

# Terminologický slovník

Predložené heslá budú súčasťou *Stručného tematického slovníka* ako finálneho publikačného výstupu projektu APVV-17-0026 Tematologická interpretácia, analýza a systemizácia arcinaratívov ako semiotických modelov životného sveta a existenciálnych stratégií. Zameranie slovníka je vymedzené popri orientácii na tematickú úroveň textu koncepciou arcitextuálnej tematólogie (Čechová, Mariana: Arcinaratív/arcitext – tematický algoritmus – arcitextuálna tematólogia; in: Litikon, 2017, roč. 2, č. 1, s. 280 – 282). To znamená, že materiálovou a výkladovou bázou hesiel sú arcinaratívy (s. 278 – 279).

## POSTAVA

### § 1 Zobrazenie človeka alebo inej entity (zvíra, rastlina, vec atď.) s ľudskými vlastnosťami.

§ 2 Z literárnovedného hľadiska pristupujeme k naratívnej postave dvomi spôsobmi. Prvý z nich stavia na mimetickom aspekte konštrukcie postavy, ktorý poníma naratív ako napodobnenie (*mimesis*) skutočného sveta, v dôsledku čoho sa na postavu nazerá ako na entitu podobnú reálnemu človeku a k jej analýze sú potrebné nástroje aj takých spoločenskovedných disciplín, ako sú filozofia, estetika a psychológia. Aristoteles vo svojej *Poetike* (4. stor. pred n. l.) píše, že literárne príbehy (*mythoi*) zobrazujú ľudské konanie prostredníctvom napodobnenia: „Pretože tí, čo napodobňujú, zobrazujú ľudí konajúcich a tí sú nevyhnutne alebo dobrí, alebo zlí – charaktery totiž skoro vždy zachytávajú len tieto dve skupiny, lebo podľa charakteru všetci ľudia sa líšia špatnosťou alebo cnosťou – predstavujú alebo ľudí lepších, než na akých sme zvyknutí, alebo horších, alebo práve takých“ (Aristoteles, 2009, s. 13). Aristotelov pojem *mimézis* vytvára predpoklad pre hľadanie paralely medzi vzhľadom, myslením a konaním fiktívnych naratívnych postáv a vlastnosťami skutočných ľudí v reálnom (aktuálnom) svete. L. Doležel priamo označuje postavu ako *osobu*, „ktorá vedľa vlastností fyzických má také duševný život (duševní stavy a vlastnosti, duševní události a akty)“ (Doležel, 2003, s. 46). Existencia obrazotvornej postavy je zjavne nemysliteľná bez analógie k človeku, k „ľudskému“, a teda mimetickosť každej postavy je obsiahnutá už v jej definícii. Jednoducho povedané: bez človeka by nebola postava.

V porovnaní s reálnymi ľuďmi však často máme lepšiu možnosť preniknúť do myšlienok a pocitov postáv, pochopiť motiváciu ich činov. Postavy sú imagénmi zámerne vytvorené autorom a naratívny svet „může být přístupný z jejich úhlu pohledu, který způsobuje subjektivizaci tohto narativního světa, tedy založení jedinečného systému hodnot, s nímž se čtenář může, díky této specifické subjektivizační technice, identifikovat. Ostatně to je právě onen narativní trik, v důsledku kterého sympatizujeme i se zabíjaky hollywoodských filmů. Vedení narativní iluzí přijímáme jejich způsob hodnocení událostí. Ovšem právě tato možnost současně ukazuje na jejich utvořenost, na nereálnost postav, na jejich povahu být fikční bytostí, a tedy vždy už neúplným (ve vztahu ke skutečným postavám aktuálních světů) konstruktem“ (Kubíček, 2013, s. 57 – 58).

Druhý prístup k teoretickej analýze postavy vychádza zo štrukturalistického výskumu, ktorý vníma postavu ako čisto semiotický konštrukt naratívneho sveta. Podľa (post)štrukturalistov (A. J. Greimas, Ch. Bremond, T. Todorov, R. Barthes a i.) sa kategória *postavy* významne podieľa na výstavbe diela – je súčasťou naratívnej gramatiky a vnútrotextových pravidiel. Ruský formalista V. Propp v práci *Morfológia rozprávky* (1928) skúmal ruskú čarovnú rozprávku „podľa funkcií jednajúcich osôb“ (Propp, 1999, s. 26): „Pro studium pohádky je důležitá otázka co dělají pohádkové postavy; otázka kdo to dělá a jak to dělá je záležitostí pobočného výzkumu“ (s. 27). Pojmom „funkcia“ Propp mieni „akci jednající osoby, vymezenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje“ (ibid.). Všimá si, že funkcia konajúcich osôb (postáv) zostáva stabilná nezávisle od toho, kto a ako ju plní (napr. hrdinom rozprávky môže byť princ, chudobné dievča, starček, zajac alebo Janko Hraško, hrdina môže odchádzať z domu dobrovoľne alebo násilu). V. Propp dospel k názoru, že počet funkcií musí byť obmedzený, rovnako aj počet konajúcich osôb, ktorých vyčleňuje sedem: škodca, darca, pomocník, hrdina, nepravý hrdina, odosielateľ, hľadaná osoba. Ide o typy archetypálnych postáv (*postava-symbol*), ktoré v terminológii J. M. Lotmana zodpovedajú *archipostavám*. Hrdina z čarovných rozprávok je nositeľom deja. V príbehu rieši nejaký problém (nedostatok, strata), alebo potrebuje naplniť svoju túžbu po niekom či niečom. Cestu mu skríži škodca a podrobí ho rôznym skúškam. Škodca je hlavný protivník hrdinu, ktorý sa snaží zmať jeho úsilie o naplnenie túžby a spokojný život. Formy škodcovstva v čarovných rozprávkach sú rozmanité: vyhnanie, únos, väznenie, ublíženie na tele, začarovanie, zámena obete za niekoho iného atď. Škodca pri tom často využíva leš, preto ho hrdina niekedy sprvu považuje za pomocníka či darcu. V súlade s ideovým zameraním klasických rozprávok je hrdinom vždy porazený. Darca je postava priaznivo naklonená hrdinovi, ktorá mu daruje to, čo hrdina nutne potrebuje na porazenie škodcu a splnenie úlohy (napr. čarovný predmet, pomocné zviera, nadľudské schopnosti, dobrá rada). Skôr než hrdina získa čarovný prostriedok, darca podrobuje hrdinu skúške (napr. dievča vykonáva u múdrej starenky domáce práce, za čo od nej dostane zlaté vlasy). Pomocník plní podobnú funkciu ako darca, ale hrdinovi pomáha fyzicky (čarovná ryba namiesto hrdinu vyloví z mora stratený prsteň, kôň prenesie hrdinu do vzdialenej krajiny atď.). Hľadanou osobou v čarovnej rozprávke je zväčša princezná, ktorú hrdina musí nájsť (väzní ju drak či ježibaba), alebo napr. zhavranení bratia, ktorých vyslobodí zo zakliatia ich sestra. Funkciu odosielateľa často plní rodičovská postava (otec, matka, kráľ, stavec atď.), ktorá vysielala hrdinu do sveta, aby splnil úlohu (napr. kráľ prosí mládenca, aby vyslobodil jeho zakliatu dcéru). Nepravý, resp. falošný hrdina sa tvári a správa ako skutočný hrdina, kladie si neoprávnené nároky za úspešné činy pravého hrdinu (napr. generál vojska sa vydáva za drakobijcu namiesto princa Bajaju, synovia pred otcom predstierajú, že získali živú vodu, ktorú však ukradli najmladšiemu bratovi).

Na Proppov invariantný model postáv nadviazal francúzsky štrukturalista A. J. Greimas v diele *Štruktúrna sémantika* (1966) a do literárnej teórie zaviedol pojmy *aktant* a *aktér*. *Aktant* (z lat. *actus* – činnosť, skutok, impulz) predstavuje trieda postáv, aktérov, definovaná stálou skupinou funkcií a určená svojou distribúciou v rozprávaní (Greimas, 2002), „subjekt, ktorému je pripisovaný nejaký predikát, nejaká činnosť“ (Fořt, 2008, s. 25). Greimas rozlišuje medzi pojmami *aktér* a *aktant*, i keď obidva definuje ako entity, ktoré plnia nejaký akt, alebo sa mu podriaďujú. Oba súčasne zahŕňajú nielen ľudské bytosti (t. j. postavy), ale i neživé objekty (napr. čarovný prsteň) a abstraktné koncepty (napr. osud). Vzťah medzi *aktantom* a *aktérom* chápeme ako vzťah medzi všeobecným typom (*legisign* podľa Peircea) a jeho konkrétnou



realizáciou, exemplárom (*sinsign* podľa Peircea). *Aktanty* predstavujú všeobecné kategórie existujúce vo všetkých naratívoch, zatiaľ čo *aktéri* sa objavujú v niektorých príbehoch a sú obdarení špecifickými vlastnosťami. Inými slovami: *aktérov* je veľké množstvo, počet *aktantov* (subjektov) je v Greimasovom modeli obmedzený na šesť a tvoria systém troch binárnych opozícií: subjekt – objekt, odosielateľ – adresát, pomocník – protivník.

Subjektom je väčšinou hrdina, objektom je napr. v rozprávkach stratená princezná, ktorú treba nájsť, ale aj predmet, ktorý treba získať (živá voda, tri zlaté vlasy, soľ atď.), či abstraktné dobro, šťastie, sila atď. Odosielateľom je ten, kto zadáva úlohu, adresátom ten, kto úlohu plní (často je totožný so subjektom). Protivník je ten, kto sa stavia medzi objekt a subjekt (zločinec, ale aj abstraktný princíp: odpor, vášeň). Pomocník zabezpečuje pomoc subjektu, resp. protivníkovi (Kubíček, 2013, s. 53).

Greimas sa teda principiálne zhoduje s predpokladom Proppovej abstraktnej funkcie postavy a jej konkrétnym spodobnením v texte. Napr. Greimasovmu aktantovi-protivníkovi zodpovedá Proppova funkcia škodcu a aktérovi-protivníkovi jej konkrétna realizácia, povedzme v rozprávke ježibaba, macocha, čert, drak, upír atď.

V súčasnej literárnej teórii sa pojem *aktér* používa v užšom zmysle, než to mienil Greimas, len na označenie literárnej postavy ako činiteľa príbehu (Sládek a kol., 2018).

**Hlavná postava.** Postava tvorí jednu zo základných kompozičných kategórií umeleckého dieťa spolu s prostredím, dejom, rečou a stavom. Podľa F. Mika objektom literárnej (umeleckej) tvorby je „životný problém človeka“, „jeho životná situácia“ (1987, s. 45). „Štruktúra ‚životnej situácie‘ má zákonitý individuálny a spoločenský rozmer. Táto štruktúra sa utvára v rámci istých nevyhnutných prvkov a zložiek. Je to v prvom rade individuálna ‚postava‘, o ktorej situáciu ide, ďalej jej vzťahy k spoločenskému prostrediu, v ktorom sa táto situácia utvára, jej konanie (‚dej‘) voči tomuto prostrediu, ako aj konanie tohto prostredia voči nej, v rámci čoho sa táto situácia napokon rieši. Súčasťou tohto konania je aj rečová komunikácia postavy s prostredím a prostredia (vedľajších postáv) s ňou, ako aj vnútorné stavy a postavy a jej antagonistov, ktoré sú dôsledkom tohto konania, resp. mu tak alebo onak predchádzajú“ (ibid.). Miko v tematickom modeli diela prednostne hovorí o monistickej koncepcii, ktorá počíta s jednou postavou ako hlavnou. S ňou sa príjemca bytostne stotožňuje a jej životnú situáciu prijíma za svoju. Táto koncepcia hlavnej postavy v diele však nevyklučuje, aby iné postavy vystupovali ako „rovnocenní“ partneri hlavnej postavy. Vnútorný záujem autora i čitateľa sa však sústreďuje len na jednu z nich (ibid.). Hlavná postava (hrdina) „dostáva najvýraznejšie emocionálne zafarbenie [...] a čitateľ ju sleduje s najväčším napätím a pozornosťou“ (Tomaševskij, 1971, s. 221).

Hrdinu spoznáva recipient prostredníctvom vonkajšej a vnútornej charakteristiky. Najjednoduchším prvkom charakteristiky je pomenovanie hlavnej postavy, ktoré už samo osebe môže vyjadrovať nejakú typickú vlastnosť alebo skutočnosť týkajúcu sa nositeľa mena (nomen omen), napr. Popolvár, strýko Držgroš, Spiderman, Superman. Charakteristika hrdinu môže byť priama, tzn. podaná rozprávačom alebo inou postavou, pri nepriamej charakteristike charakter vyplýva z konania postavy. Hrdina niekedy preberá úlohu rozprávača (ich-forma), alebo sa autor zameriava len na neho (personálny rozprávač). Pre arcinaratívy (a romantických spisovateľov) je príznačný *idealizovaný* typ hrdinu: rozprávač vyzdvihuje jeho klady, zápory eliminuje (ospravedlňuje alebo zamlčiava). Popri hlavnej postave v diele vystupujú aj *vedľajšie* (epizodické) postavy, v príbehu sa objavujú sporadicky, len v niektorých epizódach (častiach).



**Typológia postáv.** Existujú viaceré typológie postáv, ktoré slúžia ako interpretačné kľúče k objasneniu ich funkcie v diele. Anglický spisovateľ a teoretik E. M. Forster zaviedol do literárnej teórie duálne členenie postáv. V práci *Aspekty románu* (1927) rozdeľuje postavy na *ploché* a *plastické*. Česká bádatelka D. Hodrová analogicky k tomu predkladá dichotómiu *postavy-definície* a *postavy-hypotézy*. Americký literárny teoretik S. Chatman zase hovorí o postavách *uzavretých* a *otvorených*. Postavy ploché, uzavreté (sémanticky zavreté), postavy-definície sú „čitateľné“, naplno vyjadrené v texte; naopak, postavy plastické, otvorené (sémanticky nezavreté), postavy-hypotézy presahujú to, čo je v texte výslovne uvedené, poskytujú priestor čitateľovmu dotvoreniu či dourčeniu. Forster hovorí o schopnosti plastickej postavy prekvapíť ďalšou kvalitou vlastností (Forster, 1971, s. 76), Hodrová v súvisi s postavou-hypotézou nazýva túto schopnosť prekvapíť *tajomstvom* postavy (Hodrová, 2001, s. 557). Postava-hypotéza je nepredvídateľná, jej správanie „se ocitá v rozpore s psychologickými a tradične literárnymi predpoklady, je plné zvrátí, neočakávané“ (s. 557).

Pre arcinaratívy sú príznačné postavy-definície – neindividualizované postavy, ktoré de facto zosobňujú proppovskú funkciu (škodca, darca atď.), takže v ich vyhranenej podobe sú bezo zvyšku vysvetliteľné, explicitné a determinované (funkciou predurčené). Ide teda o nemenný (dovŕšený) typ figúry, zafixovaný dlhovekou tradíciou, ktorý sa predstavuje ako „totalita, celek ve chvíli tvorby hotový a do díla jakoby pouze přenesený [...] S ‚hotovostí‘ postavy-definice souvisí absolutní předvídatelnost chování postav, které je plně či dostatečně v souladu s literárním psychologismem a tradičním pojetím určitých lidských a sociálních typů“ (s. 556 – 557). Ide zároveň o *monofunkčný* (jednoznačný) typ postavy, ktorá plní v príbehu len jednu funkciu – napr. submisívna Popoluška, prefikaná macocha, závistlivá sestra, odvážny Prometheus, múdry kráľ Ráma.

Iným typom postavy-definície je *metamorfná* postava, ktorá mení počas deja svoju funkciu (identitu, charakter) podľa princípu presýpacích hodín, ale plní ju rovnako jednoznačne. Emblematickým príkladom je radikálna konverzia apoštola Pavla (*Skutky apoštolov*): zo Šavla, krutého prenasledovateľa Ježišových nasledovníkov, sa po Ježišovom zjavení stane apoštol Pavol, horlivý hlásateľ a obetavý zástanca kresťanstva. V iných arcinaratívoch, napr. v indickom súbore *Démonove poviedky* démon sprvu škodí kráľovi Trivikramasénovi, neskôr mu zachráni život, v ruskej rozprávke *Beznohý a slepý bohatier* sa z ukrutnej cárovnej Anny napokon stáva milujúca bytosť, v arabských príbehoch *Tisíc a jedna noc* sa nebezpečný džin mení na hrdinovho pomocníka, alebo opačne, v slovenskej rozprávke *Lomidrevo alebo Valibuk* sa z Lomidrevových priateľov, Miesiželeza a Valivrcha, vyklújú záškodníci a falošní hrdinovia.

V okruhu arcipríbehov však nájdeme aj typ plastickej postavy, „postavy-hypotézy“, ktorá (recepčne neočakávanou inakosťou svojho konania) presahuje „postavu-definíciu“. Ide o figúru s *polyfunkčným* (viacrozmerým) charakterom. Príkladom je postava baby Jagy, ktorá sa v rámci klasických čarovných rozprávok, práve so zreteľom na svoj ambivalentný profil, výrazne odlišuje od jednoznačnej polarizácie (predovšetkým na axiologickej osi „dobré“ – „zlé“ či na funkčnej osi „pomocník – škodca“) figurálneho „panteónu“ tohto žánru, ako sa to uplatňuje pri ježibabe v rozprávkach západných kultúr. Babu Jagu preto hypoteticky vymedzujeme ako rozdvojený či protirečivý vid rozprávkovej postavy. Z Proppovho morfológického hľadiska jej totiž prináležia dve protikladné funkcie: 1. škodcu (ubližuje hrdinovi alebo jeho blízkym a prenasleduje ho/ich) a 2. darcu (skúša a odmeňuje hrdinu). Neraz pritom napĺňa v jednom príbehu obe funkcie. Vo východných nábožensko-mytologických naratívach stelesňuje tento

typ postavy napr. hinduistická bohyňa Káli, ktorá obdarúva, pomáha, ochraňuje, ale aj ničí a usmrcuje. Špecificky ambivalentnou mytologickou postavou je šibal (trickster), vystupujúci napr. v indiánskych mýtoch. Iným príkladom polyfunkčnej postavy je rímsky prokurátor Pontius Pilát z novozákonných evanjelií, ktorý sa voči Ježišovi správa nekonzistentne: najskôr vystupuje ako jeho obranca, ale napokon sa stáva jeho katom.

V rámci kompozičnej typológie postáv F. Všetického sa v arcinaratívoch uplatňujú predovšetkým nasledovné typy: *deus ex machina* (nadprirodzená postava, ktorá zasahuje do rozuzlenia neriešiteľnej či ťažko riešiteľnej zápletky), *mýtizovaná* postava (vytvorená podľa mýtickej postavy), *mysteriózna* postava opradená tajomstvom, *matuzalemská* postava (veľmi starého veku, ktorá v príbehu plní pozorovateľskú funkciu), *svorníková* postava, ktorá spája a stmeluje určitú spoločenskú jednotku, napr. rodinu, *osudová* postava (zásadným spôsobom ovplyvňuje inú postavu), *postmortálna* postava (svojou mŕtvou existenciou ovplyvňuje existenciu živých osôb), *anticipačná* postava (na začiatku diela prednesie určitú tézu, ktorá sa v ďalšom deji realizuje), *disturbatívna* postava (narúšajúca rodinný alebo spoločenský stav), *rámčujúca* postava, ktorá rámcuje dielo – vystupuje len na jeho začiatku a konci, *postava rozprávača*, ktorá sprostredkúva príbeh, „*opoviedník*“ (ten, kto niečo oznamuje alebo ohlasuje, najmä v dráme), *monagonista*, ktorý stojí nad ostatnými postavami, nemá rovnocenného protihráča, a *dvojník* (postava v komplementárnom vzťahu s hlavnou postavou, spriaznená s ňou fyziognomickými aj duševnými črtami) (Všetická, 1986, s. 24 – 28).

### § 3 Literatúra:

- ARISTOTELES. 2009. *Poetika*. Martin: Thetis, 2009.
- FORSTER, Edward Morgan. 1971. *Aspekty románu*. Bratislava: Tatran, 1971.
- FOŘT, Bohumil. 2008. *Literární postava. Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008.
- GREIMAS, Algirdas Julien. 2002. Základní prvky teorie interpretace mytologického vyprávění. In: KYLOUŠEK, Petr (ed.). *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*. Brno: Host, 2002, s. 44 – 85.
- HODROVÁ, Daniela a kol. 2001. *...na okraji chaosu... Poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst, 2001.
- CHATMAN, Seymour. 2008. *Příběh a diskurs. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008.
- LOTMAN, Jurij M. 1990. *Štruktúra umeleckého textu*. Bratislava: Tatran, 1990.
- MIKO, František. *Analýza literárneho diela*. Bratislava: Veda, 1987.
- PROPP, Vladimir Jakovlevič. 1999. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 1999.
- SLÁDEK, Ondřej a kol. 2018. *Strukturalismus. Slovník literárněvědného strukturalismu A – Ž*. Brno: Host, 2018.
- TOMAŠEVSKIJ, Boris. 1971. *Poetika*. Bratislava: Smena, 1971.
- VŠETICKÁ, František. 1986. *Kompoziciána. O kompozičnej výstavbe prozaického diela*. Bratislava: Slovenský spisovateľ, 1986.

### § 4 Autorka: Mariana Čechová

## ARCHETYP HRDINU

.....

§ 1 V zmysle gr. *héros* obraz ušľachtilej postavy konajúcej veľké činy.

§ 2 Hrdina je ten, kto objavil alebo vykonal niečo, čo sa vymyká bežným ľudským schopnostiam alebo všednej skúsenosti, a kto obetoval život niečomu väčšiemu, než je on sám. Reprezentuje ľudské aspekty, ako sú akcia, čínorodosť, cieľavedomosť, autonómia, sila, odvaha, pripravenosť na životné výzvy, konflikty a boje. Stelesňuje vysoké alebo výnimočné idey, vízie a inšpirácie, je vyjadrením ľudskej nepominuteľnej túžby po šťastí, večnosti, po prekonaní seba samého. Koná skutky alebo činy, ktoré možno dosiahnuť len prostredníctvom zrenia, transformácie, a to po podstúpení ťažkých úloh, skúseností, utrpenia a vonkajších alebo aj vnútorných zápasov.

Hrdina má odvahu byť verný svojim ideálom a hodnotovým zásadám, žije vášnivo, púšťa sa cestami do ukrytých, zakázaných, neľahko prístupných oblastí bytia, či už ide o nové formy života, cudzie svety alebo o neznáme oblasti vlastnej duše. Tým, že sa heroický človek nedá od svojich úmyslov odvieť vonkajšími prekážkami ani vlastným strachom, je otvorený a pripravený učiť sa, ustáť konflikty, frustrácie a nezdary, vydržať osamelosť a nepochopenie, získava nové náhľady a vykonáva činy, ktoré môžu mať transformačný dosah nielen vo vzťahu k nemu, ale aj pre spoločnosť. Stáva sa herosom, výnimočným jedincom, „ktorému sa podarilo prebojovať cez svoje osobné a miestne historické obmedzenie v prospech všeobecne platných ľudských foriem“ (Campbell, 2000, s. 33).

„Hrdina je starý ako ľudstvo samo, proto je i jeho psychologická potřeba rovněž tak stará“ (Šulc, 2009, s. 66). Fascinuje ľudí všetkých kultúr a všetkých dôb, tvorí epicentrum najstarších príbehov (mýtov, eposov, rozprávok, povestí, legiend) a náboženstiev (budhizmus, judaizmus, kresťanstvo atď.), je univerzálnou a fundamentálnou témou umenia i súčasťou reálneho sveta: bytosť (jeho obraz), ktorá „sa odváži“, ktorá vykoná niečo nové, neobyčajné a pritom riskuje, že dôjde na pokraj svojich možností.

Hrdinské postavy z arcipríbehov sa prejavujú rozmanito. Najčastejšie ide o typ fyzicky silného a krásneho mládenca neraz s výnimočnými nadprirodzenými vlastnosťami. V náboženských textoch prevažuje typ mesiáša, spasiteľa či svätca (Ježiš, Mojžiš, Budha, Mohamed, brahman atď.). V čarovných rozprávkach sa okrem klasického heroja objavuje i typ chránenca osudu, nad ktorým drží ochrannú ruku vyššia moc (napr. Plavčík z rozprávky *Plavčík a Vratko čo osúšajú slzy sveta*), typ prostáčka – zdanlivo „hlúpeho“ Jana či podceňovaného „popolvára“, ako aj typ Janka Hraška, ktorí vykonávajú ušľachtilé činy nielen silou a odvahou, ale aj umom a dôvtipom. Hrdinom môže byť nadprirodzená bytosť (boh, poloboh), osoba s význačným statusom (kráľ či princ, mudrc), ale aj obyčajný smrteľník (obuvník, kupec). Rovnaké figurálne rozpätie platí aj pre ženské hrdinky (odvážne a silné bohyne, múdre kráľovné, duchaplné princezné i dcéry chudobných rodičov, ktoré svojou obetou spásonosne zachraňujú milované bytosti).

**Hrdinský arcinaratív.** Hrdinské príbehy vykazujú v rôznych kultúrach isté spoločné, invariantné rysy, ktoré taxonomicky rozpracovali viacerí bádatelia (Otto Ranks: *The Myth of the Birth of the Hero* /1909/, Lord Raglans: *The Hero. Study in Tradition, Myth and Drama* /1936/, Joseph Campbell: *The Hero with a Thousand Faces* /1948/).

Archetypálny vzorec hrdinského arcinaratívu možno zhrnúť do tejto invariantnej sujeto-vo-motivickej osi:

1. *Nadprirodzené počatie hrdinu.*

Motív zázračného počatia a narodenia hrdinu v mýtoch, rozprávkach, eposoch i náboženských naratívoch je vo svojich najarchaickejších formách spätý s prvobytnými predstavami o „parthenogenézii“ = panenskom počatí (Žirmunskij, 1984, s. 30), zázračnom splodení (hrdina sa narodí, keď jeho matka odhryzne z jablka, alebo je počatý z vône kvetu, z vody čarovného prameňa, zo slnečnej žiari, dažďa alebo vetra atď.), prípadne ide o „dvojaké rodičovstvo“: hrdina má božských a ľudských rodičov, resp. jeden z rodičov je božský a druhý ľudský (sumerský Gilgameš, grécki hrdinovia Herkules, Tézus, Perzeus, Jáson, Konchobara a Kuchulina z keltských ság, Kristus atď.).

V inom type arcinaratívov siaha hrdinov rodokmeň ku zvieracím predkom. Toto rezíduum totemických predstáv sa vyskytuje v západných i východných prapríbehoch (napr. ľudskou matkou a hadom splodený bohatier Volch Vseslajevič).

Hrdinov príchod na svet je neraz vopred predpovedaný veštbou či rôznymi znameniami, alebo sa v čase jeho narodenia stane dôležitá udalosť (Budha, Kristus, Plavčík atď.).

2. *Po narodení je hrdina opustený alebo sa ho pokúšajú zabiť.*

Hrdina je hneď po narodení vystavený jeho život ohrozujúcim úkladom, rodičia ho preto musia ukrývať, resp. ho vychovávať adoptívni rodičia (napr. pastieri v ďalekej krajine) alebo dokonca zvieratá (motív dieťaťa odkojeného samicom zvieratá sa pokladá za zoslabenú verziu totemických mýtov a legend o narodení človeka zo zvieracej samice; napr. čínsky Boddhisattva dojčený ovcou, perzský kráľ Kýros odkojený fenou, rímski bratia Romulus a Remus vlčicou). Príznačná je pritom kontrastná podvojnosť: na jednej strane má hrdina vzácny (kráľovský alebo božský) pôvod, na druhej strane žije najprv vo vyhnanstve a v bezmocnej opustenosti.

3. *Už v mladom veku sa prejaví jeho nadpriemerné schopnosti.*

Sprievodnými motívmi hrdinu-dieťaťa sú zázračné spôsobilosti a skutky, ktoré tvoria paradoxný kontrast k jeho prvotnej bezmocnosti. Dieťa, budúci hrdina, skoro po narodení preukazuje neobyčajné schopnosti, múdrosť alebo telesnú silu (Herkules v kolíske zahrdúsi hady, ktoré usilujú o jeho život, írsky Cúchulainn i perzský Rustam sú už ako deti výnimočne fyzickú mocné). Je obdarený magickou nezraniteľnosťou, resp. podmienenou zraniteľnosťou – má na tele len jedno zraniteľné miesto (Siegfried medzi lopatkami, Achilles na päte, Isfandár na oku, Sogruko pod kolenom atď.).

4. *Neobyčajný učiteľ mu pomôže jeho schopnosti a znalosti zdokonaľiť.*

Čarodejník Merlin vychováva Artuša a pomocou mágie a múdrych rád podporuje jeho vládu. Kováčský majster Regin učí Siegfrieda svojmu remeslu, čarom a múdrosti rún (*Pieseň o Nibelungoch*); bohatier-čarodejník Almambet z kirgízskej byliny *Manas* sa v šiestich rokoch precvičuje v čarovaní u šestnásťhlavého draka na jazere Averen atď.

5. *Hrdina získa svoje osobné zbrane, ktoré väčšinou majú zvláštne vlastnosti a pôvod. Často nájde aj verného zvieracieho sprievodcu, ktorý sa vyznačuje nadsvetskou múdrosťou, chytrosťou alebo silou.*

K sujetovému kánonu hrdinského arcinaratívu patrí napr. výber koňa a jeho skrotenie. Ide o prvú skúšku hrdinovej sily. Na prvú výpravu hrdina potrebuje koňa a meč, len vďaka nim môže vykonať hrdinský čin (rytier Siegfried sa stane neprekonateľným bojovníkom vďaka skrotenému tátošovi Granimu a meču Balmungu, Rustam z perzského eposu *Šahnameh* so svojím zázračným koňom Rachšom vykoná sedem hrdinských činov, Tégeov čarovný meč zabije strašného Minotaura, podobne slúži i rozprávkový meč-samoseč v rukách mnohých hrdinov či legendárny meč Excalibur kráľa Artuša).

6. *Hrdina získava verného priateľa.*

Tomuto súručenstvu predchádza súboj budúcich pobratimov, v ktorom sa obaja prejavujú ako rovnocenní a vzájomne sa rešpektujúci protivníci (napr. Gilgameš a Enkidu, Alpamyš a Karažan). Získaný priateľ neskôr vykoná v hrdinov prospech výnimočné činy.

7. *Obdrží príkaz alebo povolanie na cestu, ktorá neraz príčinne súvisí so situáciou kolektívneho nebezpečenstva, krízy alebo núdze.*

Campbell túto sekvenciu označuje ako „volanie dobrodružstva“. Hrdina sa môže vydať za dobrodružstvom z vlastnej vôle, ako napr. Tégeus, alebo ho do cudzích krajov preniesie či vyšle láskavý alebo zlovoľný sprostredkovateľ, ako sa to stalo aj Odyseovi, ktorého po Stredozemnom mori hnali vetry nahnevaného boha Poseidona. Výprava obyčajne začína tým, že niekomu je odňaté niečo nesmierne dôležité, alebo budúci hrdina pocíti, že členovia jeho spoločenstva nemajú možnosť (prípadne im nie je dovolené) vlastniť to, čo mimoriadne potrebujú (napr. Prométeova krádež ohňa pre dobro ľudstva).

Dôvodom hrdinovej ďalekej cesty je najmä v mýtoch, čarovných rozprávkach a stredovekých eposoch tzv. *svadobná výprava*. Jej najstaršie formy súvisia s exogamnými pomermi v patriarchálnej rodovej spoločnosti – nevesta z cudzieho rodu sa často získavala únosom (so súhlasom dievčiny alebo proti jej vôli). V heroizovanom vide tohto typu výpravy je cesta manifestáciou statočnosti, fyzickej sily alebo šikovnosti mladého hrdinu (napr. krásna Helena unesená trójskym princom Paridom, rozprávkoví mladíci oslobodzujúci princeznú z ďalekých kráľovstiev).

8. *Cesta vedie hrdinu cez prah neznámych, cudzích oblastí.*

Hrdina sa presúva na neznáme či vzdialené územie, za hranice jeho vlastného spoločenstva (mikrokozmu). Obvykle ide o skryté, ťažko prístupné miesto (ríša pod zemou či pod vodou, nad oblakmi, na vrcholku vysokej hory, v temnej jaskyni alebo lese, ale i v hlbokom sne či mystickom zážitku), kde sídli desivá, ohrozujúca moc, nebezpečný nepriateľ (napr. prapodivná obluda) alebo i smrť.

9. *Hrdina získava nadprirodzenú pomoc.*

Do príbehu v kritickej situácii zasahuje dobroprajná moc, ktorá hrdinovi (najmä tomu bez magických predispozícií) umožňuje túto situáciu úspešne zvládnuť. Ochranca (Campbell), múdry starec/múdra starena (Jung), príp. darca (Propp) ako nositeľ nadsvetskej múdrosti,

jasnozrivosti a zázračných schopností obdarúva hrdinu a pomáha mu, aby dosiahol vytúžený cieľ (Perzeus prekonáva nástrahy a nebezpečenstvá vyzbrojený božími darmi: Hermovým zázračným mečom a Aténiným štítom, Vratko poskytne Plavčíkovi tri zlaté vlasy, čo osušia slzy sveta atď.).

10. *Hrdina podstupuje ťažké skúšky, zdoláva nebezpečné prekážky a zvláda rozhodujúci boj s nepriateľskou mocou.*

Ide o získanie ohňa alebo životodarnej vody, skúšku mlčania či bdelosti, dlhoročné blúdenie, väznenie, stratu identity (hrdina skamenie, vypije nápoj zabudnutia, nečakane zostarne, premení sa na netvora, zvieru alebo vec a pod.) atď. V epicky výpravnejších naratívach musí hrdina, skôr než dôjde k rozhodujúcemu zápasu alebo skúške, prekonať viacero vedľajších peripetií (napr. perzský hrdina Rustam po boku verného priateľa, koňa Rachša, bojuje proti nebezpečnému levovi, prejde vyprahnutú púšť, zvíťazí nad drakom, zabije mocnú čarodejnicu a pobije dévy, pričom jeho rozhodujúcou a najťažšou skúškou bude boj s „nepriateľom“, vlastným synom Sóhrabom, o existencii ktorého nevie).

V mýtoch, eposoch, ságach i rozprávkach hrdina, ktorý sa vydáva na svadobnú výpravu, často plní ťažké úlohy, ktoré mu zadáva budúci svokor alebo sama nevesta (musí prejsť svoj um pri súťaži v hádankách, alebo nájsť nevestu medzi inými nerozoznateľnými ženami); hojne sa tu vyskytujú vojenské súťaže medzi potenciálnymi ženíchmi, alebo medzi hrdinom a otcom či bratom nevesty, alebo so samou nevestou-bojovníčkou (starogrécka „amazonka“, „valkýra“ zo severských ság, „panna-bohatierka“ z ruských rozprávok atď.), ktorá vyhlási, že sa zasnúbi len s tým, kto ju porazí. Motívy hrdinských pytačiek v podobe „svadobných súbojov“ (v antických mýtoch, uzbeckom epose *Alpamyš*, rozprávkach *Železný Ján*, *Popelvár-hnusná tvár* atď.) sú zrejme založené na starom obyčaji previerky ženíchovej sily, zdatnosti a statotocnosti v behu, jazde na koni či v lukostrelbe.

Hrdinovým protivníkom v rozhodujúcom zápase je obvykle hrozivo zlovoľná nadprirodzená bytosť či netvor: v mezopotámskom kozmogonickom mýte *Enúma eliš* (18. – 7. stor. pred n. l.) ide o súboj odvážneho boha múdrosti Marduka s démonickou bohyňou Tiamat, v starogréckych bájach slnečný boh Apolón zvädza boj s hadom Pythónom, Tézus s Minotaurom, Achilles a Kerberom alebo Perzeus s Medúzou; v Starom Zákone archanjel Michael bojuje s drakom (démonom); z anglických legiend je známy boj sv. Juraja s drakom, zo starogermánskeho eposu *Báseň o Beowulfovi* zasa zápas Beowulfa s trolom Grendelom atď. Zrejme neexistuje kultúrna tradícia, ktorá by tento zásadný archetypálny motív súboja s mohutnou nepriateľskou silou v nejakej podobe nezaznamenala.

Vo všetkých mytologicko-náboženských systémoch sa objavujú dramatické príbehy o bohoch, bohyniach, hrdinoch a hrdinkách, ktorí zomreli a zase boli oživení (Usir, Odyseus, Attis, Adónis, Orfeus, Inanna, Psyché atď., v kresťanstve Ježišova smrť a zmŕtvychvstanie). Variácie tejto témy obsahujú arcinaratívy o mytologických postavách, ktoré zostúpili do ríše mŕtvych (podsvetia) a potom, čo podstúpili útrpne skúšky a strádania, sa vrátili do svojho pôvodného sveta obdarení zvláštnou mocou. Ich hrdinská smrť nikdy nie je koncom, ale novým začiatkom: znamená prechod k inému spôsobu bytia (napr. sumerská bohyňa Inanna návštevou podsvetia raz a navždy mení chod kozmu na nepretržite opakovaný cyklus: narodenie – smrť – znovuzrodenie). V inej podobe sa tieto motívy ohlasujú v obrazoch prehltnutia hrdinu desivou príšerou, z ktorej útrobov sa mu napokon podarí uniknúť (Campbellova heroická fáza „v bruchu

veľryby“): biblický Jonáš strávi tri dni a tri noci v bruchu „veľkej ryby“, gréckeho hrdinu Jásona či sv. Margarétu z Antiochie zhltnie drak a pod. V tomto prípade „hrdina neputuje von, za hranice viditeľného sveta, ale dovnútra, aby sa neskôr znovu narodil“ (Campbell, 2000, s. 90). Ide o temné miesto, kde prebieha trávenie a rodí sa nová energia. Ako vysvetľuje religionista Mircea Eliade v práci *Mýty, sny a mystériá*, iniciačná alebo hrdinská smrť symbolicky „zodpovedá vniknutiu do brucha obludy, zostupu do podsvetia, do temnoty a medzi mŕtvych, symbolizuje návrat do kozmickej noci [...] a ak prihliadneme ku všetkým týmto zhodám medzi smrťou – kozmickou nocou – návratom do embryonálneho stavu, potom pochopíme, prečo smrť symbolizuje i múdrosť, prečo sú mŕtvi vševedúci a poznajú budúcnosť“ (Eliade, 1998, s. 192).

Príznačnou okolnosťou týchto arcisémantém je istý spôsob hrdinovho „odumretia“ vo vzťahu k okolitému svetu. Príklady: Ježiš odchádza na štyridsať dní do púšte, kde je vystavený trom pokušeniam diabla, ktorý mu napr. sľubuje vládu nad svetom, ak sa mu pokloní. Obdobné skúšky podstupuje i Budha. Odchádza do lesa, kde sa vyrovnáva s tromi pokušeniami – žiadostivosťou, strachom a podľahnutím verejnej mienke. Pri prvom pokušení Pán Žiadostivosti predvedie Budhovi svoje tri krásne dcéry, ktorých mená sú Túžba, Naplnenie a Lútosť (tzn. Budúcnosť, Prítomnosť a Minulosť). Budha nad ním víťazí, pretože sa odpútal od zmyslových závislostí. Pán Žiadostivosti sa teda premení na Pána Smrti a zaútočí na Budhu armádou netvorov, ale ten už v sebe našiel vnútorný pokoj a viac nepodlieha pôsobeniu času. Do tretice sa Pán Žiadostivosti a Smrti premení na Pána Spoločenskej povinnosti, ale i ten nemá nad Budhom žiadnu moc.

#### 11. *Hrdina získava „poklad“ (niečo nesmierne drahocenné či význačné).*

Vďaka zdolaniu nebezpečných síl/mocností a zvládnutiu náročných skúšok hrdina spozná tajomstvo života a smrti, stane sa nesmrteľným (osvieteným), získa vzácne poznanie, milovanú partnerku, zlato, poklady, zázračnú silu alebo liečivý elixír. Tie prináša do svojho sveta a ich prostredníctvom preukazuje iným obrodzujúce dobrodenie. Archetypický hrdina má zvyčajne zakladateľský význam – „otvára nový vek, ustanovuje nové náboženstvo, zakladá nové mesto, formuluje nový spôsob života“ (Campbell, 2016, s. 176).

Campbell, podobne ako Carl Gustav Jung, interpretuje heroickú cestu psychologicky: nepredstavuje hrdinove fyzické (vonkajšie), ale duševné (vnútorné) triumfy. Hrdina introverzne vstúpuje do „hlbok“ svojej psychy, kde prekonáva temný odpor, premáha svoj strach, vystavuje sa neznámej sile, aby dospel k sebapoznaniu a transformácii svojej osobnosti i svojho okolia. V koncepciách tohto typu sa hrdinská cesta pripodobňuje k iniciácii (zasväcujúcim rituálom a skúškam) u tzv. prírodných národov, ktorú podstupovali mladí muži, aby boli prijatí za plnohodnotných členov spoločenstva. Tak ako mýtický hrdina i zasväcovaný mladík odchádza z domu, počas obradu trpí, absolvuje symbolickú „smrť“ (iniciačné skúšky), získava svojho patróna, nadobúda čarovné schopnosti a opätovne sa vracia domov ako nový (zrelý a silný) človek s potrebnými skúsenosťami. Iniciácia, podobne ako hrdinská cesta, by potom symbolizovala *cyklus premeny* v individuálnom procese (Jung).

**Aktualizujúce presahy.** Aj novodobá umelecká tvorba sa vyznačuje produkciou príbehov založených na uvedených arcinaratívnych vzorcoch, a to napr. v podobe fantastických postáv – tajomných superhrdinov s výnimočnými vlastnosťami a s úlohami presahujúcimi ľudské limity

(Superman, Batman, Spiderman, Terminátor či detskí hrdinovia Atrej, Peter Pan, Harry Potter atď.). J. R. R. Tolkien v mytologickej trilógii *Pán prsteňov* rozložil archetyp héroša do troch postáv: Aragorn (dokonalý patricijský hrdina s čarovným mečom a koňom), Frodo (hrdinom sa táto pôvodne nie výnimočná postava stáva najmä vďaka prekonaniu nástrah, ktoré sú predovšetkým skúškou jeho charakteru) a Sam (pre autora „obraz anglického vojaka“, symbol odvahy, statočnosti, priateľstva a vernosti v najnáročnejších situáciách). Heroický dej v mnohých ohľadoch zodpovedá výstavbe klasickej drámy a je základom pre väčšinu naratívnych látok (napr. Christopher Vogler v práci *Die Odyssee des Drehbuchschreibers* z roku 1997 sa na základe hrdinského mýtu pokúsil skoncipovať univerzálny návod na písanie filmových scenárov).

### § 3 Literatúra:

- CAMPBELL, Joseph – MOYERS, Bill. 2016. *Síla mýtu*. Praha: Argo, 2016.  
 CAMPBELL, Joseph. 2000. *Tisíc tváří hrdinu*. Praha: Portál, 2000.  
 GARY, Jane – EL-SHAMY, Hasan. 2015. *Archetypes and motifs in folklore and literature*. New York: M. E. Sharpe, 2015.  
 ELIADE, Mircea. 1998. *Mýty, sny a mystéria*. Praha: Oikymen, 1998.  
 HRYCH, Ervín. 1999. *Velká kniha bohů a bájných hrdinů*. Praha: Regia, 1999.  
 JUNG, Carl Gustav. 2009. *Výbor z díla VIII. Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2009.  
 ŠULC, Vladislav. 2009. *Archetyp otce (a jiné hlubinně psychologické studie)*. Praha: Triton, 2009.  
 ŽIRMUNSKIJ, Viktor Maximovič. 1984. *O hrdinském eposu*. Praha: Lidové nakladatelství, 1984.

### § 4 Autorka: Mariana Čechová

## ARCHETYP KRÁLA

.....

### § 1 Obraz najvyššej autority s najväčšími právomocami.

§ 2 Predstavuje ústredný a vládnucci princíp, zvrchovanú bytosť, „najpríznačnejší náboženský objekt a najvýznamnejšiu figúru, akú kedy človek stvoril“ (Van der Leeuw, 1948, s. 122). Rodí sa z duchovných potrieb – plní základnú úlohu prostredníka medzi božským a ľudským svetom. Ľudstvo mu odnepamäti prisudzovalo výrazné božské črty, až v ňom začalo vidieť spojenie človeka a boha, bytosť s obojakou podstatou (napr. svätý kráľ ako predobraz Ježiša Krista).

Do rúk kráľa (monarchu) ľudia zverujú svoj osud. Vidia v ňom vyvolenú bytosť, pozemského zástupcu Boha. Kráľ predstavuje najvyššiu inštanciu, na ktorú sa jeho poddaní odvolávajú, ak všetky ostatné zlyhá. Korene tohto imagenu siahajú do najranejšieho staroveku, objavuje sa všade tam, kde vzniká spoločenstvo, u všetkých národov bez výnimky, a preto sa považuje za centrálny archetyp (nezamieňať s postavou kráľa, ktorá môže, ale nemusí byť jeho reprezentáciou). Predstavuje autoritu, poriadok, vedenie, pevné presvedčenie, vyrovnanosť a ochranu. Je silným symbolom národa, jednoty, úrodnosti a plodnosti, spásy atď. Vo svojej plnosti zosobňuje kvality poriadku, je predobrazom logického a racionálneho uvažovania. Upokojuje zmätené emócie a správanie vymykajúce sa kontrole. Dokáže krotiť vášne, prináša stabilitu a sústredenosť. Hľadá na svet pevne, avšak láskavo. Vidí slabosti, ale aj schopnosti a hodnotu

druhých. Oceňuje ich a vyzdvihuje. Nežiarli na nich, lebo ako kráľ pozná svoju cenu. Archetyp kráľa nemá dvojznačnú funkciu (pozitívnu i negatívnu, blahodarnú i neblahú), ale len jednu, kladnú hodnotu. „Pokiaľ o ňu príde, nepovažuje sa už za kráľa, ale za tyrana či uzurpátora, ktorý je okamžite zvrhnutý“ (Roux, 2009, s. 17).

Kráľ sedí na tróne umiestnenom na najvyššom mieste, odkiaľ vyžaruje svoju tvorivú silu (Moore – Gillette, 2015, s. 72). Keďže patrí, v takej či onakej miere, k božskému i ľudskému svetu súčasne, tvorí svorník či *axis mundi*, spájajúci nebo so zemou, akýsi duchovný stred, jeho ohnisko, z ktorého vychádza svetlo do všetkých strán, a zároveň i ťažisko, okolo ktorého sa všetko sústreďí. Usmerňuje kozmický poriadok, zodpovedá za chod vesmíru i spoločnosti (Roux, 2009, s. 30). Úlohou panovníka je prinášať plodnosť, ktorá predstavuje jednu z jeho kozmických funkcií. Podľa staroegyptského vieroslovía a s ním spätých obradov a rituálov je faraón „prvým poľnohospodárom“. U Hésioda závisí na kráľovi (potomkovi Dia) úrodnosť zeme i plodnosť dobytká a žien. Archaický islam prisudzuje kalifom schopnosť privolať životodarný dážď. Obdobné spôsobilosti implikujú aj apostrofy v hebrejských textoch, napr. v Žalme 72: „Bože, zver svoju právomoc kráľovi [...] Ako dážď spadne na trávnu a ako voda, čo zem zavlažuje. [...] Na zemi bude hojnosť obilia, bude sa vlniť až po temená hôr. Jeho ovocie bude ako Libanon a mestá rozkvitnú ako poľná tráva“ (1, 6 a 16). Aztécky kráľ sľubuje, že slnko bude svietiť, mraky budú dávať dážď a zo stromov budú hojne padať plody (Frazer, 1994, s. 81).

Vo všetkých nábožensko-mytologických systémoch má panovník väzbu na bohov a patrí k nadprirodzenému svetu. Temer vždy na to upozorňujú zvláštne znamenia a výnimočné okolnosti, ktoré kráľa sprevádzajú po celý život, alebo sa prejavajú len raz, najčastejšie pri jeho narodení (napr. cyklus príbehov o dieťati ponechanom vlnám rieky, ako to bolo v prípade Romula a Rema, budúcich zakladateľov Ríma, ktorých ich matka vestálka poslala po vlnách Tiberu; iným znamením pri zrode budúceho kráľa je hviezda, napr. kométa, ktorá priviedla kráľov z Východu k Ježišovým jasličkám). Nadprirodzené počatie hrdinov – zakladateľov veľkých náboženských osobností alebo kráľov – zabezpečuje panenská matka. Indické eposy *Mahábháratha* a *Rámájana* oslavujú dynastie pochádzajúce zo slnka a mesiaca. Napr. Ráma je synom kráľa zrodeného zo slnka. I sám Ráma sa narodil zázračne. Keď kráľ Dašaratha prinášal zápalnú obeť, z ohňa vystúpila podivuhodná bytosť, podala mu čarovnú fľaštičku s tým, že ju má kráľ dať svojej manželke a tá potom porodí syna. Kráľova manželka nápoj vypila a priviedla na svet Rámu, z ktorého sa stal zákonný dedič kráľovstva. Grécka mytológia vníma potomka, ktorý vzišiel zo spojenia boha a smrteľnej ženy, ako poloboha čiže heroja. V kresťanstve je však boží syn skutočným Bohom, ktorý s Otcom zdieľa rovnakú podstatu. V arcinaratívoch sa vyskytuje aj imagen kráľa, ktorý sa považuje za bytosť zostúpenú na zem z nebies (ako boh, boží posol alebo len jeho zmocnenec), či vzostupujúcu od ľudstva k božstvu, resp. za človeka zbožšteného počas života alebo po smrti. Tak či onak, kráľ vždy presahuje (transcenduje) obyčajný ľudský údel, prinajmenšom má určité božské poslanie. Dosvedčujú to napr. príbehy o faraónoch, ktorí sa po smrti premenili na nesmrteľného boha Usira (naproti tomu v Mezopotámii sa panovník pokladal za človeka, ktorý nemôže dosiahnuť nesmrteľnosť, tak ako sa o to neúspešne usiloval kráľ Gilgameš).

Kráľ má spoločné atribúty s archetypmi čarodejníka, mudrca, kňaza i bojovníka, ktorých rovnako charakterizuje sila s rozmanitou povahou – magickou, náboženskou, prorockou, morálnou, intelektuálnou či vojenskou. Ak je kráľ súčasne i dobyvateľom, vyznačuje sa energickosťou, odvahou a bojovnosťou, ktorá je potrebná na ochranu ohrozeného poriadku.



Túto úlohu plní v celej starovekej mytológii, napr. v egyptských mýtoch o vzniku sveta z beztvarosti a chaosu či v babylonskej básni *Enúma eliš*, kde boh Marduk po boji s démonickou bohyňou Tiamat nastúpi na jej miesto a ustanoví poriadok vo svete i medzi bohmi, ktorí ho vyhlásia za zvrchovaného kráľa; Sargon Akkadský založí prvú veľkú ríšu na území Mezopotámie atď. Ideálnym predstaviteľom rytierstva a súčasne i duchovnou autoritou a vzorom je legendárny kráľ Artuš, ktorému sa pripisovala čarovná moc („Krátko po Artušovom príchode na svet do neho víly vložili najvyššiu čarovnú moc a dali mu silu, aby sa stal najlepším z rytierov, a dali mu dar najmocnejšieho kráľa a dlhého života“; Layamon, in: Mikolaj, 2017, s. 78). Artuš sa vďaka aspektu čarodejníka či mudrca vyznačuje nevšedným poznaním, znalosťami a schopnosťami (podobne ako napr. staroveký izraelský kráľ Šalamún či v prvotopospolnej spoločnosti kmeňový náčelník-medicinman, šaman, ktorý privoláva dážď, vykladá sny, predpovedá budúcnosť i uzdravuje). Kráľ plní aj kňazskú funkciu: slúži obrady a prináša obete, pôsobí ako prostredník medzi božským a ľudským svetom (kráľ osobne vykonával náboženské rituály napr. u Chetitov, Mezopotámcov, Germánov, Grékov, Aztékov či Inkov).

**Kráľovské insígnie.** Úzku spätosť archetypu kráľa s monarchom reprezentujú insígnie, „kráľovské odznaky“. Charakterizuje ich výnimočný materiál a spracovanie, neraz i nadprirodzené vlastnosti. Ich vlastníctvo zaisťuje legitimitu kráľovskej moci. Najdôležitejšiu funkciu v tom plní trón, ktorý vyjadruje vládca nadradený status (napr. v Indii to bol trón „padmásana“ v tvare lotosu, na ktorom sedával boh Višnu či Budha, u Chetitov sa trón pokladal za božiu bytosť).

K najvýznačnejším panovníckym symbolom patrí aj koruna, ktorá zdobí hlavy mnohým božstvám (napr. egyptskému Usirovi či Horovi). Dvojitá koruna faraónov bola manifestáciou kráľovských ochranných božstiev, ktoré jej prostredníctvom bdeli nad blahom panovníka a ríše. Jej kruhový tvar symbolizoval celosť, dokonalosť. Zlatá koruna (zlato je „kráľovský kov“) ikonizuje slnko, najmä ak ju dekorujú zúbkované či lúčové ukončenia (napr. Mithrova koruna). Svojho nositeľa spája so solárnym božstvom (napr. egyptským), čím mu zaisťuje výnimočnú formu moci (tak ako svätožiara – aura u Budhu, Krista, svätcov atp.).

Do kráľovských rúk patrí aj žezlo, ktoré podľa niektorých náhľadov symbolicky súvisí s funkciami „byť oporou“ a „viesť niekoho“ (podľa tohto výkladu je žezlo čo do pôvodu späté s palicou, o ktorú sa opieral pastier pri chôdzi a zároveň s jej pomocou hnal stádo), ale aj stredovú os, okolo ktorej sa točí celý vesmír (Roux, 2009, s. 196). Tento výsostný predmet predstavuje vo viacerých arcinaratívoch výtvar bohov, ktorí ho darovali ľuďom („Vtom premocný Agamemnón povstal s žezlom v ruke, ktorý Hefaistos zručne zrobil“; Sofokles, 1975, s. 27).

Ku kráľovským atribútom patria aj zbrane. Tie, čo sú vyrobené z kovu, môžu podľa niektorých arcinaratívov preberať magické vlastnosti svojho tvorca – kováča – postavy, ktorej sa prisudzujú čarodejnícke vlastnosti, pretože prichádza do styku so železom a ohňom (napr. Regin zo severského eposu *Pieseň o Nibelungoch*). Potrebnú účinnosť alebo čarovnú moc zbraní posilňujú zvláštne obrady. Medzi zbraňami ako monarchickými symbolmi obvykle zaujímajú prvenstvo luk a šípy alebo meč. Meč zároveň predstavuje aj nástroj spravodlivosti. Slúži na potrestanie nepriateľa, svojím ostrím oddeľuje život od smrti, dobro od zla a pravdu od klamstva. V Zjavení apoštola Jána sa spomína meč s dvojitým ostrím, ktoré vychádza z úst Slova (1, 16; 2, 12). Slovo (logos) meču vdychuje život, preto má meč neraz i svoje meno: Rolandov sa volá Durandal, Artušov nesie meno Excalibur, Siegfriedov Balmung atď.



Kráľovský odev sám osebe nepatrí medzi kráľovské insígnie, v niektorých arcinaratívoch je však nositeľom význačnej symboliky. Napr. v gnostickej poéme *Hymnus o šate slávy* tkvie završujúci zmysel mystickej cesty nebeského syna v dosiahnutí kráľovského statusu, a to v spojení sa s božským rúchom („Celý som sa v ňom uvidel a spoznal tak seba samého [...] A kráľovské pohyby smerovali ku mne a vzrástli tak mocne, že sa im rúcho vytrhlo z ruky v túžbe po tom, kto si ho má obliecť“; Skutky Tomášove 108 – 113, in: Pokorný, 1998, s. 19 – 20); v indickom epose *Rámájana* zase črievice získajú svoju čaromoc dotykom s chodidlami kráľa Rámu, ktorý sa v období svojho exilu nimi necháva v kráľovstve symbolicky zastupovať a oni spravodlivo vládnu namiesto neho.

### § 3 Literatúra:

- FRAZER, James George. 1994. *Zlatá ratolest*. Praha: Mladá fronta, 1994.  
 MIKOLAJ, Stanislav. 2017. *Kráľ Artuš v histórii a mýtoch*. Čadca: Kysucké múzeum v Čadci, 2017.  
 MOORE, Robert – GILLETE, Douglas. 2015. *Kráľ, válečník, kouzelník, milovník*. Praha: Portál, 2015.  
 POKORNÝ, Petr. 1998. *Píseň o perle. Tajné knihy starověkých gnostiků*. Praha: Vyšehrad, 1998.  
 ROUX, Jean-Paul. 2009. *Kráľ. Mýty a symboly*. Praha: Argo, 2009.  
 SOFOKLES. 1975. *Tragédie*. Praha: Svoboda, 1975.  
 VAND DER LEEUW, Gerardus. 1948. *La Religion dans son essence et ses manifestations*. Paris: Payot, 1948.

### § 4 Autorka: Mariana Čechová

## EXISTENCIÁLY

.....

### § 1 Základné danosti ľudského pobytu vo svete podľa Martina Heideggera.

§ 2 Nemecký filozof Martin Heidegger vymedzil *existenciály* v diele *Bytie a čas* (v origináli *Sein und Zeit*, prvýkrát publikované v roku 1927). Objasňoval ich ako príznačné „bytosťné rysy“ (danosti, parametre, atribúty, príznaky) ľudskej existencie (Heidegger, 1996, s. 62). Pretože medzi reálnym svetom a textom je podľa *arcitextuálnej tematológie* ikonický vzťah, termín *existenciál* sa tu používa aj na zobrazenie týchto daností v textovom modeli sveta (Čechová, 2019).

*Existenciály* postihujú danosti ľudského bytia ako celku. To znamená, že sa nevzťahujú iba k reálnemu svetu (existenciu v ňom) a k jeho zobrazeniu v umeleckom/estetickom texte, ale aj k tomu, ako sa o svete a umeleckom texte pojmovovo vypovedá, čiže k vede. V jej rámci ide potom aj o tvorcov a príjemcov vedeckých výpovedí, k vedeckej obci a spôsobu jej správania. Veda je totiž, ako zdôrazňuje Heidegger, jedným zo spôsobov „bytia vo svete“ (Heidegger, s. 27; pozri aj s. 29, 390). *Arcitextuálna tematológia* niektoré existenciály (aktuálne) usúvzťahuje prednostne s touto oblasťou. Tá zahŕňa na spôsob Esherovej slučky dokonca aj výklad samého Heideggerovho diela (pozri napr. litografiu Mauritsa C. Eschera *Print Gallery* z roku 1956: jedna a tá istá figúra je tu súčasťou vystaveného diela a zároveň divákom, ktorý sa na dieľo „zvonku“ pozerá).