

Draky a draci v slovenských rozprávkach

Úvod

Drak patrí k fantastickým bytostiam, s ktorými sa môžeme stretnúť v predstavách rôznych národov. V slovenskom folklóre vystupuje predovšetkým v rozprávkach a v menšej miere v démonologických rozprávaniach. To, ako si predstavujeme rozprávkového draka, pravdepodobne bude možné vyjadriť nasledujúcim spôsobom: „obluda, podobná plazovi, zvyčajne s krídlami a pazúrami, schopná vydychovať oheň“¹. Avšak každý, kto čítal slovenské rozprávky, pozná aj iný obraz draka: je to šarkan, ktorý býva v zámku, má budzogáň a jazdí na tátošovi.

Tieto dva obrazy sa zjavne odlišujú. Avšak keď sa pokúsime presne sformulovať, v čom táto odlišnosť spočíva, narazíme na ťažkosti. Dá sa povedať, že v prvom prípade je drak obludou-zvierat'om a v druhom je rozprávkovou bytosťou, ktorá sa správa ako človek, ale nie je človekom. Takých bytostí napokon nie je málo: ježibaba, Laktibrada, Veterný kráľ atď. Problém je v tom, že sú antropomorfné, zatiaľ čo drak nie je. Ani sa na človeka nepremieňa, ako postavy, zakliate na zvieratá, ktoré sa tiež správajú ako ľudia. Drak stále zostáva drakom, teda vyzerá ako fantastické zviera. Niekedy sa však správa ako zviera, niekedy ako človek: môže princezné požierať, ale môže ich aj unášať.

Cieľom tejto štúdie je analýza slovenských rozprávok s účelom presnejšie určiť, čo predstavuje drak v slovenských rozprávkach, v akých rozprávkach sa drak správa ako zviera a v akých ako človek a čím sa tieto dva typy drakov odlišujú. Rozdiel medzi nimi zrejme zodpovedá rozdielnym vlastnostiam, ktoré pripisujeme zvieratám a ľuďom. Preto je najskôr potrebné objasniť, čo si predstavujeme pod pojmami „zvíra“ a „človek“ a čo od nich bežne očakávame. Intuitívne to síce vieme, ale pre potreby analýzy to nestačí. Prvá časť práce preto bude venovaná teóriám kognitívnej psychológie a antropológie, ktoré sa týmito otázkami zaoberajú a taktiež formulovaniu hypotéz, týkajúcich sa určitých vlastností rozprávkových bytostí. V ďalších častiach overím tieto hypotézy v konkrétnom prípade - na obraze draka vo vybranom súbore slovenských rozprávok. Napokon sa pokúsím načrtnúť rozličné obrazy draka, zodpovedajúce rozličným typom rozprávkových príbehov.

I.

Na to, aby sme presnejšie charakterizovali obraz draka, je nevyhnutný krátky exkurz do oblasti kognitívnej vedy. Ďalší výklad je veľmi stručným prehľadom príslušných teórií, ktorého cieľom je iba uvedenie termínov, potrebných pre účely tejto štúdie².

Podľa poznatkov kognitívnej psychológie má ľudské myslenie dispozície vytvárať určité typy konceptuálnych štruktúr začínajúc najskoršími štádiami konceptuálneho vývoja. Teória, základnou tézou ktorej je doménová špecifickosť ľudského myslenia, hovorí, že naša myseľ pozostáva zo špecializovaných systémov, ktoré produkujú inferencie o rôznych aspektoch objektov z okolitého prostredia. To, čo vieme o objekte, sa zakladá čiastočne na informačnom vstupe z prostredia a čiastočne na mentálnych reprezentáciách, ktoré už máme: naša myseľ spracováva informáciu podľa rôznych kľúčov a produkuje špecifické inferencie o objekte. Tento proces pritom ani zďaleka nie je explicitným uvažovaním. Objekty, ktoré vnímame,

patria do rôznych „ontologických kategórií“ a aktivujú rôzne súbory inferencií. Medzi základné ontologické kategórie patria „osoba“, „zvieratá“, „rastlina“, „neživý prírodný objekt“, „artefakt“.

Naše bežné vnímanie objektov a naše intuitívne očakávania, ako sa objekt bude správať, sú založené na fungovaní troch rozdielnych inferenčných systémov, ktoré sa v kognitívnej vede označujú ako naivná fyzika, naivná biológia a naivná psychológia. Tieto systémy predstavujú akési malé teórie o rôznych aspektoch ontologických kategórií. Naivná fyzika produkuje intuitívne očakávania, týkajúce sa fyzikálnych vlastností objektu - viditeľnosti, substancii, aspektov pohybu a pod. Intuitívne očakávame napríklad, že objekt sa nemôže nachádzať na dvoch miestach súčasne. Naivná biológia zahŕňa intuitívne očakávania o vlastnostiach objektu ako živého organizmu, t. j. príslušnosti k určitému druhu, reprodukcii, raste atď. Od živého tvora napríklad očakávame, že patrí len k jednému živočíšnemu druhu. Naivná psychológia produkuje intuitívne očakávania o mentálnych stavoch objektu, napríklad o jeho zámeroch.

Podľa toho, do akej ontologickej kategórie je zaradený objekt, aktivujú sa jeden, dva alebo všetky tri tieto mentálne mechanizmy. Keď podľa určitých kľúčov vnímame objekt ako artefakt, aktivuje sa naivná fyzika. Ak ho identifikujeme ako rastlinu, aktivujú sa naivná fyzika a biológia, zatiaľ čo v prípade osoby sa aktivuje naivná fyzika, biológia a psychológia. Tieto tri mentálne systémy spracovávajú mnohé vnemy a referencie o rôznych aspektoch skúsenosti a pozostávajú z ďalších podsystémov.

Čo si teda predstavujeme pod človekom (osobou) a zvieratkom? Keď predpokladáme, že objekt je živou bytosťou - zvieratkom alebo človekom - popri naivnej fyzike a biológii sa aktivuje naivná psychológia. Naše intuitívne očakávania, týkajúce sa mentálnych stavov živej bytosti, nám hovoria, že bytosť vníma, čo sa deje naokolo, reaguje na udalosti, má ciele a intencie. V prípade zvieratka sú tieto ciele obmedzené, napríklad, intuitívne očakávame, že zvieratko sa chce dostať k potrave, utiecť od nebezpečenstva a pod. V prípade osoby však naša intuitívna psychológia, ktorá sa niekedy nazýva teóriou mysle (*theory of mind*), produkuje oveľa bohatšie inferencie a očakávania. Operuje s takými konceptmi mentálnych stavov, ako vedenie, vnímanie, nádeje, úsudky, emócie a pod. Výsledkom jej fungovania sú deskripcie týchto stavov v myšlienkach iných ľudí s účelom vysvetliť a predpovedať, ako sa budú správať. Komplexnosť našej intuitívnej teórie mysle je daná evolučným vývojom: prežitie ľudského druhu bolo možné len vďaka kooperácii a výmene informácii medzi ľuďmi a preto ľudia závisia od informácii o mentálnych stavoch iných ľudí, t. j. od toho, čo iní ľudia vedia a aké majú intencie. V porovnaní s inými živočíšnymi druhmi máme veľmi komplexnú sociálnu interakciu, čiastočne i preto, že máme komplexný systém, ktorý reprezentuje, čo chcú iní a prečo to chcú.

Obráťme sa teraz k špecifickému druhu ľudských predstáv alebo mentálnych reprezentácií, ktoré označujeme ako náboženské a folklórne. Práve k nim patrí obraz draka. Jednou z kognitívnych teórií, ktoré sa zaoberajú vznikom a šírením náboženských predstáv, je koncepcia P. Boyera³. Podľa tohto bádateľa náboženské reprezentácie nie sú výsledkom prekrútenia alebo porušenia racionality, každodenných konceptov alebo známych myšlienok.

Sú porušením veľmi špecifických a veľmi limitovaných zdrojov informácie - intuitívnej ontológie.

Boyer tvrdí, že náboženské reprezentácie vznikajú porušením intuitívnych očakávaní o objekte alebo prenosom intuitívnych očakávaní z jednej kategórii objektov na druhú. Napríklad, predstava o neviditeľných duchoch je porušením intuitívnej fyziky, zatiaľ čo predstava o rozprávajúcej soche je výsledkom prenosu vlastností osoby na artefakt. Najúspešnejšími mentálnymi reprezentáciami, teda tými, ktoré sa s najväčšou pravdepodobnosťou nadobúdajú, zapamätávajú a odovzdávajú ďalej, sú také, ktoré sa nachádzajú najbližšie ku kognitívnej rovnováhe. To znamená, že predstavujú určité kombinácie intuitívnych princípov s anti-intuitívnymi predpokladmi: porušenie intuitívnych očakávaní zaručuje lepšiu zapamätateľnosť konceptu a na druhej strane je limitované a kombinované so zachovaním ostatných inferencií o koncepte.

Ako bolo povedané vyššie, objekty niektorých ontologických kategórií (zvíra, osoba, rastlina) majú podľa našich intuitívnych očakávaní určité biologické vlastnosti. Predstavy o niektorých fantastických zvieratách a bytostiach (drakoch, grifónoch, morských pannách, okrídlených levoch atď.) sú výsledkom porušenia práve týchto očakávaní, konkrétne intuitívneho princípu, že zvíra patrí len k jednému živočíšnemu druhu. Takéto zvieratá môžeme označiť ako bytosti s anti-intuitívnymi charakteristikami.

Špecifickým prípadom porušenia spomenutého intuitívneho princípu je i rozšírená predstava o metamorfózach. Psychológovia F. Keil a M. Kelly na základe skúmania množstva mytologického a folklórneho materiálu prišli k záveru, že najčastejším prípadom metamorfóz sú premeny, ktoré sa odohrávajú medzi objektmi blízkych ontologických kategórií: osoby sa napríklad premieňajú na zvieratá častejšie ako na rastliny a na cicavcov a vtákov častejšie ako na hmyz. Čo to však znamená, ak povieme, že dve ontologické kategórie sú „blízke“? Jednoducho to, že majú veľa spoločných inferencií. Premena človeka na zvíra a ďalší typ porušenia intuitívnej ontológie - prenos ľudskej psychológie na zvíra - dovoľuje nám zachovať tie intuitívne očakávania, ktoré zvíra a človek majú spoločné: sú to živé bytosti, ktoré si uvedomujú, čo sa deje, hýbu sa, majú určité ciele atď.⁴

Prenos ľudskej psychológie na zvíra zrejme nenastáva automaticky, ale len v niektorých prípadoch. Pouvažujme nad tým, v akých rozprávkach sa to môže stať s najväčšou pravdepodobnosťou. Z pohľadu intuitívnej psychológie ľudí odlišujú od zvierat hlavne komplexnosť ich cieľov a intencií. Preto pre nás bude dôležitá informácia o cieľoch postáv, ktorú rozprávky a vôbec folklórne príbehy musia obsahovať: ako bolo povedané vyššie, táto informácia je pre ľudí dôležitá a naša myseľ je disponovaná tak, aby sa ňou zaoberala.

Čarodejné rozprávky sú predovšetkým príbehom hrdinu, ktorý sa vydá do sveta a plní určité úlohy: vyslobodzuje princeznú, hľadá unesenú sestru atď. Rozprávka môže, samozrejme, pozostávať z niekoľkých príbehov a menších epizód, ktoré väčšinou spája jeden ústredný motív. Hrdina teda má jeden hlavný cieľ alebo väčšie a menšie ciele a intencie. Iné postavy, ktoré sa vyskytujú v príbehu - či už sú to nadprirodzené bytosti, zvieratá alebo ľudia - taktiež majú svoje ciele a intencie. V prípade ľudí a antropomorfných bytostí sú tieto ciele zrejme ľudské. Avšak v prípade neantropomorfných rozprávkových bytostí, konkrétne zvierat s anti-intuitívnymi charakteristikami, otázka ich psychológie nemá jednoznačnú odpoveď.

Ciele a intencie rôznych postáv sú zrejme v príbehu zohľadnené len v tom prípade, ak je to informácia, dôležitá pre hrdinu, teda pokiaľ nejako súvisí s hrdinovými cieľmi. Behom deja hrdina vstupuje s inými postavami do interakcie, pričom dvoma základnými možnosťami v tomto smere sú konfrontácia alebo kooperácia. Ak je to konfrontácia, cieľom hrdinu je víťazstvo nad danou postavou. Pokiaľ je to hlavný cieľ, postava predstavuje hlavného protivníka hrdinu. Jeho zámery sú pravdepodobne opakom hrdinových zámerov: ak hrdina napríklad chce vyslobodiť princeznú, jeho protivník princeznú väzní, ak hrdina chce niečo získať, protivník to chce mať pre seba a pod. Tieto zámery pravdepodobne môžeme označiť ako ľudské, pretože sú opakom ľudských zámerov hrdinu. V prípade kooperácie zámerom hrdinu je spolupráca s danou postavou, ktorej ciele v danom príbehu by mali byť rovnaké ako ciele hrdinu a preto sú tiež pravdepodobne ľudské.

Avšak čím menej súvisí s hlavným príbehom stretnutie hrdinu a danej postavy, tým menej by mala byť pre hrdinu relevantná informácia o jeho zámeroch. Ak táto postava predstavuje zviera (či už s anti-intuitívnymi charakteristikami alebo nie), jeho intencie pokojne môžu zostať zvieracími, pretože to, ako zmýšľa nie je pre príbeh dôležité: zviera treba len premôcť a ísť ďalej. Môžeme teda sformulovať nasledujúcu hypotézu.

Hypotéza 1: Postava zvieratá má ľudskú psychológiu v tých čarodejných rozprávkach, kde toto zviera je jedným z hlavných protivníkov alebo spojencov hrdinu. Takáto postava má intencie zvieratá v rozprávkach, kde jej interakcia s hrdinom je v príbehu len vedľajšou epizódou.

Podľa antropologických poznatkov ľudská myseľ je jedinou ľudskou črtou, ktorá sa vždy prenáša na nadprirodzené bytosti. Otázka, či tieto bytosti majú aj iné ľudské vlastnosti, často nie je vyriešená a ani sa nezdá, že by bola pre ľudí dôležitá. Avšak v prípade naivnej psychológie naše intuitívne očakávania sú oveľa komplexnejšie ako napríklad v prípade naivnej fyziky: ak určité kľúče v kultúrnom vstupe napovedajú, že istá bytosť je osobou, budú aktivované všetky inferencie, ktoré nie sú explicitne vylúčené⁵. Môžeme teda predpokladať, že vlastnostiam bytosti s anti-intuitívnymi charakteristikami v rozprávkach nemusí byť venovaná zvláštna pozornosť. Avšak v tých príbehoch, kde má takáto bytosť ľudskú myseľ, mala by mať aj ďalšie ľudské vlastnosti.

Hypotéza 2: V príbehoch, kde má nadprirodzená bytosť ľudskú psychológiu, s veľkou pravdepodobnosťou bude mať aj ďalšie ľudské vlastnosti a atribúty, vyplývajúce z toho, že má ľudskú myseľ.

V ďalšom výklade sa pokúsím potvrdiť pravdivosť týchto hypotéz v prípade rozprávkového draka. V termínoch kognitívnej teórie drak predstavuje zviera, ktorého výzor je porušením princípov intuitívnej biológie: má znaky dvoch živočíšnych druhov (plaza a vtáka), má viac ako jednu hlavu a chrlí oheň. Ostatné inferencie zostávajú zachované: ako plaz žije pod zemou alebo pri vode, vďaka krídlam lieta a pod. Ďalej intuitívne očakávame, že drak ako živý tvor má intencie. Avšak to, či jeho intencie siahajú ďalej ako ukojenie živočíšnych potrieb, teda či má ľudskú alebo zvieraciú psychológiu, už nie je tak samozrejmé.

Drak teda môže predstavovať zviera s anti-intuitívnymi charakteristikami alebo zviera s anti-intuitívnymi charakteristikami a ľudskou psychológiou: v určitých prípadoch nastáva prenos ľudskej psychológie na zviera. Podľa vyššie sformulovaných hypotéz tento prenos nastáva v príbehoch, kde drak je jedným z hlavných protivníkov alebo spojencov hrdinu a práve v týchto príbehoch s najväčšou pravdepodobnosťou by mal mať ľudské vlastnosti a atribúty.

Pre overenie týchto hypotéz som vybrala *Súpis slovenských rozprávok* J. Polívku⁶, ktorý je najkompletnejšou zbierkou slovenských rozprávok. Pre nás sú dôležité len texty, ktoré Polívka nazýva *Rozprávky s živly nadprirodzenými* (1.- 68a.), v terminológii V. Proppa čarodejné rozprávky. Celkový počet všetkých variantov takýchto rozprávok u J. Polívku je 536, pričom drak vystupuje v 107 z nich, t. j. približne v 20 %. Práve tieto texty budem pokladať za empirický súbor pre skúmanie obrazu rozprávkového draka.

Polívka triedi deje rozprávok na typy a podtypy podľa nosného sujetu, ktorý spája ostatné motívy, čo je pre ciele danej štúdie vyhovujúce: práve hlavná sujetová línia je dôležitá pre určenie miesta, ktoré zaujíma konfrontácia hrdinu a draka v celom príbehu. Ako som povedala vyššie, budem sa venovať hlavne rozprávkam, v ktorých vystupuje drak. Celkový počet variantov týchto rozprávok je 107. V každom texte som si všímala všetky charakteristiky draka, jeho intencie a jeho funkciu v príbehu. V 7 rozprávkach sa súvislosť medzi týmito tromi stránkami sledovať nedá, keďže v texte sa len konštatuje, že hrdina zvíťazil nad drakom; preto som ich vylúčila a obmedzila sa na súbor 100 textov.

II.

Najskôr overím tézu o tom, že medzi ľudskými intenciami draka a jeho funkciou v rozprávkovom príbehu existuje súvislosť. Ciele a zámery draka (ktoré, samozrejme, nemusia byť uvedené priamo, ale najčastejšie vyplývajú zo súvislostí) sa v zásade dajú rozdeliť do dvoch kategórií: živočíšne, t. j. cieľom draka je len potrava (35 textov), a ľudské (65 textov). V poslednom prípade najčastejším zámerom draka je únos ženy a manželstvo s ňou (41 textov). Drak však môže unášať aj Slnko, Mesiac a hviezdy (4 texty) alebo bohatstvo (1 text). Jeho ďalším zámerom je pomoc hrdinovi (16 textov). Ľudská psychológia draka sa môže prejavovať aj tým, že drak veľa vie (2 texty) a/alebo rozpráva (52 textov).

Pozrime sa najskôr na tie rozprávky, v ktorých drak má intencie zvierat'a, t. j. v podstate sa chce len nažrať. Podľa typológie J. Polívku tieto texty patria do troch rôznych typov. Vo všetkých sa konfrontácia hrdinu a draka odohráva formou súboja. Drak v týchto rozprávkach nie je hlavným nepriateľom hrdinu: víťazstvo nad ním je len jednou zo série skúšok, ktorými hrdina prechádza počas príbehu (s výnimkou jednej rozprávky, kde je táto skúška jedinou). Pokúsím sa to demonštrovať na príklade prvého typu, ku ktorému patrí väčšina takých textov (30).

Tento typ má názov *Princezna, obetovaná drakovi, a neznámy osloboditeľ*. Má tri podtypy, pričom drak sa prejavuje ako zviera len v prvých dvoch. Drak tu najčastejšie bráni prístupu k vode a preto mu obetujú ľudí, ktorých žerie. Môže ich však požírať aj bez uvedeného dôvodu. Súboj s drakom prebieha podľa rovnakého scenáru: hrdina príde do mesta, obťahaného čiernym súknom, dozvie sa, že drak má zožrať princeznu a so svojimi zvieratami-pomocníkmi bojuje s drakom; zvíťazia nad drakom, na to však nepriateľská

postava (zradný sluha, kočiš, minister a pod.) zabije hrdinu a zvieratá ho znovu oživia. Nasleduje svadba s princeznou, na ktorej hrdina triumfuje nad nepravým víťazom nad drakom. Táto epizóda je dejovo uzavretá, t. j. nie je spojená s ostatnými motívmi rozprávky ničím, okrem postavy hrdinu a jeho zvieracích pomocníkov. Dá sa povedať, že je akoby zarámovaná do iných príbehov.

V prvom podtype s názvom *Neznámy osvoboditeľ, sprevádzaný zvermi* je to príbeh o nevernej sestre, v ktorom hrdina so sestrou utečie do lesa, stretne zbojníkov, pozabíja všetkých okrem kapitána, do ktorého sa jeho sestra zamiluje; sestra a zbojník sa usilujú o smrť hrdinu, avšak hrdina s pomocou zvierat zbojníka premôže a potrestá sestru tým, že ju hodí do pivnice, kde musí obhrýzať mŕtvoly. Nasleduje víťazstvo nad drakom a svadba s princeznou, po ktorej sa hrdina vracia po sestru. Sestra sa mu však pomstí a zabije ho schovanou kosťou, na čo ho zvieratá znovu oživia. Drak a zbojníci, s ktorými hrdina bojuje, medzi sebou nesúvisia; víťazstvá nad nimi sú samostatnými epizódami a predstavujú dve rovnocenné skúšky hrdinu. Avšak dej sa uzaviera epizódou so sestrou, ktorá je spojená s víťazstvom nad zbojníkmi; preto práve tento motív môžeme pokladať za hlavnú sujetovú líniu. Víťazstvo nad drakom s ňou nesúvisí, je k nej len pripojené.

V druhom podtype - *Bratia sebe podobní, sprevádzaní zvermi* - súboj s drakom je podobným spôsobom zasadený do príbehu o dvoch alebo troch bratoch, ktorí sa so svojimi zvieratami vydajú do sveta a na krížnych cestách rozídu. Prvý brat zvíťazí nad drakom, ožení sa s princeznou, ale stratí sa v zakliatej hore, kde ho aj so zvieratami začaruje ježibaba. Druhý brat ho zachráni (prípadne tretí brat zachráni dvoch prvých), pričom súboj s drakom už podstúpiť nemusí. Hlavnou skúškou hrdinov je konfrontácia s ježibabou, uzavierajúca dej: bratia, ktorí sa na začiatku príbehu rozišli, opäť sa stretnú. Len v jednej rozprávke je súboj s drakom spojený so súbojom s ježibabou - hrdinovia ich musia podstúpiť súčasne. Avšak i tu hlavným protivníkom hrdinov nie je drak, ale ježibaba. Ich spojenie sa pritom nijako nevysvetľuje. Tento variant je zrejme odvodený od vyššie uvedeného, kde súboj s drakom a súboj s ježibabou predstavujú dve samostatné skúšky, pričom víťazstvo nad drakom je prvou kvalifikáciou hrdinu.

Vidíme, že v tomto type rozprávok (s výnimkou jedného variantu) drak nie je hlavným protivníkom hrdinu. Epizóda s drakom je vo vzťahu ku hlavnému deju druhoradá a môže aj chýbať (je prítomná v 30 z 40 rozprávkových variantov spomenutých podtypov), zatiaľ čo samostatne sa vyskytuje len raz - práve tu predstavuje jedinú, a preto hlavnú skúšku. V ďalších typoch rozprávok je sekundárna povaha víťazstva nad drakom vo vzťahu ku hlavnému motívu ešte výraznejšia. Napríklad v type s názvom *Zámorská cesta za nevestou s verným priateľom* je súboj s drakom poslednou z troch záverečných skúšok hrdinu a nijako nesúvisí s hlavnou sujetovou líniou.

Pozrime sa teraz na rozprávky, v ktorých drak chce niečo iné ako sa len nažrať. Tieto príbehy, oveľa rozmanitejšie z hľadiska deja a charakteristík draka, patria do 18 typov rozprávok podľa J. Polívku. Intencie draka sú v nich rôzne.

Stretnutie hrdinu a draka nastáva najčastejšie preto, že drak uniesol sestru alebo ženu hrdinu (41 textov). Vo väčšine týchto rozprávok (37 textov) konfrontácia hrdinu a draka (drakov) predstavuje hlavnú skúšku hrdinu, ktorá sa odohráva formou súboja. Napríklad,

v rozprávkach typu *Unesené princezny, osvobodené tromi priateľmi* (13 textov) je celý príbeh cestou hrdinu na druhý svet s účelom vyslobodiť princeznú, unesenú drakmi. V ďalšom type rozprávok - *Princezna, unesená netvorom, prepusteným z väzenia* (10 textov) - po úvodnej epizóde, počas ktorej sa hrdina dostáva na druhý svet, drak, vyslobodený hrdinom, unáša jeho manželku; hlavným cieľom hrdinu je jej vyslobodenie. Avšak v štyroch rozprávkach, kde drak unáša ženu, hrdina s drakom vôbec nebojuje: tu je drak hrdinovým švagrom (uniesol hrdinovu sestru) a pomáha mu na ceste za jeho hlavným cieľom, ktorým je princezná. Aj tu stretnutie s drakom buď patrí k hlavným cieľom hrdinu (vydáva sa do sveta hľadať sestru), alebo je nevyhnutnou podmienkou jeho úspechu, keďže bez rád draka nemôže zvíťaziť nad hlavným protivníkom.

V niekoľkých textoch drak neunáša ženu, ale Slnko, Mesiac a hviezdy. V rozprávkach tohto typu - *Hrdina s radiacim koňom zápasí s tromi drakmi na moste a potom s ich ženami a Zápas s tromi drakmi nad mostom, únos nevesty pre nadľudskú bytnosť* - súboj hrdinu a draka je jednou z dvoch hlavných skúšok hrdinu, ktoré sa nachádzajú v priamej nadväznosti na seba: najprv sa hrdina bije s tromi drakmi a potom s ich ženami-strigami a matkou-ježibabou.

V rozprávkach tohto typu súboj s drakmi nemusí byť podmienený únosom astrálnych telies. V tom prípade hrdina sa s drakmi bije preto, že sa dostáva k mostu, cez ktorý chce prejsť a draci mu v tom bránia. Nechcú však hrdinu zožrať, ale zabrániť mu prejsť cez most, plnia teda funkciu strážcu. Túto úlohu, pravdaže, môžu hrať aj zvieratá, avšak drak i tu má ľudskú myseľ - pred súbojom rozpráva so svojim koňom alebo s hrdinom. Teda i v tomto prípade má ľudskú psychológiu a vystupuje ako jeden z hlavných protivníkov hrdinu.

V niekoľkých zostávajúcich textoch sú intencie draka taktiež ďaleko od zvieracích: napríklad môže vychovávať súrodencov, ktorí utiekli od rodičov. Aj tu útek od draka predstavuje hlavný motív rozprávky (v tomto príbehu drak dokonca vystupuje ako „pán“, t. j. človek). V ďalších rozprávkach sa hrdina dostáva k zámorskému drakovi, aby sa dozvedel odpovede na otázky. Celý príbeh je o ceste hrdinu ku drakovi a aj tu drak má ľudskú myseľ - vie veľa, dokonca viac ako obyčajní ľudia.

Hoci najčastejšie je drak hrdinovým protivníkom v súboji (88 textov), môže vystupovať aj ako jeho pomocník. Tieto dve funkcie sa môžu aj kombinovať (8 textov): hrdina zvíťazí nad drakom a drak mu potom pomôže alebo draci-švagrovia pomôžu hrdinovi na ceste k ďalšiemu drakovi, ktorý väzní princeznú. Sú však i texty (8), v ktorých drak vystupuje v čisto pozitívnej úlohe, t. j. radí hrdinovi bez predchádzajúceho súboja. V takých prípadoch spolupráca hrdinu a draka patrí k hlavnému motívu. Napríklad v rozprávkach o ceste hrdinu na Sklený vrch sú práve rady draka rozhodujúce pre dosiahnutie hlavného cieľa, podobne ako v rozprávkach, kde je drak hrdinovým švagrom-pomocníkom.

Prvá hypotéza sa teda potvrdila: analýza rozprávok z hľadiska intencií draka ukázala, že prenos na draka ľudskej psychológie nastáva v rozprávkach, kde stretnutie hrdinu s drakom patrí k hlavnej sujetovej línii alebo je s ňou tesne spojené. V rozprávkach, kde má drak intencie zvieratá, je súboj hrdinu s drakom len epizódou (s výnimkou jedného príbehu).

II.

Obráťme sa teraz k otázke, či drak s ľudskou psychológiou má aj ďalšie ľudské vlastnosti. Ako sa dalo predpokladať, ani jedna rozprávka draka nepopisuje priamo; jeho vlastnosti sa uvádzajú len v určitých súvislostiach, hlavne pri popise súboja. Aspoň niečo sa o ňom vždy dozvieme, najčastejšie to, že má veľa hláv a býva pod zemou (v diere). Nájďme málo textov, kde sú prítomné viaceré charakteristiky jeho výzoru, ale všetky sa dajú bez problémov vymenovať, keďže ich nie je veľa a nelíšia sa od rozprávky k rozprávke. Ďalej ich teda budem nazývať základné. Zhodujú sa s klasickým obrazom draka:

- polykefalia;
- chrlenie ohňa;
- krídla;
- regeneračná schopnosť .

Medzi charakteristikami rozprávkového draka a jeho psychológiou existuje zjavná súvislosť. Príbehy, v ktorých sa uvádzajú *len* základné charakteristiky draka, úplne zodpovedajú tým príbehom, kde drak má intencie zvierat'a. To znamená, že ak drak chce len žrať (hlavne ľudí), nemá žiadne ďalšie charakteristiky okrem základných. V niekoľkých takých príbehoch draka dokonca „chová“ hlavný protivník hrdinu (ktorým je človek alebo antropomorfná postava: ježibaba, kráľ, úradník); drak tu plní rozkazy presne ako vycvičené zviera. V rozprávkach, kde zámerom draka je len niekoho zožrať, drak vždy bojuje s hrdinom, pričom v boji používa svoje „prirodzené“ zbrane: tlamu, oheň, pazúry a let.

Situácia sa zásadne mení v príbehoch, kde drak má ľudskú psychológiu, t. j. intencie, vedomosti alebo schopnosť reči. Tieto rozprávky v prevážnej väčšine zodpovedajú rozprávkam, kde sa drak ako človek aj správa. Jedinou výnimkou je rozprávka, v ktorej drak nechce ľudí zožrať, ale jednoducho zničiť zo sveta (najprv sa pokúsi zhodiť koč s mladomanželmi do priepasti, potom ich otráviť jedom v pohári a napokon sa ich pokúsi roztrhať), ale inak zostáva drakom so základnými charakteristikami. Vo všetkých ostatných príbehoch je jeho obraz oveľa bohatší: k základným charakteristikám pribúdajú minimálne dve z nasledujúcich:

- príbuzenské vzťahy (61 textov),
- ľudské obydlie (45 textov)
- jazda na koni (17 textov)
- zbrane (14 textov).

Drak-osoba už nežije v diere alebo v jaskyni ako drak-zviera. Najčastejšie obýva zámok alebo palác (28 textov), i keď sa spravidla nachádzajú pod zemou. Avšak nemusí byť podzemným tvorom: hrdina sa za ním vypravuje za more alebo hore po strome na druhý svet (17 textov).

Najčastejšie odlišujú draka-osobu od draka-zvierat'a príbuzenské vzťahy s ľuďmi. Patrí k nim predovšetkým manželstvo: vo všetkých rozprávkach, kde drak unáša dievča, stáva sa jej manželom. Môže však byť manželom alebo milencom ženy aj bez únosu (3 texty). Niekedy je hrdinovým príbuzným - švagrom (4 texty) alebo zakliatym strýkom (1 text). Môže byť aj otcom dievčaťa (1 text) alebo synom starca (3 texty).

Drak často má príbuzenské vzťahy s inými nadprirodzenými bytosťami: môže byť synom strigy (ježibaby) a môže mať aj manželky-strigy (10 textov). V takých rozprávkach má aj ďalšie „nadprirodzené“ príbuzenstvo, napríklad strýka-Laktibradu (1 text). Môže mať aj

bratov-drakov alebo synov-drakov (tento moment je zachovaním referencií ohľadne biologických vlastností živých bytostí - mláďatá patria k tomu istému druhu, ako rodičia. Avšak v prípade ježibaby alebo Laktibradu príbuzenské vzťahy draka sú naopak porušením toho istého intuitívneho princípu).

Najvýraznejšie sa odlišnosť draka-zvierat'a a draka-osoby prejavuje v spôsobe, akým drak bojuje s hrdinom. Drak-zviera *vždy* bojuje svojimi „prirodzenými“ zbraňami, t. j. ohňom, pazúrmí a tlamou. Drak-osoba sa v tomto zmysle vo väčšine prípadov správa ako človek. Môže napríklad bojovať mečom. Alebo pri návrate domov hádže pred sebou budzogáň (kyjak), jazdí na tátošovi a zápasí s hrdinom: pochytiť sa za pasy a vrážajú jeden druhého do zeme. Mení sa dokonca aj potrava draka: hoci stále môže zožrať človeka, v týchto rozprávkach spravidla požíva kovové (zlaté, strieborné, olovené) halušky a pije víno.

Prenos ľudskej psychológie na draka mu nielen dodáva nové charakteristiky, ale aj mení jeho výzor: ťažko si môžeme predstaviť draka-zviera, ktorý jazdí na koni a drží pazúrmí zbraň alebo zápasí s človekom bez toho, aby sa ho pokúsil roztrhať. V jednej rozprávke sa pri popise zápasu dokonca spomínajú drakove ruky; v ďalšej drak dáva hrdinovi necht z palca svojej pravej nohy, teda má aj nohy. V štyroch variantoch má drak vlasy (hoci v iných s tým istým sujetom má perie). Avšak všetky základné charakteristiky mu zostávajú: aj v týchto príbehoch môže mať veľa hláv, ktoré mu po odseknutí dorastú, chrliť oheň a lietať. Takýto spolovice ľudský a spolovice dračí výzor nájdeme i v ilustráciách k rozprávkam Dobšinského⁷, kde A. Brunovský zobrazil šarkana, sediaceho na koni, s ľudským telom, dračími hlavami, krídlami a chvostom. Drak v rozprávkových príbehoch však nevystupuje po celý čas ako „naozajstný“ človek nikde s výnimkou jednej rozprávky (hovorí sa o ňom ako o „pánovi“). Môže však byť človekom na začiatku príbehu (prichádza ku hrdinovi po sestru ako „princ“) alebo na konci príbehu (je zakliatym človekom, ktorého hrdina vyslobodí).

Druhá hypotéza sa taktiež potvrdila: predpoklad o ľudskej psychológii draka má za následok aktiváciu intuitívnych očakávaní, že sa správa ako človek, má podobné vzťahy, obydlie a v niektorých prípadoch dokonca aj výzor. Len v týchto príbehoch môže plniť čisto pozitívnu úlohu a niekedy prejavovať aj ľudské emócie: v jednej rozprávke hrdinu premôže, ale zľutuje sa nad ním a poskytne mu pomoc.

IV.

Vlastnosti draka-osoby sú blízke vlastnostiam antropomorfných rozprávkových bytostí, z ktorých mu je najbližší čert. Drak a čert často vystupujú v rovnakej funkcii v rovnakom type rozprávok a v dvoch rozprávkach sa drak dokonca priamo nazýva čertom. Čert na druhej strane môže mať veľa hláv, podobne ako drak. Ďalšou bytosťou, blízkou drakovi svojou funkciou, je Veterný kráľ: drak, podobne ako Veterný kráľ, často unáša dievča do zámku za morom, alebo hore na svetový strom, kde má záhradu so zlatými jablkami. Pozoruhodné je, že jeden text nazýva draka Bohom vetrov.

Avšak rozprávok, v ktorých sa obraz draka prekrýva s obrazmi iných rozprávkových bytostí, nie je veľa; patria k tým typom príbehov, kde najčastejšie vystupujú práve iné bytosti, nie drak. Dá sa teda povedať, že drak ich zastupuje vďaka rozšíreniu svojich pôvodných vlastností. Tieto príbehy môžeme vyčleniť pomerne jednoduchým spôsobom: podľa toho, či

v danom type rozprávok v určitej funkcii vo väčšine prípadov vystupuje drak alebo iné nadprirodzené bytosti. Ak rozprávky s drakmi oddelíme od ostatných, zostanú nám štyri viac-menej stabilné obrazy draka, zodpovedajúce určitým typom rozprávok.

Prvým z nich je drak-zviera, ktorý vystupuje v rozprávkach *Princezna, obetovaná drakovi, a neznámy osvoboditeľ*, popísaných vyššie. Pre tento sujet je charakteristická dejová uzavretosť a stabilita, teda len malé odchýlky od štandardného scenáru. Môžeme si všimnúť, že drak najčastejšie predstavuje prekážku v prístupe k vode aj to, že potravu mu prinášajú pravidelne. Hovorí sa o tom explicitne: ľudia vodia ku drakovi každý rok, mesiac, deň atď. Ďalej je zaujímavé, že ani v jednej z týchto rozprávok draka nezabije hrdina, ale jeho zvieracie pomocníci, na čo nasleduje hrdinova smrť a vzkriesenie opäť pomocou zvierat. Všetky tieto črty naznačujú, že môže ísť o pozostatok staršieho mýtického príbehu, súvisiaceho s kalendárnymi a iniciačnými obradmi.

Ďalším stabilnejším a frekventovanejším obrazom je šarkan, ktorý vystupuje v rozprávkach typu *Tri princezny unesené pod zem a osvobodené a Dievča, unesené zakliatymi drakmi, najmladším bratom vysvobodené*. Unáša princeznú a býva na druhom svete v zlatom (striebornom, medenom) zámku, ktorý sa premieňa na vajíčko. Tento drak lieta po svete, pri návrate domov hádže svoj budzogáň, požíva kovové halušky, zápasí s hrdinom a jazdí na tátošovi. Hrdina sa spúšťa na druhý svet dole po povraze a vracia sa naspäť s pomocou čarodejného vtáka.

Tretí typ draka nájdeme v rozprávkach *Princezná, unesená netvorom, prepusteným z väzenia*: tu je prikutý v zakázanej miestnosti zámku, hrdina ho vyslobodí, na čo drak unesie jeho manželku. Hrdina musí podstúpiť službu u Ježibaby, aby získal tátoša, ktorý sa vyrovná drakovmu tátošovi a utečie so ženou od draka. Pre tento typ rozprávok je charakteristické spojenie s motívom svetového stromu, po ktorom sa hrdina dostáva na druhý svet, čarodejného tátoša a Ježibaby - vládkyne koní.

Štvrtý obraz draka pochádza z rozprávok *Hrdina s radiacim koňom zápasí s tromi drakmi na moste a potom s ich ženami a Zápas s tromi drakmi nad mostom, únos nevesty pre nadľudskú bytosť*, kde hrdina najprv zápasí s drakmi na moste a potom s ich matkou a ženami. Tieto príbehy obsahujú pozoruhodne veľa astrálnych a solárnych motívov: nájdeme tu napríklad únos slnčového koňa, Slnka, Mesiaca a hviezd; drak a hrdina sa pri zápase premieňajú na ohnivé kolesá, ktoré sa spúšťajú z vrchov; drak môže mať frajerku, ku ktorej chodí po moste od poludnia do polnoci atď.

Prvý obraz predstavuje draka-zviera, zatiaľ čo ostatné tri draka-osobu alebo bytosť, ktorá žije na druhom svete⁸. V prípade draka-osoby každému typu rozprávok zodpovedajú rozličné spôsoby, akými sa hrdina na druhý svet dostáva: po svetovom strome, po povraze alebo cez most. Pre všetky tri typy je charakteristicky spoločný moment únosu na druhý svet - či už dievčaťa alebo astrálneho telesa. Aj tu môže ísť o transformáciu starších príbehov, o čom svedčí množstvo motívov, ktoré priamo nesúvisia s dejom a sú ťažko vysvetliteľné bez komparatívnej analýzy. Patrí k nim napríklad premena drakovej matky na morskú (železnú, zemskú) sviňu, ktorá obieha svet, kým hrdinovi v ruke horí prkienko; koláč z krvi tátoša, ktorý mu navracia život alebo odseknuté nohy; cesta hrdinu na druhý svet v koži koňa; zakliata hora predkov; zavesenie drakom hrdinovoho srdca na povalu a pod.

Záver

Ľudové rozprávky patria k spontánne sa šíriacej orálnej tradícii. Vytváranie týchto príbehov a zmeny, ktorými prechádzajú v procese komunikácie, súvisia s predstavami rozprávačov a teda s ľudským myslením. Keďže naše myslenie predstavuje istý systém, predstavy o živých bytostiach - prirodzených a nadprirodzených - vznikajú určitým spôsobom. Bytosti s nadprirodzenými, alebo v termínoch kognitívnych vied anti-intuitívnymi charakteristikami majú v procese komunikácie tú „výhodu“, že práve tieto charakteristiky im zaručujú lepšiu zapamätateľnosť. Avšak nie všetky koncepty, v ktorých dochádza k porušeniu anti-intuitívnych princípov, majú rovnaký úspech. Aby sa určitá predstava zachovala, tieto porušenia musia byť kombinované s intuitívnymi predpokladmi, ktoré poskytujú konceptu potrebné bohatstvo inferencií.

Predstava o drakovi patrí práve k takýmto konceptom, o čom svedčí jej rozšírenosť a dlhá minulosť. Avšak okrem svojich základných charakteristík, ktoré sú porušením princípov našej intuitívnej biológie a ktoré samotné v procese komunikácie zaručujú predstave o drakovi „životaschopnosť“, rozprávkový drak má aj ľudskú myseľ. Práve táto charakteristika spôsobuje akési „obrástanie“ obrazu rozprávkového draka ďalšími - ľudskými - vlastnosťami: drak obýva ľudské obydlie, má príbuzenské vzťahy s ľuďmi a antropomorfnými bytosťami a bojuje ľudskými zbraňami. Príčiny prenosu na draka ľudskej psychológie a následného rozšírenia vlastností môžu spočívať v samotnom príbehu: čarodejná rozprávka vyžaduje určitú rovnováhu medzi hrdinom a jeho hlavným protivníkom; keby drak nezmýšľal ako človek, nemohol by hrať jednu z hlavných úloh. Ľudské vlastnosti teda nie sú primárnymi charakteristikami draka a vyplývajú z jeho ľudského zmýšľania, ktoré samo je dôsledkom ústredného postavenia draka v príbehu.

Prenos ľudskej psychológie na draka teda nastáva v rozprávkach, kde by sa drak *mal* správať ako človek. Avšak *môže* sa tak správať len v určitom kontexte. Ak sa obrátime k démonologickým rozprávaniam, pravdepodobne zistíme, že drak zostáva zvierat'om. Tieto rozprávania sa totiž na rozdiel od rozprávok vzťahujú na konkrétne udalosti, ktoré sa viažu ku konkrétnym miestam alebo sa stali konkrétnym ľuďom - inými slovami, zodpovedá im odlišný súbor referencií. Skúmanie obrazu draka v démonologických rozprávaniach môže byť témou samostatnej práce. Zatiaľ môžem poznamenať, že v kontexte rozprávky drak - neantropomorfná bytosť s anti-intuitívnymi vlastnosťami - vo väčšine prípadov má ľudskú psychológiu a svojimi charakteristikami sa blíži k antropomorfným bytostiam s anti-intuitívnymi vlastnosťami.

1. *The Concise Oxford Dictionary*, London, 1996.

2. Sperber, D., Hirschfeld, L.: *Culture, Cognition, and Evolution*, in: *MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences*, Cambridge, 1999; Hirschfeld, L.A., Gelman, S.A.: *Mapping the Mind: Domain specificity in Cognition and Culture*, Cambridge; Fodor, J.: *The Modularity of Mind*, Massachusetts, 1983; Sperber, D.: *Mental Modularity and Cultural Diversity*, in: *Explaining Culture*, Cambridge: Cambridge University Press,

- 1996; Kanovský, M.: *Kognitívne vysvetlenie distribúcie niektorých náboženských predstáv na Záhorí*, in: *Slovenský národopis* (forthcoming).
3. Boyer, P. & Ramble, C., (forthcoming 2001). *Cognitive Templates for Religious Concepts: Cross-cultural Evidence for Recall of Counter-Intuitive Representations*, forthcoming, *Cognitive Science; Religion Explained*, New York, 2001; Kanovský, M.: *Kognitívne vysvetlenie distribúcie niektorých náboženských predstáv na Záhorí*, in: *Slovenský národopis* (forthcoming).
 4. *Religion Explained*, s. 65-69.
 5. *Religion Explained*, s. 70, 146.
 6. Polívka, J.: *Súpis slovenských rozprávok*, I. - V., Turčiansky Sv.Martin, 1923 - 1931.
 7. *Slovenské rozprávky. Tretia kniha zo zbierky Pavla Dobšinského*. Bratislava, 1988, s. 159.
 8. Je možné, že týmto dvom obrazom pôvodne zodpovedali rozličné pomenovania. V rozprávkach J. Polívku, uvedených ako texty pôvodných zbierok, v prípade draka-zvierat'a sa vo väčšine prípadov používa termín „drak“ (10 zo 14 textov), zatiaľ čo drak-osoba sa oveľa častejšie nazýva „šarkan“ („šjarkan“, „žjarkan“) (16 z 26 textov). Sám Polívka v prerozprávovaných príbehoch najčastejšie hovorí o „drakovi“ (17 textov s drakom-zvierat'om, 17 s drakom-osobou) alebo používa slová „drak“ a „šarkan“ ako synonyma (v prípade drak-zvierat'a v 6 textoch, v prípade draka-osoby v 14 textoch).