

# Terminologický slovník

Predložené heslá budú súčasťou *Stručného tematického slovníka* ako finálneho publikačného výstupu projektu APVV-17-0026 Tematická 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).

## VODA

### § 1. Vo fikčnom svete arcinaratívov látka/živel s nadprirodzenými vlastnosťami.

§ 2. Voda zohrávala v živote človeka vždy zásadnú úlohu. Z biologického a (poľno)hospodárskeho hľadiska ide o existenčne dôležitú substanciu, ktorá v každom civilizačno-kultúrnom okruhu nadobudla aj pozoruhodný kultový význam, preto predstavuje komplexný a komplikovaný symbolický jav. Sémantika vody sa vo všeobecnosti dotýka troch hlavných náboženských a mytologicko-rozprávkových okruhov: 1. smrti, 2. iniciácie a 3. znovuzrodenia (*→ algoritmus smrti a znovuzrodenia*), ktoré sú navzájom úzko prepojené.

**Smrť a znovuzrodenie: transformačná funkcia vôd v kozmogonických arcinaratívoch.** Z nábožensko-mytologického hľadiska má voda podvojnú povahu, ktorá úzko súvisí s jej transformačným (kreujúcim i deštruktívnym) potenciálom. Vo svojom pozitívnom aspekte je voda plodivým, uzdravujúcim (regeneračným), očisťujúcim a ochranným živlom. V negatívnom aspekte prináša deštrukciu, temnotu, chaos a smrť. Podľa Mircea Eliadeho implikuje symbolika „vodstva“ rovnako smrť aj znovuzrodenie, a to práve pre svoju beztvarosť (2004, s. 155). „Vody symbolizujú súhrn všetkých potencialít, sú *fons et origo*, matricou všetkých možností bytia [...] ako základ všetkého nerozlíšeného a potenciálneho a prameň všetkých kozmických prejavov, obsahujúcich všetky zárodky, symbolizujú vody prvotnej substancie, z ktorej vznikajú všetky formy a do ktorej sa tiež v dôsledku úpadku alebo veľkých živelných pohrôm vracajú“ (Eliade, 2020, s. 173). Transformačne ambivalentná sila vodného živlu sa po žánrovej linke najčastejšie tematizuje v mýtoch, prednostne v kozmologických, kozmogonických a eschatologických.

Mnoho kozmogonických naratívov zobrazuje pravodu oceánu/mora ako tajomnú pralátku, z ktorej „na úsvite vekov“ (Eliadeho *in illu tempore* či Meletinského *mýtická minulosť*) vznikol svet. Oceán/more je pre svoju zdanlivo nekonečnú šírku, hĺbku, ale i nepriehľadnosť, beztvarosť a neusporiadanosť, metaforickým obrazom prvotného chaosu. Tejto predstave veril napríklad grécky filozof Tháles z Milétu. Domnieval sa, že voda je „pôvodná konštitutívna látka

vecí, ktorá pretrváva ako akýsi podklad a do ktorého veci zaniknú“ (Kirk – Raven – Schofield, 2004, s. 117).

Stith Thompson vo svojom katalógu folklórnych motívov *Motif-index of Folk Literature* klasifikuje naratívy, ktoré rôznym spôsobom ikonizujú stvorenie sveta z vody, pod číslom A810 Prvotná voda. Za najrozšírenejší →*motív* M. Eliade považuje motív ostrova (resp. súše), ktorý sa počas aktu stvorenia vynorí z pravôd oceánu či mora (2004, s. 155) a v Thompsonovom indexe motívov ho nájdeme pod označením A812 Potopenie sa po zem.

Voda ako substancia vytvárajúca, ale i deštruujúca život je v symbolickej rovine prednostne považovaná za ženský živél (ako náprotivok k ohňu, ktorý vďaka svojej jasnosti, žiarivosti a energetickej dravosti symbolizuje mužskú energiu). Feminínna podstata vodného živlu je v nábožensko-mytologickom myslení často reprezentovaná aj stotožňovaním vodného (pra)živlu s materskou zoomorfnou alebo antropomorfnou bytosťou. Napríklad v sumersko-akkadskom kozmogonickom epose *Enúma Eliš* boh Marduk (→*archetyp hrdinu*) zabíja hadiu/dračiu príšeru Tiamat, ktorá stelesňuje prvotné vody oceánu. Z jej tela potom stvorí svet. Tematicky podobný motív nachádzame aj v aztéckej mytológii, kde sa z temných vôd praoceánu vynorí pramatka Cipactli v podobe krokodíla a na chrbte nesie svet (súš). Aby ho opäť nestiahla na temné dno oceánu, v namáhavom boji ju premôže a skrotí boh noci, vetra a veštenia Tezcatlipoca. Kozmogonická motívma sveta vynoreného z vodnej hlbiny je známa aj v mytológii paleoázijských Nganasanov *Odkud se vzala země* – z hlbín praoceánu vytiahla súš kačica, ktorá rovnako prislúcha k pozitívnemu okruhu ženských a materských symbolov, v bengálskej mytológii prináša zem z morského dna korytnačka.

Feminínny symbolický kód vodného živlu dokladajú aj iné arcitexty, v ktorých je materská zoomorfná bytosť nahradená matriarchálnou prabohyňou Stvoriteľkou (→*archetyp matky*). Napríklad v orfickej verzii gréckeho kozmogonického mýtu vystúpi z temnoty oceánu bohyňa Eurynomé a začne tancovať na vodnej hladine. Ladný tanec priláka severný vietor, ktorý prichádza za bohyňou v podobe hada Ofióna. Had oplodní Eurynomé a ona sa premení na holubicu. Na vodách praoceánu potom znesie vajce všehomíra, z ktorého sa „vyľiahne“ zem, nebo, nebeské telesá (slnko, mesiac, hviezdy atď.), flóra a fauna. Obdobnú mytologému nachádzame aj v karelo-fínskom epose *Kalevala*. Víla Ilmatar, najstaršia dcéra Vzduchu a matka (pra)mora, zostúpi na počiatku vekov do morských vln a pláva v nich niekoľko desaťročí (→*výstup do neba a zostup do podsvetia*). Jedného dňa k nej prileťí kačka, ktorá v nekonečných morských vodách márne hľadá kúsok zeme na zahniezdenie. Ilmatar jej z ľútosti nastaví koleno a kačka si bezpečne vybuduje hniezdo. Znesie sedem vajec – šesť zlatých a jedno železné. Po istom čase sa vajcia rozžeravia. Ilmatar ich už nedokáže na svojom kolene udržať a zhodí ich do vody. Vajcia sa na morskom dne rozbijú a nad vodnú hladinu vystúpi zem (pevnina), nebo a nebeské telesá (slnko, mesiac, hviezdy, oblaky).

S postupným silnejúcim patriarchálnym zriadením nahrádza materskú zoomorfnú a antropomorfnú bytosť mužský *demiurg* (boh Stvoriteľ), avšak pravody oceánu/mora naďalej zohrávajú dominujúci prvok pri ilustrácii stvoriteľského aktu. Napríklad v mytológii afrického kmeňa Balubov sa v tme a tichu (→*samota*) vznáša nad prázdnyimi vodami boh Mbombo, ktorý porodí slnko, mesiac, flóru, faunu a ľudí. V maurskej mytológii sa najvyššia bytosť Io osamotene vznáša nad praoceánom, kde pomocou svojej myšlienky a slova stvorí svet. Obdobný príklad nájdeme aj v židovsko-kresťanských kozmogonických predstavách: na počiatku vekov sa nad pravodami vznáša Boh (Duch svätý), ktorý pomocou slova stvorí svet (Gn, 1:2).

V onskej (gr. heliopolskej) verzii egyptského mýtu o stvorení sveta existuje na samom počiatku vekov len temný a tichý praoceán. Z jeho vôd samo od seba povstane prvotné božstvo Nun, ktoré pomocou slín a semena stvorí nebo, zem a ďalších bohov. S netradičnou formou prvotných vôd sa stretávame v kozmologickej koncepcii niektorých afrických kmeňov (napr. Jorubovia, Bantuovia), kde sú pravody oceánu/mora nahradené močiarimi. Z nich najvyšší boh vyformuje súš a svet.

Kým plodivú a život prinášajúcu akosť vody zobrazujú prednostne kozmogonické a kozmologické mýty, jej deštruktívny a pohlcujúci aspekt je tematizovaný v eschatologických mýtoch. Podľa Thompsonovho katalógu príbehových motívov môžeme arcinaratívy o potope sveta zaradiť do sekcie A1000 – A1099 Svetové katastrofy a obnova. Témy týkajúce sa zničenia mýtického sveta v mytológiách rôznych kultúr odrážajú hlboko ukotvenú predstavu prírodných a tradičných kultúr o cyklickej povahe času. Na kozmologickej úrovni znázorňujú posvätný a nevyhnutný algoritmus smrti a znovuzrodenia, deštrukcie a obnovy. M. Eliade dodáva, že „mystickým údelom Vôd je zahajovať a uzatvárať kozmické alebo eónové cykly, trvajúce miliardy rokov [...] ale žiadny zánik nie je konečný: smrť živých foriem je len určitým – latentným a dočasným – spôsobom bytia“ (2020, s. 228). Akt ponorenia nejakého objektu/substancie či postavy do vody (v akomkoľvek zmysle) znamená opätovné začlenenie sa do homogénneho (nerozlíšeného, jednotného) stavu pre(d)existencie (Eliade, 2004, s. 155). Potopa ničí len tie životné formy, ktoré stratili svoju aktuálnosť a vyčerpali sa, stali sa opotrebovanými. Vo väčšine mýtov prežije apokalyptickú potopu len jedna bytosť, resp. malá skupinka či pár, ktorí sa pred bohmi osvedčili svojou náboženskou oddanosťou a bezúhonnosťou. Tieto vyvolené postavy sa potom stávajú predkami nového ľudstva a nie je výnimočné, že uzatvárajú manželský zväzok so zvieratami alebo nadprirodzenými bytosťami, ktoré sa neskôr stávajú totemom klanu (Eliade, 2020, s. 152). Napríklad v akkadskom mýte *Atrachasis*, ktorý je v neúplnej podobe zmieňovaný aj v *Epose o Gilgamešovi*, prežije ničivú potopu bezúhonný Utanapištim a jeho manželka, v čínskom príbehu *Epos o Pupovi* bohovia ušetria Pupa a jeho rodinu za to, že pomohli hromovému bohu, v Ovídiových *Metamorfózach* sa nachádza príbeh o tom, ako Prometheus (→*prometeovský príbeh*) varuje pred ničivou potopou svojho syna Deukalióna a jeho manželku Pyrrhu. Obdobný príbeh o potope je známy aj zo starozákonnej knihy *Genesis*. Na Borneu sa zase traduje mýtus, že po tom, čo ľudia zabili veľkého hada *boa*, prišla na zem potopa, ktorú prežila iba jedna žena – aby založila nové ľudstvo, spáril sa so psom.

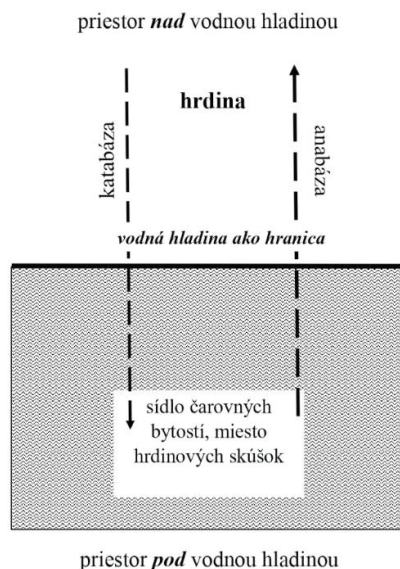
**Iniciačná funkcia vôd.** V čisto nábožensko-mytologickej (sakrálnej) a rozprávkovej (desakralizovanej) rovine demonštruje iniciačnú dimenziu vodného živlu akt ponorenia sa postavy pod vodnú hladinu a akt jej následného vynorenia. Fiktívna realita, ktorú postava, resp. hrdina prežíva „pod vodou“ a „nad vodou“, je premostená rituálom iniciácie a symbolicky ohraničuje dva kvalitatívne odlišné stavy existencie. Podľa M. Eliadeho je vo fikčnom svete arcinaratívov hrdinov zostup do vodnej hlbiny (→*miesto s tajomstvom*) a následný boj s nadprirodzenou entitou, ktorá tam prebýva (→*archetyp škodcu*), typickou formou iniciačnej skúšky (2004, s. 162). Vodná hladina sama osebe však často zhmotňuje iba pomyselnú →*hranicu*/portál medzi ľudským a čarovným/záhrobným svetom. V tomto kontexte sa voda stáva významným prvkom priestorovej orientácie textu a často sa spája s prekonaním náročnej prekážky alebo s nebezpečenstvom (Valencová – Žeňuchová, 2019, s. 116).

Z hľadiska naratívnej topografie sa iniciačná sémantika vodných plôch zvyčajne buduje po vertikálnej, alebo horizontálnej línii.

V prvom prípade zohráva dôležitú úlohu motív hrdinovho zostupu do podmorskej ríše (katabáza). Priestor pod vodnou hladinou (hranica) vždy predstavuje odkaz na miesto s tajomstvom, t. j. osobitý mikrokozmos analogický záhrobie, kde majú svoje sídla rôzne nadprirodzené bytosti. Hrdina v podmorskom svete zvyčajne nachádza vzácny/čarovný poklad, tajomný → *zámok* alebo krásnu pannu-vílu v područí démonického kráľa (vodník, vodný cár). Aby škodca znemožnil hrdinovi získať inosvetské poklady, dáva mu život ohrozujúce skúšky. Po splnení všetkých úloh, t. j. v závere sujetu sa napokon citovo i materiálne obohatený hrdina vracia do horného sveta ľudí (anabáza) (napr. ruská rozprávka *Morský cár a Jelena Premúdra*).

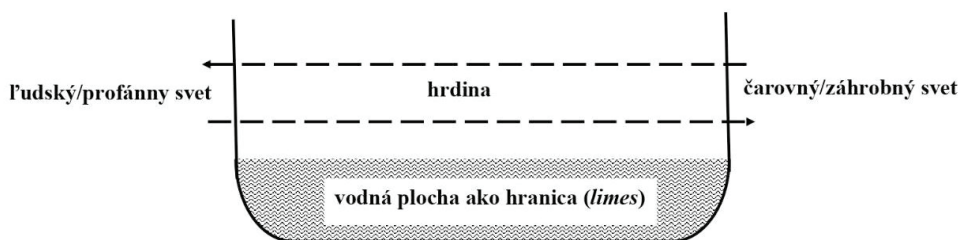
K ďalším dôležitým naratívnym obrazom vertikálneho zostupu pod vodnú hladinu patrí aj motív studne (jej podstatou je vodný živel), bohato rozšírený najmä v rozprávkovom žánri. Studňa je pre svoj tunelový tvar smerujúci do podzemia vnímaná ako magická hranica/portál do čarovnej/záhrobnej ríše, ale v mnohých príbehoch predstavuje dno studne miesto s tajomstvom a sídlo nadprirodzených bytostí. Z hľadiska funkčno-typologického konceptu vystupujúcich postáv Vladimíra Proppa studňa najčastejšie ukrýva škodcu alebo zázračného → *pomocníka*. Napríklad v anglickej rozprávke *Tri hlavy* v studni prebývajú na dne studne tri zlaté hlavy, ktoré odmeňujú hrdinku za splnenie zadaných úloh: prvá hlava jej daruje krásu, druhá lúbezný hlas a tretia jej pričaruje životné šťastie. V slovenskej rozprávke *Plavčík a Vratko, čo osušajú slzy sveta* sa hrdina Plavčík dostane do mesta (→ *mesto, vidiek*), v ktorom vyschla studňa. Plavčík od nadprirodzeného Vratka zistí, že v studni žije veľká žaba, ktorá hatí prísun vody. V slovenskej rozprávke *Rovnopeký pár* stojí v kráľovskom zámku pred izbou-väzením princa studňa, v ktorej žije striga. V germánskom folklóre sa traduje existencia ženskej nadprirodzenej bytosti menom Frau Holle, ktorej obydlie sa nachádza pod studňou, rybníkom alebo jazerom (Herzog, 2012, s. 117). Motív studne ako vchod do príbytku Frau Holle sa spomína v grimmovskej rozprávke *Pani Zima*.

Schéma ikonizácie vodného živlu z hľadiska vertikálneho členenia naratívneho priestoru:



Z horizontálneho hľadiska sa v topografii fikčných svetov arcinaratívov vodné plochy sprítomňujú prostredníctvom hrdinového liminárneho prechodu cez jazero, more/oceán, najmä však cez rieku, ktorej tok často vedie priamo do inej ríše. Voda v rieke neustále prúdi, preto je sémanticky priezračným symbolom pominuteľnosti, ale taktiež stálej obnovy (Becker, 2002, s. 250). Motív prechodu cez rieku/hranicu sa nachádza napríklad v čínskej rozprávke *Jaskyňa so záclonou z perlovej vody* alebo v čuangskej rozprávke *Brokátový obraz*. V gréckej mytológii tvorí západnú hranicu medzi svetom živých a mŕtvych Styx (rieka nenávisti). Po nej sa v sprievode prevozníka Chárona plaví duša zomrelého do podsvetia. Do veľkej rieky Styx sa vlievajú ďalšie posvätné rieky: Acheron (rieka), Flegethon (ohnivá rieka), Kókytos (rieka nárekov), Aornis (rieka beznádeje) a Léthe (rieka zabudnutia). V mytológii severoamerického indiánskeho kmeňa Bellakula sa zase spomína rieka, ktorá pramení v Nusmeťy (Dolný svet duchov) a ústi v Atsa'axl (Horný svet bohov). Vo fínskom epose *Kalevala* plní významnú funkciu rieka smrti tečúca do záhrobia Tuonela. Hrdina Lemminkäinen prichádza do Pohjoly (pusté a nevľúdne miesto obývané čarovnými bytosťami), aby získal za ženu krásnu dcéru baby Pohjolanky (fínsky ekvivalent ruskej baby Jagy). Babizňa, aby prekazila pytačky, dáva hrdinovi ťažké úlohy: priniesť posvätného losa boha Hiisa a skrotiť Hiisovho koňa. Prvé dve úlohy Lemminkäinen poľahky zvládne, avšak tretia úloha – zastreliť labuť plávajúcu na posvätných vodách Tuonelskej rieky smrti – sa mu stáva osudnou. Na brehu rieky sa úskočne skrýva slepý starec, ktorý najprv ostrou trstinou prebodne Lemminkäinovi srdce a potom mu do čriev zapletie jedovatú zmiju vylovenú z posmrtných vôd. Mŕtvy hrdina spadne do rieky a prúd ho odnáša do záhrobia, kde je rozsekaný na osem častí, ale s pomocou svojej matky opäť ožije. V severoamerickej indiánskej rozprávke *Kamenné kanoe* rieku nahrádza imagen ponurého jazera: mladík prichádza za svojou milou do medzisvetového priestoru, aby jej pomohol preplávať jazero, za ktorým sa nachádza blažený ostrov mŕtvych (→ *stratený raj*). Obdobnú naratívnu situáciu nachádzame aj v tzv. bretónskom cykle artušovských legend od francúzskeho básnika Chrétiena de Troyesa, ktoré vychádzajú zo staršieho keltského kultúrneho dedičstva: jazerná pani Morgana sprevádza kráľa Artuša cez jazero na ostrov mŕtvych (Avalon).

Schéma ikonizácie vodného živlu z hľadiska horizontálneho členenia naratívneho priestoru:



**Ostatné akvatické motívy v arcinaratívoch.** Vo fikčnom svete arcinaratívov sa často objavuje motív zázračných „akvatických“ telesných tekutín (slzy, sliny) a motív živej/mŕtvej vody. Ich tematizovanie má svoj predobraz v magických ľudových praktikách. Voda vyvierajúca spod zeme do studničiek a pramenitá, tečúca voda v potôčikoch, rovnako ako slzy, sa vo všeobecnosti pokladali za živé, tzn. liečivé, regeneračné tekutiny a využívali sa na umývanie postihnutých



častí ľudského tela. Naopak, stojaca (mŕtva) voda z močiarov sa používala v negatívnej (čiernej) mágii a sliny boli súčasťou tzv. urieknutia (Nádaská, 2014, s. 49 – 50).

Motív živej a mŕtvej vody sa prednostne objavuje v čarovných rozprávkach, ktoré sú v Aarne-Thompson-Utherovom medzinárodnom katalógu rozprávkových typov indexované pod číslom ATU 551 Živá voda. Pozitívne nabitá funkcia vody má moc vyliečiť chorú bytosť, resp. oživiť mŕtveho alebo pričarovať krásu. Motív živej vody zo studničky sa vyskytuje napríklad v slovenskej rozprávke *Vlkolak*. Studnička so zázračnou vodou sa nachádza uprostred lúky. Jej moc dokáže oživiť hrdinkine mŕtve deti a jej prinavráti odťaté ruky. V slovenskej rozprávke *Zlatá krajina* sa spomína studňa stojaca v ďalekej krajine, ktorej voda dokáže vyliečiť všetky choroby a rany. V slovenskej rozprávke *Jelenček* má voda zo studne pozlaciajúci, t. j. okrasňujúci účinok. V inej slovenskej rozprávke *Či jesto pravdy na svete* starší brat vylúpne najmladšiemu bratovi oči. Oslepený protagonista blúdi →lesom a nachádza studničku so živou vodou. Potrie si ňou očné jamky a zázračne mu narastú nové oči. V rozprávke zo zbierky bratov Grimmovcov *Husopaska pri studni* sa škaredé dievča každú noc umýva vo vode zo studne, ktorá ju premení na spanilú devu. V moldavskej rozprávke *Ako princ hľadal nesmrteľnosť* zase živá voda lieči neplodnosť.

Slzy takisto plnia v arcinaratívoch oživujúcu a liečivú funkciu. Napríklad v slovenskej rozprávke *Hadogašpar* či v ruskej rozprávke *Finist, jasný sokol* hrdinka zobúdzia svojho milého z hlbokého (smrtného) →spánku a navracia mu ľudskú podobu pomocou slz (→zvieracia nevesta/ženích). V slovenskej rozprávke *O kráľovských synoch* matka slzami premieňa zhavranených synov na ľudí.

Živá voda sa nachádza na nedostupných miestach, no môže byť ukrytá aj v nenápadnej a na prvý pohľad obyčajnej studničke. Výprava za touto vzácnou tekutinou je dlhá a nebezpečná. Len cnostný hrdina dokáže prekonať všetky prekážky a získať ju (napr. slovenské rozprávky *Živá voda* a *O chorom kráľovi*, ukrajinská rozprávka *Traja bratia a omladzujúca voda*, rozprávka bratov Grimmovcov *Živá voda*, severoamerická indiánska rozprávka *Liečivá voda*).

Podľa Viery Gašparíkovej bol motív živej vody známy už v starých indických či perzských rozprávaniach a je takisto pevnou súčasťou dejovej osnovy *Povesti o Alexandrovi Velkom*, ktorej najstarší záznam pochádza približne z roku 200 n. l.: Alexander hľadá prameň života, avšak nájde ho jeho sluha. Ako ďalší dôležitý východiskový text, ktorý obsahuje motív živej vody, V. Gašparíková menuje svedectvo *Scala celi* juhofrancúzskeho dominikána Johanna Gobiusa mladšieho zo 14. storočia (2001, s. 1030). Edgar Herzog zase dodáva, že v mytologických predstavách rôznych národov prinášali živú a mŕtvu vodu kone a vtáky z iného sveta, preto mali nádoby na vodu kedysi podobu koní. Prepojenie medzi čarovným nápojom *sóma* a koňom je zjavné najmä v hinduistickej mytológii (2012, s. 69). Známa je aj predstava, podľa ktorej má k živej vode prístup had – symbol znovuzrodenia a (auto)regenerácie, pretože prebýva v tajuplných podzemných priestoroch (s. 60).

Mŕtva a kúzlamí znečistená voda sa objavuje napríklad v slovenskej rozprávke *Braček Jelenček* či v ruskej rozprávke *Sestrička Alonuška a braček Ivanuško*. V oboch rozprávkach nevlastná matka preklaje vodu v mláke, takže keď sa z nej chlapec napije, premení sa na jeleňa. V keltskom mytologickom cykle *Dvoreníe Étain* zase žiarlivá bohyňa Fuamnach zakľaje svoju sokyňu v láske na špinavú mláku, z ktorej sa potom dievčina vyľahne do podoby červa.

**Vodné bytosti a topos jazera.** Jazero, resp. rybník je význačné → *miesto s tajomstvom*. Do toposu jazera patrí okrem vodnej hladiny a priestoru nad/pod ňou aj súš (breh, čistinka, hustý les), ktorá jazero bezprostredne obklopuje.

V hlbinej psychológii zhmotňujú stojaté a nepriehľadné vody jazera výlučne ženský princíp. Nie je preto náhoda, že vo fikčnom svete kolektívne generovaných arcinaratívov obývajú vodné plochy jazier prevažne feminínne bájne bytosti. Nábožensko-mytologické predstavy rôznych kultúr vykresľujú vodné panny (víly, rusalky atď.) ako pôvabné dievčatá s čarovnou mocou. Napríklad v kultúre antických Grékov obývajú jazerá a iné sladké vody *najády*, dcéry boha Dia (rím. Jupiter), ktoré sa súčasne považovali za ochrankyne týchto sladkovodných plôch (Larson, 2001, s. 5). Obdobnú funkciu majú vodné víly aj v keltskej tradícii. Významnú úlohu pritom zohráva tzv. Jazerná pani (známa aj pod menami Morgana, Viviana, Nimue atď.), objavujúca sa v bretónskom cykle artušovských legend. Jej konanie je v tomto cykle príbehov ambivalentné: ako škodca prelští kúzelníka Merlina a uväzní ho vo svojom paláci na dne jazera; ako darca daruje kráľovi Artušovi čarovný meč Excalibur; ako pomocník sprevádza mŕtveho Artuša na lodi do Avalonu (záhrobia) (Vlčková, 2002, s. 146).

Aj v slovanskom vierosloví bol kult vodných bytostí hlboko zakorenený. Víly a rusalky sú opisované ako pôvabné, avšak nebezpečné dievčatá s krásnym hlasom. Ich životná energia a čarovná moc je ukrytá v dlhých vlasoch. Môžu sa premieňať na zvieratá, najčastejšie na labuť, ale aj na koňa, sokola či vlka (Váňa, 1990, s. 111 – 112). Povahu a výzor víl výstižne opisujú napr. slovenské poverové rozprávania *O vílach na mlynskom chotári*, *O vílach v Ráztokách*.

Svetová ľudová slovesnosť často tematizuje stretnutie víly, resp. inej nadprirodzenej ženskej bytosti s mladým, statným mužom, s ktorým nadväzuje milenecký vzťah, alebo uzatvára manželský zväzok. Hrdina sa v tomto type príbehov zväčša zmocňuje panny násilne, keď jej počas kúpania v jazere ukradne odev z peria alebo uzdu, čím jej znemožní premeniť sa na zviera a uniknúť (napr. *Rozprávania o Hasanovi z Basry* zo zbierky *Tisíc a jedna noc*, ruská rozprávka *Morský cár a Jelena Premúdra*).

Najmä v ázijských naratívoch nachádzame príbehy o tom, ako sa muž zamiluje do akvatickej ženskej bytosti, ktorá je zvyčajne dcérou podmorského dračieho kráľa a objavuje sa v podobe ryby (napr. kórejská rozprávka *O milujúcej žene a Dračej princeznej*, čínska rozprávka *Sirota a Dračia princezná*, vietnamská rozprávka *Ako sa rybár oženil s dcérou vodného kráľa*).

Význačnou postavou, ktorá je takisto úzko spätá s toposom jazera, je vodník (vodný muž, vodný tatko, vodný cár, hastrman). Bohato sa objavuje prednostne v slovanskom ľudovom vierosloví. Podľa V. Gašparíkovej sa vodník zobrazuje najmä v žánri poverových rozprávaní ako mužská démonická bytosť s dlhou bradou, rozstrapatenými vlasmi a mokrou halenou, často je obrastený machom a zdržiava sa v blízkosti mlynov. Pod vodnou hladinou má zámok, kde drží duše utopených ľudí v hrncoch pod pokrievkami (2002, s. 746). V. Gašparíková ďalej upozorňuje na to, že rozprávania o vodníkoch sa obvykle vyznačujú premenlivosťou a sujeto-ovou neustálenosťou: podobne ako v iných poverových podaniach ide napríklad o voľné variácie na všeobecne rozšírené motívy, napríklad veľmi častý je motív vodníka, ktorý rozhadzuje seno, máča ho, alebo pustoší lúku. V poverových rozprávaniach vodník často topí plavcov, unáša mladé devy, škodí mlynárom a rybárom. Napríklad v slovenskom poverovom rozprávaní *Hastrman* unáša vodný muž kúpajúcu sa dievčinu do svojej podvodnej ríše. V inom poverovom rozprávaní *O vodníkovi z Brestovian* vodník škodí mladej gazdinej, tá sa ho však pomocou ľsti zbaví. Postavu škodiaceho vodníka nachádzame aj v slovenských rozprávkach

*O vodníkovi, O pomste vodníka, Hastrman na livinském mlyne* či v ruskej rozprávke *O Sadkovi a cárovi vodníkov*.

**Index akvatických motívov podľa ATU katalógu.** Medzinárodný Aarne-Thompson-Utherov katalóg rozprávkových typov zaznamenáva v kategórii čarovných rozprávok tieto motívy s vodným živlom:

- a) pod heslom *voda*:
  - voda ukrýva zvieracu nevestu/ženícha (ATU 425M),
  - muž sa stretáva s vodnou bytosťou a (ne)vedome jej prisľúbi syna (ATU 316),
  - živá voda ako magický liek (ATU 303, 314, 332C\*, 519, 531, 550, 551, 590, 706, 707),
  - neplodná žena vypije zázračnú vodu a počne dieťa (ATU 303),
  - ťažká úloha: hrdina musí naplniť sito vodou (ATU 313),
  - neschopnosť rozpoznať vlastný odraz vo vode (ATU 408).
- b) pod heslom *more*:
  - hrdina bojuje s morskou obludou (ATU 303),
  - magický prsteň sa stratí v mori (ATU 560).
- c) pod heslom *studňa*:
  - studňa ako vchod do iného sveta (ATU 301),
  - zlatá guľa, ktorá spadne do studni (ATU 440),
- d) pod heslom *slzy*:
  - slzy ako čarovný prostriedok, ktorý prebudí zakliateho muža z magického (smrtného) spánku (ATU 300),
  - zviera zrodené zo slz (ATU 301),
  - žena musí naplniť sud slzami (ATU 315).

### § 3. Literatúra

- Alonúška. *Ruské ľudové rozprávky*. Moskva: Raduga, 1989.
- BECKER, Udo. 2002. *Slovník symbolů*. Praha: Portál, 2002.
- ČERMÁK, Jan. 2014. *Kalevala*. Praha: Academia, 2014.
- ČERNÝ, Václav – TVRDÍKOVÁ, Michaela – VACULÍK, Ivo. 1989. *O srdnatém střelci Andrejovi a jiné pohádky*. Praha: Lidové nakladatelství, 1989.
- DOBŠINSKÝ, Pavol. 2016. *Prostonárodní slovenské pověsti*. 1. zv. Bratislava: Tatran, 2016.
- DOBŠINSKÝ, Pavol. 2017. *Prostonárodní slovenské pověsti*. 2. zv. Bratislava: Tatran, 2017.
- DOBŠINSKÝ, Pavol. 2017. *Prostonárodní slovenské pověsti*. 3. zv. Bratislava: Tatran, 2017.
- ELIADE, Mircea. 2020. *Pojednání o dějinách náboženství*. Praha: Argo, 2020.
- ELIADE, Mircea. 2004. *Obrazy a symboly*. Brno: Computer Press, 2004.
- GAŠPARÍKOVÁ, Viera (ed.). 2002. *Slovenské ľudové rozprávky*. 1. zv. Bratislava: Veda, 2002.
- GAŠPARÍKOVÁ, Viera (ed.). 2001. *Slovenské ľudové rozprávky*. 2. zv. Bratislava: Veda, 2001.
- GRAVES, Robert. 2004. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy, 2004.
- GRIMM, Jacob – GRIMM, Wilhelm. 1988. *Pohádky*. Praha: Odeon, 1988.
- HODROVÁ, Daniela. 2014. *Román zasvěcení*. Praha: Malvern, 2014.
- HRYCH, Ervín. 2000. *Velká kniha bohů a bájných hrdinů*. Praha: Regia, 2000.
- KIRK, Geoffrey – RAVEN, John – SCHOFIELD, Malcolm. 2004. *Předsokratovští filozofové*. Praha: Oikymenh, 2004.
- Krásá Nesmírná. *Ruské lidové pohádky*. Praha: Lidové nakladatelství, 1984.



- LARSON, Jennifer. 2001. *Greek Nymphs. Myth, Cult, Lore*. New York: Oxford University Press, 2001.
- NÁDASKÁ, Katarína. 2014. *Čím žila slovenská rodina. Rodinné zvyky, slávnosti a tradície v našej ľudovej kultúre*. Bratislava: Fortuna Libri, 2014.
- PODRACKÁ, Dana. 2002. *Jazyky draka*. Martin: Vydavateľstvo Matice slovenskej, 2002.
- PROPP, Vladimir Jakovlevič. 1999. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 1999.
- ŠTOVÍČKOVÁ, Dana – ŠTOVÍČKOVÁ, Milada. 1974. *Brokátový obraz*. Praha: Albatros, 1974.
- THOMPSON, Stith. 1955. *Motif-Index of Folk Literature. Vol. 1. A – C*. Bloomington: Indiana University Press, 1955.
- TOMEK, Jiří. 2018. *Kouzlo boha Thovta. Mýty a báje starého Egypta*. Praha: Argo, 2018.
- UTHER, Hans-Jörg. 2011. *The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography. Part I. Animal Tales, Tales of Magic, Religious Tales and Realistic Tales, with an Introduction*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2011.
- UTHER, Hans-Jörg: *The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography. Part III. Appendices*. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 2014.
- VALENCOVÁ, Marina – ŽEŇUCHOVÁ, Katarína. 2019. Axiológia zdravia a choroby v tradičnej slovenskej kultúre. In: *Axiologický výskum slovanských jazykov*. Bratislava – Moskva: VEDA: Slavistický ústav Jána Stanislava – Institut slavianovedenija RAN, 2019, s. 99 – 120.
- VÁŇA, Zdeněk. 1990. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990.
- VLČKOVÁ, Jitka. 2002. *Encyklopedie keltské mytologie*. Praha: Libri, 2002.
- Vrch čajové konvice. Čínské pohádky*. Praha: Mladá Fronta, 2006.
- VOSKOBOJNIKOV, Michajlovič. 1961. *Pohádky sibiřských lovců*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1961.
- ZAMAROVSKÝ, Vojtech. 1975. *Epos o Gilgamešovi*. Bratislava: Mladé letá, 1975.

#### § 4. Nikola Danišová

Štúdiá vznikla v rámci projektu APVV-17-0026 Tematologická interpretácia, analýza a systemizácia arcinaratívov ako semiotických modelov životného sveta a existenciálnych stratégií.