ľudových spoločenstiev s okolitým prírodným prostredím. Za jeden z najdôležitejších rituálov, priamo odtlačených v zachovaných pamiatkach ľudovej naratívnej kultúry s pevným miestom v sujetovej výstavbe ústnych folklórnych prameňov,

---

<sup>1</sup> Príspevok je čiastkovým výstupom z projektu Vega č. 1/0551/16 Hybridita v jazyku, v texte a v translácii.

možno považovať akt charakterovej a osobnostnej iniciácie hrdinov jednotlivých príbehov, ktorý je možné definovať ako proces psychického a neraz i fyzického dospievania hlavných hrdinov epických žánrov ústnej ľudovej slovesnosti, neodmysliteľne sa spájajúci s nadobudnutím moci či postavenia v spoločenskom systéme.

Nadväzujeme tak na tvrdenie E. Meletinského (Meletinskij 1988, 442-443), podľa ktorého sa pri žánrovom etablovaní čarovnej folklórnej rozprávky v kontexte folklórnej prózy ako dominantná funkcia ustálila funkcia „mýtkej/ šamanskej iniciácie“ antropomorfizovaného hlavného hrdinu. E. Meletinskij sa nazdáva, že rozprávkové motívy úzko súvisia s posväcujúcimi iniciačnými rituálmi hrdinov, a stávajú sa tak symbolmi samotného hrdinstva postáv folklórnej prózy, pričom proces iniciácie sa podľa neho prejavuje ako rituálny ekvivalent príslušných typov mýtov alebo archaických foriem rozprávok, ktoré sú geneticky prepojené s prvotnou mýtickou tradíciou<sup>2</sup>.

Rozprávkový hrdina už zväčša nedisponuje magickými schopnosťami, ktoré sú súčasťou charakterovej výbavy jeho „genetického predka“ – mýtického hrdinu. Rozprávkový hrdina je zobrazovaný skôr ako človek z okraja spoločnosti, ktorý sa musí pokúsiť zmeniť svoje nepriaznivé postavenie či naplniť konkrétnu potrebu spôsobom osobnostnej a mocenskej iniciácie, podobajúcej sa na šamanskú rituálnu skúšku, odohrávajúcu sa nie v priestore magickom či mytologickom, ale skôr v mikrokozme sociálnom. Proces iniciácie rozprávkových hrdinov je teda špecifickým pohybom postavy, usilujúcej sa prekonať nedostatok verbalizovaný v úvodnej časti sujetovej výstavby folklórnych naratívov. Úspešným absolvovaním iniciačnej cesty si hrdina zväčša získa vyšší sociálny status a prekoná prvotný konflikt na rodinnej úrovni, ktorý ho odsúva do spoločensky výrazne marginalizovanej a často bezvýchodiskovej pozície.

Na ilustrovanie uvedených rozprávkových obrazov pracujeme so slovenskými a českými verziami vybranej látky čarovnej rozprávky kategorizovanej v katalógu ATU pod číslom 461 *Three hairs of the devil* (3 vlasy diabla) s presahom k látke číslo 302 *The giant without a heart* (Obor bez srdca) a rozprávkovému typu 302A *The Youth Sent to the Land of the Ogres* (Mládenec vyslaný do krajiny obrov), čím sa indikuje, že tento typ čarovnej rozprávky zrejme vznikol a ustálil sa ako spojenie dvoch pôvodne samostatných príbehových látok, ktoré slovenská odborníčka na folklórnu

---

<sup>2</sup> Danou problematikou sa bližšie zaoberáme tiež v článku *Iniciácia vo folklórnych rozprávkach – rituálna fikcia a fiktívny rituál*. In: Gábor, E. – Rožai, G.: *Tváre (ne)reality v literatúre*. Banská Bystrica 2016, s. 182-195.

rozprávku, Dr. Viera Gašparíková (Gašparíková 2002, 676) definuje ako látku novelistickú a látku fantastickú.

Folklórne naratívy (predovšetkým folklórne rozprávky či povesti) nás zväčša bližšie neinformujú o osobitostiach a charakterových vlastnostiach aktérov deja, napriek tomu nám ponúkajú indície, ktoré sa v procese interpretácie javia ako významné. Podstatnou vlastnosťou hlavných hrdinov prózy ústnej ľudovej slovesnosti je ich mladosť a výrazná činnosť. Je zaujímavé sledovať, že hlavní hrdinovia čarovných rozprávok sa napriek chýbajúcej bližšej charakteristike prejavujú zväčša ako mladí a zápalistí ľudia, túžiaci zmeniť nepriazeň vonkajšieho prostredia. Vo folklórnych čarovných rozprávkach sa často stretávame s hlavnými hrdinami, s ktorými sa spája istá miera funkčného obmedzenia – ako mladí (neraz najmladší z viacerých súrodencov) sú podceňovaní, chudobní a biedni, môžu sa dokonca prezentovať ako siroty alebo vyhnanci, ostatní aktéri sa na nich pozerajú s dešpektom a predsudkami. Ich východisková pozícia v expozičnej časti príbehového sujetu je teda tendenčne negatívna.

Za starodávnych časov, keď chodil Kristus Pán s Petrom po svete, tak prišli k jednému chudobnému človeku. Pýtali si nocľahu. On by im bol dal aj v izbe nocovať, ale v ten čas akurát jeho žena bola v pôrode. Tak ich vyšikoval hore na šop, na padláš, do sena, tam spali. [...] Kristus Pán povedá Petrovi: ‚Tejto noci sa narodilo kráľovi dievča, tak to bude jeho žena.‘ A baba to počula, čo povedal Kristus Pán Petrovi. Baba sa zobrala ku kráľovi, čo je nového. Keď to kráľ počul, čo sa stalo, že dostane takého chudobného zaťa, povedal babe, aby toho chlapca doniesla [...]. Keď baba odišla, [...] toho chlapčeka hodil do jednej veľkej vody (Citované podľa *Slovenské ľudové rozprávky I* 2002, 231-232).

[...] Sedlák predáva obilí a bohatne. Selky roznesou novinu o kmotrech, o jejich daru a prorockví, až zpráva o tom dojde i do cudích zemí a k tomu kupci, jenž má jen tu jedinou dívku. Kupec se rmoutí, že by měl selský synek být jeho zetěm, chce dítě zahubit [...] (Citované podľa *Soupis českých pohádek* 1929, 153-154).

Výstavbový princíp folklórnych čarovných rozprávok nám však ponúka možnosť vnímať pramene naratívnej povahy okrem iného ako zaujímavú interakčnú konfrontáciu elementu mladosti a staroby, ktorá posilňuje celkový agonistický tón folklórnych naratívov. Agonistický tón v ľudových naratívoch je možné chápať ako odtlačok dynamického kategoriálneho myslenia ľudí predpisomných – orálnych – kultúr, ktorí podľa amerického vedca W. J. Onga (Ong 2006, 68, 95), skúmajúceho vzájomný vzťah a osobitosti faktorov písomnosti (skripturality) a ústnosti

(orality) v hodnotovom systéme a kultúrnej pamäti ľudských spoločností, konfrontáciu s okolitým svetom posudzovali ako niečo, čo je nutne zasadené do situačných a operačných kontextov. V prostredí folklórnych naratívov sa takáto dynamika prejavuje koncipovaním deja ako zápasu (verbálneho či fyzického) jednotlivých aktérov, usilujúcich sa o prekonanie moci protivníka<sup>3</sup> a dosiahnutie úspešného ukončenia vlastnej iniciácie, čím sa dej príbehu posúva k šťastnému a harmonickému koncu.

Proces hrdinovej iniciácie ako prejav kultúrnej metaforiky je podľa francúzskeho antropológa Arnolda van Gennepa (1997) v mnohých svetových kultúrach vo funkčnom dotyku so symbolickým prechodom cez hranicu, ktorá sa správa ako semiotický medzník dvoch komplementárne existujúcich svetov. Podľa menovaného autora (Gennep 1997, 19, 27) si svetové natívne kultúry nezávisle na sebe vypracovali bohatú paradigmu prechodových rituálov a symbolických liminárnych mechanizmov, ktoré im pomáhajú rozdeľovať a chrániť vlastný bezpečný (sagrálny, ideálny) životný časopriestor pred tým vonkajším nepoznaným, t. j. nebezpečným (profánnym), vďaka čomu dokážu svet konceptualizovať, udržiavať ho v kolektívnej pamäti a šíriť formami ústnej komunikácie (Gábor, 2016, 187).

Typologická schéma prechodových rituálov v čarovných folklórnych rozprávkach nadobúda tri bezpodmienečné a funkčne prepojené súčasti, ktoré A. van Gennep považuje za antropologicky konštantné v svetových natívnych kultúrach (Gennep 1997, 19, 175). Prechodovú iniciačnú symboliku tu zhodne tvoria rituály a) preliminárne (formy odlúčenia, izolácie aktérov), b) liminárne (prahové alebo pomedzné rituály, t. j. vlastný proces iniciácie) a napokon c) postliminárne (formy nadobudnutia, prijatia či zlúčenia aktérov). Ich usporiadanie býva zväčša jednako štruktúrované a napriek množstvu ich jednotlivých formálnych variácií do popredia vstupuje práve význam pomedzia (*limenu*). Hraničný mechanizmus ako dejový akcelerátor poskytuje hrdinov čarovnej folklórnej rozprávky možnosť posunu – fyzického a duchovného prechodu – z jedného chronotopu (kozmickeho alebo spoločenského) do iného s cieľom rituálne dospieť (začleniť sa do konkrétnej spoločnosti) alebo si niečo rituálne

---

<sup>3</sup> Postava protivníka (škodcu/záškodníka) predstavuje jednu z najdôležitejších funkcií – postáv modelovaných ako typ – vo folklórnych naratívnych prameňoch, ktoré z morfológického hľadiska analyzoval vedec V. Propp (1971). Na ploche tohto textu sa odvolávame na jeho argumentáciu a ním navrhnuté rozdelenie funkcií účinkujúcich postáv v čarovných folklórnych rozprávkach. Funkciu – typ postavy – protivníka budeme ďalej nazývať škodcom, vychádzajúc zo slovenského prekladu Prop-povho diela, vydaného pod názvom *Morfológia rozprávky* (Bratislava 1971, 80).

vydobyť – v čarovných rozprávkach zvyčajne magické predmety alebo ruku princeznej, moc a kráľovstvo (Gábor 2016, 188).

Nazdávame sa, že noetická podstata pásma konania hlavného hrdinu po úvodnom prechode cez hranicu sa zakladá predovšetkým na zvädzaní magického (verbálneho, zväčša však fyzického) zápasu hrdinu s jeho protivníkom, pričom tento druh zápasu môže mať podľa nášho názoru symbolický kozmogonický potenciál. Samotný prechod hlavnej postavy cez prah do iného sveta je podľa slovenského vedca L. Šutora (Šutor 2014, 188) dôvodom na objavenie sa modelovej postavy – „strážcu prahu“ – ohrozujúceho život hlavného hrdinu rozprávkového sujetu. Hrdina sa teda po prekročení hraníc sveta živých – mŕtvych stretáva s negatívnym elementom, väčšinou s ježibabou, zákerným kráľom, prípadne inou postavou, ktorej vonkajší obraz sa často konštituuje na póle staroby, čo sa v rozprávkových sujetoch neraz i verbálne zdôrazňuje.

Kráľ rozmýšľal, čo a ako urobíť. Ako skazí toho zaťa. Nechcel ho, lebo bol chudobný. Potom mu tak povedá: ‚Keď ty chceš mojím zaťom byť, tak ty mne musíš doniesť zo satanovej hlavy tri zlaté perá.‘ [...] Išiel on potom už išiel, široko-deľako horami, dolami, až prišiel pod jednu ohromnú, veľkú čiernu skalú. A pod tou čiernou skalou on našiel jednu malú chatu, ako kolibu. [...] Otvoril dvierka na malej chate a tam videl neobyčajnú ženu. [...] Začne on starej babe rozprávať, že kde ide. [...] Že on ide k satanovi po tri zlaté perá. [...] ‚Môj muž sa nevolá satan, môjho mužovo meno je Ded Vševiad. On sa tára po svete a všetko vie, čo sa na svete robí. [...] A ja teba skryjem do toho machu a do toho lístia a keď môj muž príde domov, on povie, že tu človečina smrdí. [...] Potom mi povie, aby som mu ískala vo vlasoch a ja mu vytrhnem tri zlaté vlasy. Vtedy on stratí všetku silu a ty mu týmto mečom odtneš hlavu.‘ Tak sa aj stalo.“ (Citované podľa *Slovenské ľudové rozprávky I* 2002, 234-235)

Pak praví zeťovi, že musí jeho dceři priniesť tri zlaté vlasy Děda Vševěda. Plaváček jde, najde cestu, protože měl kmotrou sudičku, dojde až k černému moři; vidí loď a vní převozníka. [...] Převozník [...] řekne, že čeká už dvacet let, aby se Děda zeptal, kdy bude konec jeho roboty. Pak hocha převezí. Hoch přijde do smutného města. Potká sešlého starce, a ten, jak zví, kam jde, zavede ho ke králi. Král ho požádá, aby se zeptal Děda, proč jabloň s mladíci jablky nenese dvacet let žádného ovoce. [...] Plaváček přijde konečně černým lesem na zelenou louku, kde uprostřed stojí zlatý zámek. V zámku přede Plaváčkova kmotra [...], praví mu, že Děd Vševěd, jasné slunce, je její syn. Ráno je pachole, v poledne muž, večer děd. [...] Babička slíbí opatřit vlasy [...], hocha schová pod káď. Strhne se vítr, západním oknem přilétne zlatohlavý dědeček, čuchá človečinu. [...] Babička mu vytrhne vlas. [...] Děd praví, že v studni leží žába, kterou třeba zabít. [...] (Citované podľa *Soupis českých pohádek I* 1929, 142).

Postavy – funkcie škodcov podľa teórie V. Proppa (1971) zadržujú hlavnému hrdinovi náročné, vo svojej podstate magické iniciačné skúšky, v ktorých sa hrdina usiluje obstať, a tak svojho negatívne modelovaného protivníka rituálne prekonať, čím dokončuje svoju iniciáciu. Charakterizácia postáv škodcov z hľadiska opozície mladosť – staroba je však vo všeobecnosti veľmi zložitá vzhľadom na rozmanitosť pramenného materiálu. Postavy – škodcovia vo folklórnych rozprávkach neraz disponujú magickými schopnosťami, ktoré im umožňujú meniť ich fyzickú podobu s cieľom zákerne a ľstivo uškodiť pozitívne modelovaným hlavným hrdinom.

Zaujímavým signifikantným príznakom škodiacich postáv je však fakt, že najmä v prípade antropomorfizovaných aktérov, t. j. negatívnych postáv preberajúcich ľudskú alebo pololudskú podobu, sa v prameňoch môžeme najčastejšie stretnúť s obrazom staroby – v takýchto prípadoch ako protivníci (škodcovia) vystupujú starena či ježibaba, macocha, starý kráľ, starý bosorák (černokňažník) a i., vyznačujúci sa zväčša skúsenosťami, ľstivosťou, zákernosťou, ale tiež múdrosťou. Rovnako tak možno konštatovať aj pri postavách zázračných pomocníkov, ktorí hrdinom pomáhajú vyhrať ich mocensky nevyrovnaný zápas proti škodcom – v daných momentoch môžu hrdinom múdrou radou alebo odovzdaním predmetu so zvláštnou magickou mocou pomôcť starenka, starček, niekde i starý žobrák, neplatí to však výlučne, pretože v niektorých rozprávkových typoch rolu magického pomocníka preberá mladé dievča – podľa medzinárodného katalógu rozprávkových tém a motívov ATU ide napríklad o typ látky č. 313 *The magic flight* (čarovný útek) a i.

Samotný vývoj hlavného hrdinu v tejto fáze deja je možné pozorovať na dvoch súbežných úrovniach, a to na rovine vertikálnej a horizontálnej. Hrdina prechádza magickou hranicou mikrokozmu do sveta, v ktorom absolvuje iniciačný zápas s protivníkom (horizontálny posun hrdinu). Na základe víťazstva v tomto type zápasu hrdina ukončuje svoj vývoj a posúva sa na vyšší stupeň v spoločenskej hierarchii (vertikálny vývoj), v rozprávkovom sujete sa tak stáva kráľom alebo pánom s neobmedzenou mocou.

Týmto druhom magického víťazstva nad škodcom sa hrdinovi podarilo nielen funkčne ho obmedziť a „skrotiť“, ale zároveň zlepšiť svoje vlastné postavenie vo vzťahu k ostatným aktérom. Návratom hrdinu cez hranice smerom dovnútra (do sveta chráneného pred zlou mágiou) v naratívnych prameňoch teda musí dôjsť k definitívnemu potvrdeniu hrdinovej moci. Záverečná fáza hrdinovho iniciačného procesu sa napokon

môže uzavrieť svadbou s princeznou, pričom v rozprávkovom mikrokozme tak dochádza k metaforickému a kozmogonickému stanoveniu nových magicko-sakrálnych hraníc priestoru vo vlastnej sfére vplyvu. Vo folklórnych čarovných rozprávkach sa tento moment symbolicky naznačuje konštatovaním o odklätí kráľovstva (rozprávkového mikrokozmu), v ktorom hlavný hrdina vládne (Gábor 2016, 193).

V uvedených verziách rozprávkovej látky hrdina po absolvovaní všetkých jemu zadaných skúšok nadobudol bohatstvo a moc, čím oslabil a pokoril svojho protivníka. Zlomenie nepriateľovej moci (v našom prípade ide o starého, závistlivého a zákerného kráľa) sa však v jednotlivých verziách tejto rozprávkovej látky explikuje rôznym spôsobom, a to buď tak, že starý kráľ sa uzmieri s hrdinom a pokorne súhlasí so sobášom s jeho dcérou, alebo kvôli svojej závidi túži nadobudnúť rovnaké bohatstvo ako hrdina a na svojej ceste je potrestaný stratou slobody, prípadne života.

[...] Vtedy starému kráľovi, jeho svokrovi, zišlo na rozum, že to ide jeho zať. Chytrý sa ozbrojil a išiel proti nemu. Stal mu do cesty a chcel mu zoťiť hlavu. Lenže mladý princ bol šikovnejší ako starý, v jeho kráľovskej bráne odťal svokrovi hlavu a zvíťazil nad ním. A tak sa stalo, že sa stal zo žobráka kráľ. Zosobášil sa so svojou milou princeznou a žijú aj podnes, ak nezomreli (Citované podľa *Slovenské ľudové rozprávky I* 2002, 239).

Plaváček poradí v meste se studnou a dostane dvanásť bĕloušů s nákladem zlata a drahokamů; v meste s jabloní dají mu dvanásť vraníků s poklady, co unesou. [...] Král nevěří svým očím; vypyťává se, kde Plaváček získal takové bohatství. Když se doví o mladících jablecích a o živé vodě, touží zmládnout a stále žít. Vypraví se na cestu, ale nevrátí se; převáží na černém moři (Citované podľa *Soupis českých pohádek I* 1929, 142).

Úspešným ukončením iniciácie hrdinu a metaforickým vytýčením nových sakrálnych hraníc priestoru jeho vlády sa dej folklórnych čarovných rozprávok (nielen vo zvolenej látke) uzatvára. Potvrďuje sa tak platnosť domnienky V. Proppa (Propp 1971, 91), podľa ktorého možno morfológicky čarovnou rozprávkou nazvať každý vývoj od škodcovstva alebo nedostatku cez prechodné funkcie ku svadbe alebo k iným funkciám, ktoré sa využívajú ako rozuzlenie. Konečnou funkciou pritom býva odmena, získanie si niečoho alebo odstránenie nešťastia, teda magické rozdelenie sfér vplyvu a zaistenie sakrálnosti priestoru ohraničeného rozprávkového mikrokozmu.

V tejto súvislosti ponúka zaujímavé tvrdenie i ruská etnolingvistka T. A. Agapkina, podľa ktorej z kultúrnoantropologického hľadiska po

dokončení magických obradov vytyčovania hraníc okolo istého priestoru si mladí účastníci zvykli uctiť starších členov sociálnej komunity prípravou špeciálneho obradného pokrmu, zatiaľ čo starší členovia tých mladších poučili o právach a povinnostiach, ktoré im vyplývajú z účasti na komunite (Агапкина 2009, 189-195). Je teda zrejmé, že interakcia elementu mladosti a staroby mohla vo folklórnych tradíciách jednotlivých kultúrnych systémov zohrávať významnú úlohu a vďaka tomu zachovávať harmonický kolobeh života konkrétnych spoločností.

Ak považujeme folklórne naratívne pramene za možný prejav kultúrnej pamäti a hodnôt istej sociálnej skupiny, dokážeme pochopiť, prečo sa motív interakcie mladosti a staroby stáva súčasťou ich sujetovej výstavby. Mladí hrdinovia príbehov poznačení istou mierou funkčného obmedzenia sa v agonistickej interakcii so škodcami často umiestnenými na póle staroby viditeľne menia, dospievajú, prekonávajú funkčný defekt štylizovaný v úvodných častiach sujetu, a stávajú sa tak rovnocennými členmi príbehového sociálneho mikrokozmu, čím završujú proces svojej iniciácie, t. j. posunu v spoločenskej hierarchii.

#### LITERATÚRA:

- Агапкина Татьяна: *Посвятительные обряды*, in: *Славянские древности*, 4. zv. Москва 2009, s. 189-195.
- Gašparíková Viera: *Slovenské ľudové rozprávky I*. Bratislava 2002.
- Gašparíková Viera: *Porovnávacie komentáre k jednotlivým rozprávkovým textom*, in: Gašparíková Viera – Filová Božena eds.: *Slovenské ľudové rozprávky*, 1. zv. Bratislava 2002, s. 620-747.
- Gábor Ľubomír: *Iniciácia vo folklórnych rozprávkach – rituálna fikcia a fiktívny rituál*, in: Gábor Ľubomír – Rožai Gabriel: *Tváre (ne)reality v literatúre*. Banská Bystrica 2016, s. 182-195.
- Gennep Arnold van: *Přechodové rituály. Systematické studium rituálů*. Praha 1997.
- Мелетинский Елеазар: *Сказки и мифы*, in: Токарев С. ed.: *Мифы народов мира. Энциклопедия в 2 томах*. Москва 1988, s. 441-444.
- Ong Walter John: *Technologizace slova*. Praha 2006.
- Propp Vladimir: *Morfológia rozprávky*. Bratislava 1971.
- Šutor Lukáš et al.: *Genóm slovenskej ľudovej čarodejnej rozprávky*. Košice 2014.
- Tille Václav: *Soupis českých pohádek I*. Praha 1929.