

## Semiotická transformácia arcimotívu čarovnej premeny v rozprávkovej látke „kráska a zviera“\*

Nikola Danišová; nikol.danisova@gmail.com

**Abstrakt:** V štúdiu sa zameriavame na identifikáciu tematických, výrazových a sémantických posunov, ku ktorým došlo v spracovaní motívu čarovnej premeny, ako je on ustanovujúco založený v motivickej redakcii 425C Kráska a Zviera, v autorskej slovesnej rozprávke (F. Hrubín) a následne v jej filmovej adaptácii (J. Herz), ako aj medzi týmito dvoma autorskými výtvormi a arcinaratívmi reprezentujúcimi uvedený rozprávkový typ v pôvodnej, vývinovo-ustanovujúcej podobe, a to na pozadí širších kultúrno-antropologických súvislostí, ktoré sú s motívom transfigurácie spoločensko-historicky späté.

**Kľúčové slová:** magická transfigurácia, intersemiotická adaptácia, arcinaratív

**Abstract:** In the study we focused on identification of shifts and themes, expressions and semantics in the subject of magical transformation, as its firmly established in classification of folk tales by Aarne-Thompson-Uther 425C Beauty and the Beast, in author literary fairy tale by F. Hrubín and its following film adaptation by J. Herz, as well as between these two works arcs, which represent mentioned tale type in original, developmental and canonical form, on the background of broader cultural and anthropological relations, which are both socially and historically linked with this motif.

**Keywords:** magical transfiguration, intersemiotic adaptation, arcinaratives

Náš výklad problematiky, ktorú predznačujeme v rámcových častiach tohto príspevku (titul, kľúčové slová, abstrakt), bude v zásade rozložený medzi dve komparatívne osi. Prvú, cieľovú os predstavuje porovnanie dvoch autorských diel – slovesného a filmového – z 20. storočia, ktoré spracúvajú motív čarovnej premeny konštituovanej v Aarne-Thompson-Utherovom katalógu rozprávkových typov (skrátene ATU)<sup>1</sup> pod motivickou redakciou 425C (Kráska a Zviera), a to ako prípad intersemiotickej adaptácie. Druhá, historicky predpokladová (a v tomto zmysle fundamentálna) os potom usúvzťažňuje spomínané dva výtvary s arcinaratívmi, ktoré reprezentujú zmienený rozprávkový podtyp v jeho osnovej, pôvodnej podobe.

Oba artefakty, ktorých spojnicou vytvára prvú komparatívnu os, sú českej proveniencie. Ide o básnickú rozprávku *Kráska a Zviera*<sup>2</sup> (1970) od Františka Hrubína a jej filmovú adaptáciu *Panna a Netvor* (1978) naštudovanú českým režisérom Jurajom Herzom. František Hrubín sa inšpiroval pri tvorbe básnickej

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

<sup>1</sup> V štúdiu pracujeme so slovenským prekladom ATU katalógu, ktorý je uverejnený v treťom zväzku antológie *Slovenských ľudových rozprávok* od zostavovateľiek Viery Gašparikovej a Boženy Filovej. Motivickú redakciu 425C autorky v niektorých prípadoch pomenúvajú ako Krásna a Zviera (označenie Krásna zrejme súvisí s názvami niektorých slovenských rozprávok: *O Krásnej, Róža Krásna, Poviedka o Krásnej* a pod.), globálne je však zaužívaný názov 425C Kráska a Zviera, ktorý v štúdiu budeme používať aj my.

<sup>2</sup> František Hrubín prerazoval Beaumontovej rozprávku *Kráska a Zviera* už v roku 1957. Vyšla v zbierke *Špalíček pohádek* pod názvom *O Kráske a Netvorovi*. V tejto verzii však Hrubín do rozprávky takmer vôbec autorsky nezasahoval a ponechal jej pôvodný folklórny charakter. Až v roku 1970, rok pred svojou smrťou, sa opäť k tomuto príbehu vrátil a zdramatizoval ho pod názvom *Kráska a Zviera*.

poémy *Kráska a Zviera* rovnomenným starofrancúzskym príbehom z polovice 18. storočia od madame de Beaumontovej. Známý čarovný motív o krásnej panne, ktorá pomocou pravej a čistej lásky vyslobodí princa premeneného na zvieracieho netvora, Hrubín zdramatizoval špeciálne pre čarokrásne prostredie divadla krumlovského zámku. Juraj Herz neskôr nadviazal na Hrubínove strašidelno-romantické spracovanie *Kráskej a Zvierat'a* a svoj film *Panna a Netvor* poňal ako rozprávkovú romancu s hororovo-gotickými prvkami.

Látka o kráske a zvierati<sup>3</sup> síce patrí medzi starobylé folklórne príbehy, no pre súčasných recipientov je stále atraktívna a aktuálna, o čom svedčí množstvo hudobných, divadelných, ale predovšetkým literárnych a filmových adaptačných spracovaní. Hrubín aj Herz priamo nadväzujú na folklórne dedičstvo príbehov o dievčati a jej zvieracom ženíchovi, pričom tento starobylý motív modernizujú a posúvajú na úroveň umeleckého diela.

V prvej časti výkladu sa zameriame na arcinaratívy (čarovné klasické rozprávky, mýty, legendy), ktoré zachytávajú osnovný príbehový invariant o kráske a zvierati. Stabilnými sujetovo-motivickými časťami naratívov redakcie 425C sú tieto dejové sekvencie:

1. Kupec sa vydáva na cestu, aby zachránil svoj majetok.
2. Kupec zabľúdi, napokon sa však dostáva do začarovaného zámku obývaného Zvierat'om.
3. Kupec v zámočkej záhrade odtrhne pre svoju dcéru (Krásku) ružu, čím nahnevá Zviera, ktoré si za odtrhnutú ružu žiada kupcovu dcéru. Zviera sa mužovi vyhráza smrťou, a tak kupec s jeho podmienkou (priviesť do začarovaného zámku jednu z dcér) súhlasí.
4. Kráska prichádza do zámku k Zvierat'u, aby zachránila otca.
5. Kráske sa po istom čase začne cnieť za otcom, preto na pár dní odchádza naspäť do rodného domu.
6. Pretože Krásku doma zdržiavajú jej zlé sestry, nestihne sa do zámku vrátiť v stanovenú hodinu. Zviera tak umiera od žiaľu.
7. Kráska prichádza do zámku v poslednej chvíli. Vyzná zvierat'u svoju lásku a ono sa premení na krásneho princa.

### Motivická redakcia o kráske a zvierati (ATU 425C)

Podľa ATU klasifikácie patria naratívy s motívom zvieracieho ženícha<sup>4</sup> (spracovávajú ho aj rozprávky o kráske a zvierati) pod veľmi starý a celosvetovo rozšírený komplexný rozprávkový typ 425 Hľadanie strateného muža. Motivická látka 425 je žánrovo heterogénna, môžeme v nej nájsť rôzne varianty arcinaratívov – klasické rozprávky, mýty i legendy. V dôsledku tohto širokého diapazónu príbehov zaznamenávame v osnovnej príbehovej látke o mládenkovi, ktorý je zakliaty do najrôznejších podôb zvierat (medveď, had, jež, zvierací netvor atď.) a vyslobodiť ho môže len úprimná láska krásneho dievčaťa, výrazné variácie a modifikácie. Z nich sa odvodzujú tieto najdominantnejšie podtypy/redakcie:

- 425A Amor a Psyché (napr. švédka rozprávka *Južnejšie ako na juh, severnejšie ako na sever*)
- 425B Odčarovaný muž – úlohy čarodejnice (napr. nemecká rozprávka *Kráľ had*)
- 425C Kráska a Zviera (napr. francúzska rozprávka *Kráska a Zviera*)

<sup>3</sup> Ak používame označenia kráska a zvieria ako všeobecnú charakteristiku (typ) hrdinov, budeme ich písať s malými začiatočnými písmenami.

<sup>4</sup> Rodovým náprotivkom rozprávok so zvieracím ženíchom sú naratívy so zvieracou nevestou. Podľa ATU ide najmä o tieto rozprávkové typy: 400 Hľadanie stratenej ženy, 401A Začarované princezné a ich zámky, 402 Nevesta zakliata na malé zvieria.

Zatiaľ čo Amor a Psyché<sup>5</sup> sa pokladá za najstaršiu a najrozšírenejšiu redakciu rozprávkovvej motivickej látky 425 Hľadanie strateného muža, za najmladší podtyp sa považuje Kráska a Zviera (Gašparíková 2001, s. 988).

Najznámejšou a základnou verziou príbehovej látky 425C je starofrancúzska rozprávka *Kráska a Zviera* (podľa nej je pomenovaný celý tento rozprávkový podtyp) z roku 1756 od madame de Beaumontovej. Pri tvorbe rozprávky *Kráska a Zviera* sa madame de Beaumontová inšpirovala novelovou romancou *Belle et la Bête* (teda Kráska a Zviera) z roku 1740 od madame de Villeneuveovej. Tá ako prvá prerozprávala pôvodne ľudový príbeh o kráske a zvierati a uverejnila ho vo forme novely s rozsahom približne dvesto strán v zbierke *La jeune américaine et les contes marins*.

Okrem vymenovaných starofrancúzskych rozprávok o kráske a zvierati evidujeme aj inokrajné folklórne verzie tohto motívu: napr. čínsky príbeh *Čarovný had*, švajčiarsku rozprávku *Medvedí princ* či dánsku rozprávku *Kráska a kôň*. Ľudové príbehy, ktoré patria pod redakciu 425C Kráska a Zviera, nájdeme aj v slovenskom areáli: *O Krásnej, Róza Krásna, Trojruža, Povedka o Krásnej, Milína, Krásna, Ružový puk, Živô Jelito* atď. Sujetovo-motivická schéma rozprávkového podtypu 425C Kráska a Zviera, ako uvádza slovenská etnologička Viera Gašparíková (2001, s. 909), „sa často vyskytuje v krátkych a jednoduchých formách, a tak je to aj v slovenských paralelách.“

### Kultúrno-antropologické súvislosti motivickej redakcie 425C Kráska a Zviera

Motív transfigurácie človeka na zviera (alebo zvieracieho netvora) a návratný proces vyslobodzovania z tejto podoby má v klasických naratívoch dlhú tradíciu. Zoomorfná premena človeka je zároveň aj antropologicko-náboženským fenoménom, ktorý sa objavuje od najstarších čias ľudského vývoja v každej spoločnosti a kultúre. Preto sa domnievame, že motív premeny je úzko spojený s ľudským myslením a prežívaním, s vierou v transcenciu a s iniciačným procesom smrti a znovuzrodenia. Súvisí tak s potrebou zmeny v duševnom vývine každej ľudskej bytosti.

Rituálny prerod človeka v posvätné zviera bol dôležitou súčasťou pravekého a starovekého magicko-náboženského myslenia. Obrad premeny (maskovania sa) na zviera bol praktizovaný predovšetkým v šamanizme a zoomorfizme ako súčasť liečebných či loveckých rituálov, pri spojení so svetom mŕtvych, pri rituáloch plodnosti atď. Šamani<sup>6</sup> alebo vyvolení jedinci (inicianti, obeť rituálnych vrážd, kňazi a pod.) sa odeli do rituálneho kostýmu z koží alebo kožušín hieratického zvieraťa (súčasťou náboženských kostýmov mohli byť aj iné časti zvieraťa, ktoré sa považovali za posvätné – kosti, zuby, parožie, pazúry).<sup>7</sup> Cielenu imitáciou posvätného zvieraťa človek dobrovoľne prijímal animálnu pudovosť, čím sa zaručilo bytostné spojenie so zvieracím duchom a vypožičanie si jeho schopností.

<sup>5</sup> Redakcia 425A Amor a Psyché je pomenovaná podľa rovnomenného príbehu z 2. stor. n. l., ktorý je súčasťou rímskeho románu *Premeny čiže Zlatý somár* od Apuleia. Ešte staršiu verziu príbehu evidujeme v gréckej literatúre, konkrétne v Aristidových *Povedkách z Milétu* z 1. – 2. stor. n. l. (Gašparíková 2001, s. 988). Tieto autorské spracovania vychádzajú z pôvodného gréckeho mýtu *Eros a Psyché*. Arcinaratívy z podtypu 425A Amor a Psyché sa od príbehov o kráske a zvierati líšia najmä v spôsobe, akým dievčina vyslobodzuje zakliateho zvieracieho princa: dievča zvieraťa (zakliatemu princovi) prisľúbi, že sa naňho v noci nepozrie. Svoj sľub nedodrží, pretože je netrpelivá a zvedavá. Za svoje prečiny nepyká len dievčina, ale aj princ-zviera, ktorý musí odísť k čarodejnici a oženiť sa s ňou, prípadne jej slúžiť. Hrdinka prekonáva množstvo nebezpečných prekážok, aby svojho princa našla a vyslobodila ho z rúk škodcu. Ide napr. o tieto príbehy: nórska rozprávka *Na východ od slnka, na západ od mesiaca*, slovenská rozprávka *Hadogašpar*, nemecká rozprávka *Jež – Jurko*, poľská rozprávka *Zakliaty mládenec*.

<sup>6</sup>Toto rituálne divadlo mohli zväčša predvádzať len šamani – vyvolení. Svedčí o tom aj sám význam slova *šaman*, ktorý má tunguzský pôvod a znamená „čarodejník“ (Eliade a Culianu 2001, s. 231).

<sup>7</sup>Každý kmeň si vyberá vlastné obradné zviera: aztécki šamani sa pri postliminárnych/záhrobných rituáloch premiňali na jaguára, laponskí šamani zase na medveďa (Saunders 1996, s. 66 – 67). Do medvedej kožušiny sa prezliekali aj severoamerickí Indiáni počas liečebných rituálov (Ibidem, s. 77) a pri obetných rituáloch sa za zvieraťá plodnosti (kobyly, fenky, ošípané) maskovali grécke kňazky (Graves 2004, s. 11 – 12).

Predstava totemového zvierat'a ako mýtického predka nebola cudzia ani barbarským národom Európy (Slovania, Germáni, Škandinávci, Kelti atď.), ktoré tiež deifikovali vybrané druhy zvierat. Zväčša išlo o nebezpečné alebo rešpektované zvieratá ako medveď, orol, diviak, vrana, vlk atď. Zvieracie vlastnosti (rýchlosť, dravosť, sila a pod.) boli vysoko oceňované a človek si ich mohol pomocou rôznorodých obradov načas „vypožičať“. Adept rituálu sa spojil s duchom posvätného zvierat'a, čím symbolicky prebral jeho schopnosti. Získanú zvieraciu silu následne využíval vo svoj prospech v súboji, pri veštekých alebo liečebných rituáloch.

V Európe sú najznámejšie predovšetkým bojové rituály, ktoré praktizovali nordicko-germánske kmene. Tie verili najmä „v ducha medveďa, ktorý brál zjemená roli prapredka a totemu“ (Pastoreau 2011, s. 58). Berserkovia<sup>8</sup>, najobávanejšie vojenské jednotky, používali silnú bojovú mágiu, pomocou ktorej sa dokázali premeniť na medveďa. Títo bojovníci sa vypravovali do bitiek oblečení iba v medvedej koži, pretože verili, že im v takomto prestrojení neublíži meč ani oheň (Saunders 1996, s. 76). Okrem vonkajšej premeny na vyvolené zviera (maskovanie sa do medvedích kožušín) sa účastníci rituálu snažili šelmu napodobniť aj správaním. Vydávali zvuky ako medveď, zbesilo tancovali a pomocou drog dobrovoľne vstupovali do stavu extáznej zúrivosti (Pastoreau 2011, s. 58). Svojich nepriateľov zabíjali sťaby dravé šelmy – prehryzli im krčnú tepnu. Rituálne sa vzdávali svojej ľudskej podstaty a premieňali sa na svoj zoomorfný fetiš – medveďa (Vlčková 1999, s. 44 – 45; Pastoreau 2011, s. 58). O bojovej činnosti berserkov sa zmiňuje aj severská mytológia. Napr. *Sága o Skjǫldungoch* opisuje boj medzi obávanými berserkmi (bolo ich len dvanásť) kráľa Hrólfa Tyčku a vojskom švédskeho kráľa Aldisa. O berserkoch sa zmiňuje aj *Stará pieseň o Bjarkim* (časť *Ságy o Skjǫldungoch*). Bǫ dvar ako najudatnejší a najobávanejší muž z družiny kráľa Hrólfa Tyčku používal bojovú mágiu, aby sa stal krvilačným a neporaziteľným. Bojovník sa rituálne ponoril do hlbokého spánku, aby jeho duša mohla poňať nové a silné medvedie telo, ktoré mu zaručilo dravý boj i víťazstvo. Po tom, ako bol Bǫ dvar z magického spánku prebudený a jeho duša sa vrátila späť do svojho ľudského tela, stratil výnimočné bojové schopnosti. Bez pomoci medvedieho ducha družina boj prehrala.

Okrem arcimotívu premeny človeka na zviera spracováva redakcia 425C Kráska a Zviera aj ďalší prastarý motív – ženbu so zvierat'om. Predstava sexuálneho spojenia medzi ľudskou bytosťou a zvierat'om vychádzala z viery v mýtického prapredka klanu či rodu. Toto presvedčenie zastávali okrem šamanistických kultúr, pre ktoré bola táto predstava typická, aj mnohé pohanské kmene (najmä germánske, slovanské, keltské a nordické). Ak človek pochádzal z rodu, ktorého súčasťou je posvätné zviera, predestinovalo ho to na kraľovanie alebo život plný heroických dobrodružstiev a vznešených činov. Takmer každý pohanský „zoomorfný kráľ či panovník [...] se zrodil ze spojení ženy a zvířete či vzácněji muže a zvířecí samice. Často se jedná o tak samozřejmý fakt [...] nejčastěji se však tento úkaz vysvětluje mýtem“ (Roux 2009, s. 84).

Už v 11. storočí existovali literárne spisy (v nich sa uvedené príbehy tradovali medzi ľuďmi skôr), v ktorých sa zviera považovalo za predka tej-ktorej slávnej postavy. „To platí napríklad o latinských gestech, jež byla věnována hrdinským skutkům Sivarda, dánského vévody a druha krále Knuta Velikého“ (Pastoreau 2011, s. 88 – 89). Príbeh hovorí, že medveď uniesol do svojej jaskyne ľudskú ženu a splodil s ňou chlapca. Toto spoly ľudské a spoly zvieracie dieťa bolo predkom Sivarda. Dánsky vojvoda, potomok tejto divokej šelmy, zdedil medvedie „gény“ – agresívnu, prudkú povahu a medvedie uši (Ibidem, s. 89). Zviera ako zakladateľ rodu vystupuje aj v dánskej legende, ktorú Saxo Grammaticus zaradil do svojho diela *Gesta Danorum* (12.

---

<sup>8</sup>Okrem berserkov – medvedích bojovníkov, existovali aj ulfednarovia – vlčí bojovníci, ktorí sa spájali s vlkom ducha a obliekali sa do vlčích kožuchoch (Vlčková 1999, s. 45). Rovnako bojový spolok Männerbud rituálne vyzýval vlčieho ducha (Becker 2002, s. 325).

<sup>9</sup>Knut Veľký (995 – 1035) bol skutočný vikingský kráľ, ktorý sa preslávil tým, že v rokoch 1020 až 1030 zvíťazil v krutom boji nad Anglosasmi (Pastoreau 2011, s. 89).

storočie).<sup>10</sup> Aj v tejto legende sa opakuje sujet o medveďovi, ktorý uniesol ženu do jaskyne a žil s ňou v partnerskom vzťahu. Medveďa neskôr zabil lovec a tehotnú ženu odvedol. Žena na slobode porodila polozvieracie/poloľudské dieťa. Chlapec sa vzhľadom ponášal na človeka, no jeho povaha bola animálna, prudká a násilnícka. Keď vyrástol, zabil vraha svojho otca – medveďa. Potom žil ako ostatní muži tej doby – oženil sa a splodil syna, ktorý bol pradedom kráľa Svena II. Estridsena<sup>11</sup> (Pastoreau 2011, s. 87 – 88).

Motív únosu ženy zvierat'om (najčastejšie medveďom) do jaskyne môžeme nájsť aj v žánri klasických rozprávok. Ide o špecifické naratívy zväčša krátkej príbehovej formy objavujúce sa v Európe. Rozprávky o žene, ktorú uniesol medveď sa často pridružujú k podtypu 425C Kráska a Zviera ako jej príbuzný variant (Gašparíková 2002, s. 988 – 989). Slovenská etnologička Viera Gašparíková tvrdí, že tieto príbehy môžeme rozdeliť na dve skupiny s „významným rozdielom v štýle, v tematickej výstavbe a žánrovej príslušnosti“ (Ibidem, s. 643). V prítomnom príspevku sa zameriame len na druhú skupinu príbehov o žene a medveďovi, pretože naratívy z tohto osnovného okruhu už majú fantastické a nadprirodzené znaky: „ani jeden z týchto zápisov nemá pevnú lokalizáciu. Okrem toho dievča nevyrástlo pri medveďovi, ale medveď si ju k sebe vzal a žil s ňou ako muž zo ženou (...) mali spolu dieťa, pol človeka a pol medveďa. Táto symbióza už značne pripomína čarovné rozprávky, najmä Krásnu a Zviera (...) pôsobia dojmom väčšej starobylosti a nesú v sebe ohlas dávneho totemizmu“ (Ibidem, s. 643). Druhá skupina naratívov o žene a medveďovi (napr. slovenské rozprávky *Žena a medveď*, *O medveďovi*, úvodná časť srbskej rozprávky *Medveďovič*) nápadne pripomína legendy o Sivardovi a Svenovi II. zo severnej Európy. Stabilné sujetové jadro čarovných rozprávok o žene a medveďovi môžeme zachytiť nasledovne:

1. Zviera (najčastejšie medveď) unáša ženu do svojho príbytku.
2. Žena nejaký čas žije so zvierat'om v partnerskom vzťahu.
3. Žena od zvierat'a uteká alebo je zachránená (napr. horárom, skupinou uhliarov atď.).
4. Žena zisťuje, že je tehotná a porodí syna, ktorý má zvieracie črty (povahové: agresia, divokosť, extrémna odvaha; fyzické: veľké a husté ochlpenie, mohutný vzrast, zvieracie uši, nohy a pod.).

V pohanskej kultúre bola zvieracia bytosť povýšená na status prapredka rodu a premena jedinca (fiktívneho či skutočného) na zviera sa vnímala ako požehnanie či výsada vyvolených. V príbehoch o žene a medveďovi výrazne dominujú pohanské hodnoty a tradície. Zviera tu predstavuje vtedajší ideál mužnosti a sily; partnerský vzťah medzi zvierat'om a človekom zase niekdajšie úzke spojenie medzi ľudskou a zvieracou dušou. Domnievame sa, že príbehy o žene a medveďovi sú staršie<sup>12</sup> než rozprávky z redakcie 425C. V niektorých variantoch príbehov z motivickej látky Kráska a Zviera má premenený hrdina tiež podobu medveďa (napr. slovenská rozprávka *Trojruža*, švajčiarska rozprávka *Medvedí princ*). Uvažujeme preto o tom, že naratívy o žene unesenej medveďom mohli tvoriť akýsi prazáklad či inšpiráciu pre vznik rozprávok o kráske a zvierati.

### Christianizácia a jej vplyv na arcinaratívy s motívom ženy človeka a zvierat'a

Kresťanstvo odmietalo modloslužobníctvo, ktoré spočívalo aj v zoomorfizme. Mnohé zvieracie kulty boli založené na myšlienke duchovného spojenia medzi človekom a vyvoleným zvierat'om. Zvieratá mali často status božstiev, čím ohrozovali základnú kresťanskú dogmu: vieru v jediného Boha (Pastoreau 2011, s.

<sup>10</sup> Grammaticus prebral legendu o žene a medveďovi zo starších folklórnych rozprávání, ktoré sa tradovali medzi ľuďmi ústne (Ibidem, s. 89).

<sup>11</sup> Sven II. Estridsen bol skutočný kráľ žijúci približne v rokoch 1019 – 1076.

<sup>12</sup> Prvý historicky doložený zápis príbehu o žene a medveďovi datujeme do 11. storočia, kým prvý hodnoverný zápis rozprávky *Kráska a Zviera* pochádza až z roku 1740 od madame de Villeneuveovej. Sme si však vedomí toho, že rozprávky s motívom krásky a zvierat'a, rovnako ako príbehy o žene a medveďovi, sa medzi ľuďmi ústne šírili už skôr.

17). Kresťanské učenie zároveň pokladá človeka za boží obraz a za najvyššiu živú bytosť, pretože človek ako jediný druh na zemi disponuje myslou – „mens“ (Aurelius Augustinus), v ktorej dokáže rozpoznať Boha (Andoková 2008, s. 55). Takúto predstavu o božom človeku však značne narušovali nekontrolovateľné aktivity účastníkov rôznych fetišistických a zvieracích kultov. Podľa francúzskeho historika Pastoureaua dokázali najmä bojové spolky získať frenetický až démonický rozmer (2011, s. 17), a to najmä vďaka požívaniu rôznych drog, ktoré zastierali jasnosť a triezvosť ľudskej mysle. Vplyvom christianizácie sa význam rituálnych zvieracích kultov postupne desakralizoval, no mnohé prežitky starej viery stále zotrúvali vo zvykoch obyčajného ľudu. Takéto pozostatky pohanských rituálov kresťanstvo „prispôbovalo svojmu svetonázoru, ktorý mnohokrát len zastrel ich skutočný a pôvodný význam“ (Váňa 1990, s. 50).

Demýtizácia posvätných zvierat prebehla aj v slovesnom a rozprávačskom umení. Pod vplyvom kresťanstva sa premena na zviera postupne začala ponímať negatívne. Obraz človeka, ktorý stratil svoju ľudskú podobu a získal zvierací výzor, sa negatívne dotýkal ľudského egocentrizmu a pocitu druhovej nadradenosti. Protagonista odmietal spojenie so zvierat'om a nechcel sa na neho premeniť. Zvieracia podoba tak nadobudla charakter trestu a deficitu. Zakliaty hrdina sa preto menil na odpudivé či nábožensky nečisté zvieratá (pre kresťanstvo boli takými zvieratami napr. mačka, žaba, vlk).

### Zobrazenie Zvierat'a/Netvora v Hrubínovom a Herzovom autorskom spracovaní

Protagonista je v arcinaratívoch najčastejšie prefigurovaný na mohutné a divoké zviera, ktoré človek vníma ako hrozbu (medveď v slovenskej rozprávke *Trojruža*, vo švajčiarskom príbehu *Medvedí princ*, kôň v dánskej rozprávke *Kráska a kôň* atď.), alebo na zviera, ktoré pôsobí nepríjemne a vyvoláva v človeku odpor (napr. had v čínskom príbehu *Čarovný had*). V niektorých rozprávaniach (napr. v slovenskej rozprávke *O Krásnej*, vo francúzskej verzii od madam de Beaumontovej *Kráska a zviera*) sa hrdina po zakliatí nemusí ponášať ani na jeden konkrétny zvierací druh – jeho nové telo môže byť kombináciou rôznych živočíchov. Nejednoznačný zovňajšok zakliateho princa využil aj Hrubín vo svojom dramatickom diele *Kráska a Zviera*, čím umocnil jeho odpudivosť. Vytvoril zo Zvierat'a „hračku prírody“, ktorá, keďže sa nedá zdefinovať a ani nikam zaradiť, predstavuje v istom zmysle chaos: „není broznejšieho tvora nade mne! Ani zvíře, ani člověk!“ (Hrubín 1985, s. 32), „máš [Zviera] tvář a tělo porostlé srstí, vlnkěj čenich, drápy, dravčí zuby“ (Ibidem, s. 32). Herz ako prvý „nadelil“ hlavnej postave aj vtáčie telesné proporcie, pretože znepokojuje tajomnosť vtáčieho zovňajšku vzbudzuje v divákovi nedôveru a zabraňuje mu v stotožnení sa s hrdinom. Aby režisér zvýraznil hrozivú fasádu zakliateho princa, zameral sa, napríklad, aj na zobrazovanie detailov jeho vtáčích očí či ostrého čierneho zobáka.

V niektorých folklórnych príbehoch (predovšetkým v rozprávkach) sa objavuje špecifický motív: pred recipientom sa zamlčiava príčina premeny – nespomína sa, prečo a za čo je hrdina premenený. Vo všeobecnosti tento motív nie je v arcinaratívoch frekventovaný. Bohato sa však objavuje v príbehoch z motivickej látky 425 Hľadanie strateného muža (a teda aj v podtype 425C Kráska a Zviera). Pod nejasnou zámienkou kúzelná bytosť zakľaje hrdinu na ohavné zviera. Z kontextu rôznych verzií príbehov<sup>13</sup> o kráske a zvierati predpokladáme, že princova transfigurácia môže byť nespravodlivým

<sup>13</sup> „stal sa [princ] obeťou nebezpečného kúzla, z ktorého ho vyslobodila jej [kráskina] šľachetná dobrota a úchvatná srdečnost“ (Fielde 1893, s. 51, prel. N. D.), „macocha zakliala celú krajinu a jemu [princovi] dala podobu koňa. Vyslobodiť ho mohlo len krásne mladé dievča, ktoré sa do neho zamiluje aj napriek jeho zvieracej podobe“ (Bay 1899, s. 20, prel. N. D.), „moja najkrajšia, ďakujem Vám, že ste ma vykúpili; boli ste manželkou zakliateho princa“ (Sutermeister 1873, s.115), „vidíš, to ma zakliala jedna čarodějnice a ty si ma všleak vyslobodila“ (Filová a Gašparíková 2001, s. 30), „jedna zlá víla mě zaklela do této podoby, dokud se nenajde krásná dívka, která by byla ochotná vzít si mě za muže“ (Perrault et al. 1990, s. 335), „jedna zlá bohyně ma zakliala, že túto ohavnosť [znetvorený zvierací vzhľad] tak dlho na sebe budem nosiť, dokiaľ sa nerozhodne jedna pekná osoba vziať si ma za muža“ (Filová a Gašparíková 2001, s. 586), „a tu jej [Kráske] rozpovedal všetko, ako on [princ] bol na medveďa zakliaty i všetko jeho poddanstvo zkaamenelé, kým by jich takto krásna dievčina nevyslobodila“ (Dobšinský 1906, s. 18; gramatické chyby sa vzťahujú k súdobému zápisu).

trestom, t. z. pomstou či rozmarom škodcu (čarodejnica, zlá víla, macocha atď.). Domnievame sa však, že absentujúce okolnosti hrdinovej premeny nie sú v konečnom dôsledku pre pointu rozprávky relevantné. Posolstvo príbehu totiž tkvie v pochopení jednoduchého morálneho vzorca: šľachetné, dobrosrdečné, pokorné a trpezlivé správanie bude nakoniec vždy odmenené. Obaja hrdinovia (princ – zvierá aj kráska) musia prekonať určité prekážky, počas ktorých sa overuje ich dobrý charakter. Keď uspejú, za odmenu získajú nový, lepší životný status a partnera, ktorý je krásny nielen zvonka, ale najmä zvnútra.

Vo vybranom diele Františka Hrubína (*Kráska a Zvierá*) a v jeho filmovej adaptácii od Juraja Herza (*Panna a Netvor*) sa takisto o príčine princovej premeny nedozvieme. Napriek tomu sa v týchto autorských interpretáciách, oproti Beaumontovej predlohe, výrazne mení význam transfigurácie hlavného protagonistu. V dvoch základných motívoch, ktoré látka o kráske a zvierati spracováva (hrdinova premena na zvierá a partnerský vzťah ženy so zvierat'om), sa Hrubín<sup>14</sup> i Herz vo svojom stvárnení zakliateho hrdinu (ne)vedome približujú skôr k sémantike príbehov o zvierati, ktoré násilím unáša ženu do svojho obydli (staršie verzie podtypu 425C *Kráska a Zvierá*), a k pôvodnému pohansko-animistickému uctievaniu totemického zvierat'a. Zvierá (Hrubín) aj Netvor (Herz) sa totiž vyžívajú v animalite a krutosti. Na rozdiel od folklórnych podaní, obaja autori poňali zoomorfnú prefiguráciu naturalistickejšie a autentickéjšie – hrdinovi vytvorili nový, desivý charakter. Herz svojho protagonistu stvárnil markantne hororovo a nazval ho, príznačne, Netvorom, ktorý baží po krvi.

Môžeme sa preto domnievať, že obaja protagonisti (Zvierá i Netvor) sa vo svojom predchádzajúcom živote správali trestuhodne, za čo boli sankcionovaní zvieracím či obludným zjavom: skazenosť duše sa premietla aj do fyzickej podoby. Hrubín spodobil znetvoreného hrdinu komplikovanejšie, než ako ho poznáme z ľudových rozprávok. Do svojho prerozprávaneho príbehu vniesol nový a zásadný prvok, ktorým pozmenil chápanie protagonistovej premeny – motív alterega. Premena sa tak stáva zložitým, primárne duševným problémom, ktorý vyviera z patologického stavu hlavnej postavy. V hrdinových útrobach zápasia dve s'aby protikladné duše – ľudská (tá, ktorá je schopná lásky a jemnosti) a animálna, schopná nebezpečných, ba priam až krvilačných činov. Tá podporuje hrdinu v monštruoznosti aj potom, ako sa mu vďaka Kráske začne navracat' ľudská podstata: „*Jestli tu dívku [Krásku] nezabubíš, zabubí tě ona [...] už mněla být mrtvá, dřív než se probudí. Jěště je čas! Jestli ji nezardousíš, stonásobně pocítíš hrůzu svého prokletí!*“ (Hrubín 1985, s. 32 – 33). „*Jak jsi směšný! Všechno se před tebou třásló, dvacet let se neodvážila lidská noha vstoupit do tvého království ... A teď? Je v módě, tam kdesi mezi lidmi, že každá dáma má nějakou škaredou opičku [...] Ona má tebe! [...] Zamíloval ses. Ale nikdy ji nezískáš. Zůstane jenom prostřednicí mezi tvým zoufalstvím a tebou. Ubožáku!*“ (Ibidem, s. 39). Začarovaný princ z ľudových rozprávok má omnoho vyberanejšie spôsoby než jeho autorské obmeny (Zvierá, Netvor). Ku Kráske je vždy úslužný a vľúdny, nevzbudzuje dojem, že jej chce ublížit.<sup>15</sup> Rozprávkové Zvierá má v skutočnosti dobrú povahu a napriek povrchovému znetvoreniu je vo svojom vnútri stále ľudskou bytosťou. Naopak, po Hrubínovom a Herzovom zásahu sa zo Zvierat'a a Netvora stávajú temné, zvieracími pudmi ovládané stvorenia. Hrubín na vytvorenie hrôzostrašnej atmosféry využíva opisy začarovaného, nehostinného prostredia zámku a Zvierat'ovho obludného tela či dynamickú gradáciu deja. Zvierat'ova desivosť, ktorá spočíva v jeho schizofrenickom stave, a tým aj v jeho

<sup>14</sup> Hrubín sa v prvotnom spracovaní príbehu *O Kráske a Netvorovi* v zbierke *Špalíček pobádek* (1957) stále pridrža klasického rozprávkového spracovania. Princ aj napriek svojmu zakliatiu na zvierá zostáva ušľachtilý a má dobré srdce: „*Jsi hodný, řekla Kráska. Jsem ráda, že máš také hodné srdce. Už se mi nezdáš tak ošklivým* –“ (Hrubín 1988, s. 218). Zakliaty princ – tu ho Hrubín nazýva Netvorom – má podobu kanca. Princ sám seba vníma ako znetvorenú bytosť, ktorej sa všetci boja: „*Nejsem milý pán, – pravila [Kráskinmu otcovi] obluda. Jsem Netvor, tak mi říkej, nesnesu lichocení, chci, aby mi každý říkal pravdu do očí* –“ (Ibidem, s. 215). Hrubín začína „experimentovat“ s motívom premeny v týchto rozprávkach až neskôr, teda v zdramatizovanej verzii *Kráska a Zvierá* (1970).

<sup>15</sup> „*Nuž ten medved pečne okolo nej, vodil ju po celej záhbrade a sborával sa s ňou*“<sup>15</sup> (Dobšinský 1906, s. 16; gramatické chyby sa vzťahujú k súdobému zápisu), „*Kráska si momiděle pomyslela, jak je Zvíře laskavé a že se ho nemusí bát*“ (Perrault et al. 1990, s. 330), „*Tá potvora [zakliaty princ] povedala: Ja som velice dobrotivá, – a že jej [Kráske] tu bude velice dobre*“ (Filová a Gašparíková 2001, s. 584).

nepredvídateľnom správaní, je modelovaná najmä prostredníctvom dialógov medzi Zvierat'om a alteregom (v knihe pomenované ako Hlas Zvierat'a v zrkadle):

*„Zvíře: Ruce! Lidské ruce! Mám lidské ruce!*

*Hlas Zvířete v zrcadle [alterego]: teď jsi teprve nestvíra! Zvířecí tvář – lidské ruce!*

*Zvíře: Víš, co to znamená?*

*Hlas Zvířete v zrcadle: Ale ano! Zvířecí tvář budeš dál odporný a lidskýma rukama nezahlouš ani slabou laňku. Zvířecí tvář tě navždy vyloučila ze společenství lidí, lidské ruce tě vyloučí ze společenství šelem. Teď budeš teprve osamělý!*

*Zvíře: Jsem šťastný, tak šťastný ...!*

*Hlas Zvířete v zrcadle: Pak radši zalez do nejlubšího houští. Štěstí je přecín. Šťastný tvor se má skrývat, a ne svoje štěstí stavět na odív“ (Hrubín 1985, s. 48 – 49).*

Herz vo svojom filme *Panna a Netvor* poňal tému krásky a zvierat'a nanajvyš hororovo. Na stvárnenie Netvorovej monštruóznosti využil predovšetkým vizuálne a akustické výrazové prostriedky. Netvorove krvilačné činy a jeho hrozivú auru sprevádza hlboko dunivá melódia organu, striedajúca sa so zadušajúcim tichom či znepokojivými zvukmi prostredia – približujúce sa kroky, dupot koní, zrýchlený dych a pod. Režisér sa tiež nevyhýba zobrazovaniu drastických scén. Atmosféru nebezpečenstva a mysterióznosti dosahuje temným, ba až goticky pôsobiacim koloritom začarovaného lesa či zámku a postupnou gradáciou situácie. Sprievod, ktorý ťahá náklad rôznych drahocenných predmetov v jednej z úvodných scén, prechádza cez temný les zahalený do hustej hmly. Predzvest' nešťastia naznačuje sťažnený pohyb vozov a koní, ktoré zapadávajú do blata, zavíjanie divých zvierat a krdel' škriekajúcich vrán. Rýchle striedanie záberov vo veľkých detailoch a veľkých celkoch, tiež prítomnosť neprijemných zvukov (rozbíjanie porcelánu, nepokojné erdžanie koní, lámanie vozov, strelba, ľudské výkriky a rýchle, plytké dýchanie) držia diváka v neustálom napätí a strachu. Scéna je vygradovaná príchodom samotného Netvora, ktorý zaútočí na mladú ženu zo sprievodu a zabije ju. Hororovosť nespočíva len v samotnom akte zabíjania (vraždy dievčiny), ale aj v detailnom zábere na zdesený výraz v dievčininej tvári pred smrťou. Netvor v zábere kamery nie je, čo ponecháva priestor divákovej predstave.

Zakliaty princ si je svojej odpornosti a surovosti vedomý. Sebakritické správanie hrdinu môžeme pozorovať už v rozprávke madame de Beaumontovej: *„nejmenuji se Vjsost [...] ale Zvíře. Nemám rád lichotky a chci, aby každý říkal, co si myslí“* (Perrault et al. 1990, s. 326). Sebareflexiu Zvierat'a využil vo svojom dramatickom spracovaní aj Hrubín: *„jaképak milý pane! Nesnesu lichotky! Nejsem milý pán, jsem odporné zvíře, netvor!“* (Hrubín 1985, s. 26). Herz hrdinovo prekliatie ešte umocnil. Netvor je po prvýkrát stvárnenný ako poľutovaniahodný, beznádejne zatratenný tvor. V scéne, v ktorej Netvor loví mladú, bezbrannú laň sa správa ako skutočná šelma poháňaná pudmi – laň nemilosrdne uštvie a zaživa ju zožerie. Hrdina sa takýmto konaním (zverské zabíjanie) pred divákom úplne obnažuje, naplno pred ním odkrýva svoje prekliatie. Zároveň sa v tejto scéne (vo filme sa objavujú ojedinelo) ukazuje celá Netvorova postava. Jeho vtáčia hlava je oproti zvyšku tela priveľká, odpudivo pôsobí aj jeho tmavé, roztrhané a špinavé oblečenie.

Hrozivú i tajomnú atmosféru navodzuje aj ďalšia scéna z filmu, v ktorej Júlia (ako kráska) prvýkrát vstúpi do Netvorovho zakliateho zámku. Hrdinka blúdi po tmavých chodbách a v tienoch číhajú Netvorovi démonickí sluhovia. Jeden z nich jej do pohára nasype akýsi jed, po ktorom Júlia upadne do čarovného spánku. V inej scéne Netvor svojou veľkou labou s ostrými pazúrami chytí Júliu pod jej krehký krk, čím je zreteľne vyjadrená pannina bezbrannosť a Netvorova fyzická prevaha nad ňou. Dievčina má pozíciu koristi (podobne ako laň) a Netvor nebezpečného lovca.



## Záver

Folklórne rozprávky o kráske a zvierati výrazne vyzdvihujú morálnu čistotu duše oboch hrdinov. Cnostnú a obetavú Krásku očarí Zvierat'ova dobrá povaha (šľachetné vnútro zatieni jeho znetvorený, odstrašujúci vzhľad) a úprimne sa do neho zamiluje. Pri tvorbe autorských diel (básnická poéma *Kráska a Zvíra*, filmová rozprávka *Panna a Netvor*) sa Hrubín aj Herz inšpirovali klasickými čarovnými príbehmi o kráske a zvierati, no výrazne pozmenili podanie príbehu. Obaja autori odstránili naivnú romantickosť (predstava zvierat'a ako nežného, ušľachtitého partnera), ktorá je v pôvodných príbehoch všadeprítomná. Nahrádzujú ju strašidelnosťou výrazu a násilníckym správaním Netvora (Herz) i Zvierat'a (Hrubín). Autori tiež pozmenili aj poňatie prefigurácie u zakliatych princov. Premena hrdinov v Hrubínovom literárnom (*Kráska a Zvíra*) a Herzovom filmovom (*Panna a Netvor*) spracovaní je značne komplikovanejšia, než v arcinaratívoch. Zvierat'ova aj Netvorova spätná transfigurácia na človeka sa tu stáva postupným a náročným procesom, počas ktorého protagonisti zvädzajú vnútorný boj so svojou divokou (ba až temnou) stránkou duše. Premena hrdinu, ktorej podstatou je podľahnutie animálnym pudom a odovzdanie sa svojmu „zvieraciemu“ Ja, tak odkazuje k niekdajším animistickým predstavám, keď bolo zviera považované za posvätnú bytosť, a keď staroveký človek pri rituáloch zámerne vzýval zvieraciu stránku svojej duše. Hrubínove a Herzove spracovanie motívu krásky a zvierat'a tak pôsobí ako kombinácia niekdajších animistických predstáv a „pokresťančených“ literárnych verzí krásky a zvierat'a (premena na zviera ako trest a opätovná premena na človeka ako odmena za to, že statočne prekonal svoju zvieraciu zakliatosť).

## Literatúra:

- [1] ANDOKOVÁ, M. 2008. Aurelius Augustinus: O Trojici, kniha XIV. Mysel' – Boží obraz. In: CHABADA, M., ed. Antológia – patristika a scholastika. Bratislava: Teologická fakulta Trnavskej univerzity. ISBN 978-80-714-623-4.
- [2] APULEIUS, L. 1979. Premeny čiže zlatý somár. Bratislava: Tatran.
- [3] BAY, J., Ch. 1899. Danish Fairy & Folk Tales. New York and London: Harper & Brothers.
- [4] BECKER, U. 2002. Slovník symbolů. Praha: Portál. ISBN 80-7178-612-8.
- [5] DOBŠINSKÝ, P. 1906. Prostonárodní Slovenské Povesti, sošit 5. Martin: Turčiansky Sv. Martin.
- [6] DUDKOVÁ, V. a KADEČKOVÁ, H. 2011. Sága o Völsunzích a jiné ságy o severském dávnověku. Praha: Argo. ISBN 97-88-025-704-0.
- [7] ELIADE, M. a CULIANU, I., P. 2001. Slovník náboženství. Praha: Argo. ISBN 80-7203-393-X.
- [8] FIELDE, M., A. 1893. Chinese night's entertainment. New York: G. P. Putnam's Sons.
- [9] FILOVÁ, B. a GAŠPARÍKOVÁ, V. 2002. Slovenské ľudové rozprávky, zv. 2. Bratislava: Veda. ISBN 80-224-0648-1.
- [10] FILOVÁ, B. a GAŠPARÍKOVÁ, V. 2004. Slovenské ľudové rozprávky, zv. 3. Bratislava: Veda. ISBN 80-224-0810-7.
- [11] GRAVES, R. 2004. Grécke mýty. Praha: Levné knihy. ISBN 80-7309-153-4.
- [12] HRUBÍN, F. 1985. Kráska a Zvíře. Bratislava: Albatros.
- [13] HRUBÍN, F. 1988. Špalíček veršů a pohádek. Praha: Albatros.
- [14] PASTOUREAU, M. 2011. Medvěd: příběh svrženého krále. Praha: Argo. ISBN 987-80-257-0495-0.
- [15] PERRAULT, CH., et al. 1990. Francouzské pohádky. Praha: Odeon, 1990. ISBN 80-207-0118-4.
- [16] SAUNDERS, N., J. 1996. Mýtická síla zvířat. Praha: Knižní klub. ISBN 80-7176-360-8.
- [17] SUTERMEISTER, O. 1873. Kinder und Hausmärchen aus der Schweiz. Aarau: H. R. Sauerländer.
- [18] VÁŇA, Z. 1990. Svět slovanských bohů a demonů. Praha: Panorama. ISBN 80-7038-187-6.

- [19] VLČKOVÁ, J. 1990. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů. Praha: Libri. ISBN 80-85983-91-5.

**Citovaný film:**

Panna a Netvor. 1978. Filmové studio Barrandov, Československo. Réžia Juraj Herz.

---

Mgr. Nikola Danišová  
Ústav literárnej a umeleckej komunikácie  
Oddelenie semiotických štúdií  
Filozofická fakulta UKF v Nitre  
nikol.danisova@gmail.com

---

[www.casopisespes.sk](http://www.casopisespes.sk)

---