

Postavy slovanského draka a severského trolla ako inokultúrne figurálne varianty škodcu

BERNADETTE PAŽITNÁ

Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Hodžova 1,
SK 94901 Nitra, bernadettepazitna@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.18690/scn.17.1.223-239.2024>

1.01 Izvirni znanstveni članek – 1.01 Original Scientific Article

Príspevek se na tematski analitičnoprimerjalni metodološki osnovi osredotoča na dva pomembna in motivno povezana tipa značaja oz. funkcie antagonista (Propp 1971, 2008) – slovanskega zmaja in nordijsko-germanskega trolla. To sta dve najpogostejši figurálni različici pravljíčno-mitoloških antagonistov v evropských zgodbah in v izbranih kulturno-civilizacijských krogih, predvsem v pravljících z oznako ATU 301 *Tri ukradene princeske* (angl. *The Three Stolen Princesses*).

The study with a thematological analytical-comparative methodological platform focuses on two significant and motif-related types of the villain (Propp 2008) character/function – Slavic dragon and Nordic-Germanic troll. They are the two most frequent figural variants of fairytale-mythological antagonists from European stories and chosen cultural-civilizational circles, not only in myths but particularly in fairy tales, which, according to Aarne-Thompson-Uther international catalog of tale types, are marked as 301 *The Three Stolen Princesses*.

Ključne besede: antagonist, arhetip, čarobna pravljica, ATU 301, zmaj, troll

Key words: villain, archetype, magic fairy tale, ATU 301, dragon, troll

1 Definícia postavy škodcu v arcinaratívoch¹

Postava škodcu (terminologicky i funkčne vymedzená Vladimírom Proppom) je jedným z ústredných činiteľov existenciálnej problémovej situácie, ktorá predstavuje generálnu tému tzv. sujetového umenia (Mukařovský). Škodca zohráva v čarovnom arcinaratívnom (rozprávkovom či mýtíckom) deji zásadnú

¹ Príspevok je čiastkovým výstupom grantového projektu VEGA č. 1/0050/22 Arcitextuálne analýzy fundamentálnych tém a projektu UGA 11/5/2023 Vybrané variety škodcu v rozprávkach typu ATU 301.

funkciu. Vystupuje ako hlavný protivník hrdinu, jeho negatívny protipól, super a odporca, ktorý sa snaží narušiť pokoj, zapríčiniť škodu, ujmu (Propp 2008: 37). Preto jeho významný podiel tkvie v spoluutváraní sujetotvornej opozície dobro – zlo. Bez ohľadu na široké rozpätie rôznorodých ikonizácií vždy ide o aktanta s jednoznačne negatívnym charakterom. V súlade s logikou a hodnotovo-morálnymi princípmi klasických rozprávok musí byť hrdinom porazený a každá príležitosť jeho škodenia zmarená.

Genologicky ohraničená platforma arcitextov (klasické ľudové rozprávky a mýty) výrazne determinuje perspektívu, z akej na skúmaný fenomén nahliadame. Aplikovali sme všetky pre náš zámer relevantné výskumné interdisciplinárne aspekty: prioritne literárnovedný, ale aj folkloristický, kultúrnoantropologický i religionistický. Proponovaný výskum sa z metodologického hľadiska opiera o postupy a pojmoslovie *arcitextuálnej tematológie*, novovznikajúcej literárnoteoretickej subdisciplíny, ktorá sa vyprofilovala v Oddelení semiotických štúdií (OŠŠ) Ústavu literárnej a umeleckej komunikácie Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre pod vedením Mariany Čechovej a Ľubomíra Plesníka. Jej výskum sa ťažiskovo zacielfuje na kultúrotvorné prapříbehy (mýty, rozprávky, ustanovujúce náboženské texty, legendy atď.) a dotýka sa rôznych v nich zachytených tém, existenciálnych stratégií a hodnotových sústav či tematických algoritmov.

2 Štruktúra ATU 301 a pramene výskumu

Cielene sme zvolili dva reprezentatívne čarovné naratívy, ktoré sa, podľa Aarneho-Thompsonovho-Utherovho medzinárodného katalógu rozprávkových typov vyznačujú dejovou štruktúrou typickou pre rozprávkovú látku 301 *Princezné v podzemí* (*The Three Stolen Princesses*). Typ ATU 301 je podľa českého folkloristu Oldřicha Sirovátku mimoriadne rozšírený a obľúbený v slovenskej, českej i európskej tradícii (1966, s. 363), o čom svedčí súpis dvadsiatich slovenských verzii českého slavistu Jiřího Polívku (*Súpis slovenských rozprávok*, 1923: 263–335), dvadsaťpäť záznamov u Václava Tilleho (*Soupis českých pohádek*, 1934: 387–437), ako aj početný zoznam variantov v komentároch nemeckého folkloristu Johanna Bolta a Jiřího Polívku k rozprávkam bratov Grimmovcov (*Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen*, 1915: 297–318). Do našej materiálovej vzorky sme vybrali slovenskú ľudovú rozprávku *Lomidrevo alebo Valibuk* – národnoreprezentatívny rozprávkový variant a fabulačne najrozvetvenejší príbeh slovenského zberateľa Pavla Dobšinského (Leščák 2001: 133–134) –, a nórsku ľudovú rozprávku zo zbierky „majstra vo vykresľovaní fantastických postáv trollov“ (Lindow 1978: 69), Petera Christena Asbjørnse- na, a Jørgena Moeho *Tri princezné z hory v modravej dialke*. Výber nosných príbehov podmienilo niekoľko zásadných aspektov, ktoré mienime postupne rozkrývať v nasledujúcom výklade.

Funkcia škodcu vo vybraných arcinaratívoch prislúcha viacerým (typovo odlišným) aktérom, čo je pre rozprávky s motívickou látkou 301 charakteristické. V ťažiskových príbehoch vo funkcii škodcu figurujú dvaja hrdinovi spoločníci-falošní hrdinovia a piadimužík. Tretí typ škodcovskej postavy sa však v každom príbehu líši: v slovenskom variante je tretím hrdinovým súperom drak, zatiaľ čo v nórskom variante je nositeľom tejto funkcie troll. Tieto dva špecifické vidy arcinaratívneho antagonistu sa vo východiskových sujetoch výskumu objavujú v typologicky jednoznačnej, sémanticky rýdzej a symbolicky bohatej podobe s totožnou invariantnou funkciou.

Keďže postava škodcu (vo vybraných príbehoch i všeobecne) podlieha vysokej somaticko-substanciálnej variabilite, v našom výskume sme sa vymedzili výhradne na tieto dve figurálne variácie hrdinovoho protivníka. Najzásadnejší arbiter nášho výberu predstavuje frekventovanosť oboch typov antagonistov a ich príznačnosť v rámci toho-ktorého kultúrneho areálu. Okrem toho každý z týchto škodcov v danom sujete stelesňuje ústredného protivníka, s ktorým hrdina zväzda kľúčový boj.

Sujetové osnovy rozprávok sú nasledovné:

(a) *Lomidrevo alebo Valibuk* zo slovenskej zbierky P. Dobšinského

- (1) Deväťdesiatročná žena porodí neobyčajne silného syna Lomidreva.
- (2) Lomidrevo odchádza do sveta a cestou stretne Valivrcha a Miesiželeza. ^[L]_[SÉP]
- (3) Tí s Lomidrevom najskôr zápasia, potom sa spriatelí a spoločne sa vydajú do sveta. ^[L]_[SÉP]
- (4) Prídu do mesta, kde sa dozvedia, že kráľove tri dcéry uniesli draci, a rozhodnú sa ich nájsť a oslobodiť. ^[L]_[SÉP]
- (5) Prídu do domčeka na lúke, v ktorom sa usadia. ^[L]_[SÉP]
- (6) V domčeku býva Laktibrada, ktorý ľstivo napadne Valivrcha a Miesiželeza.
- (7) Lomidrevo nepodľahne Laktibradovi a pripraví ho o jeho dlhú bradu. ^[L]_[SÉP]
- (8) Laktibrada nevoľky ukáže Lomidrevovi cestu do podzemia, kde sa nachádzajú princezné. ^[L]_[SÉP]
- (9) Lomidrevo v podzemí zápasí s tromi drakmi a oslobodí princezné. ^[L]_[SÉP]
- (10) Valivrch a Miesiželezo zradia Lomidreva a vezmú mu princezné. ^[L]_[SÉP]
- (11) Lomidrevovi pomôže knochta-vták, ktorý ho vynesie z podzemia.
- (12) Lomidrevo sa vracia do kráľovstva za najmladšou princeznou, splní jej úlohu a ona ho spozná. ^[L]_[SÉP]
- (13) Lomidrevo odpustí Valivrchovi a Miesiželezovi. ^[L]_[SÉP]
- (14) Lomidrevo sa žení a stáva sa kráľom. ^[L]_[SÉP]

(b) *Tri princezné z hory v modravej dial'ke* z nórskej zbierky P. Ch. Asbjørnsena a J. Moeho

- (1) Bezdetnému kráľovskému páru prorokuje starenka narodenie troch dcér, ktoré sa dostanú do nebezpečia.

- (2) Proctvo sa naplní a kráľovná porodí tri dievčatká, ale pred dovŕšením pätnásteho roku najmladšej z nich nastane fujavica a princezné zmiznú.
- (3) Kráľ hľadá záchrancu a prisľúbi, že ho odmení.
- (4) Vojakovi zo susedstva sa prisní sen o princeznách, preto sa vydáva hľadať ich.
- (5) Na ceste stretne kapitána s poručíkom a spoločne putujú lesom až k honosnému dvoru, kde sa usadia.
- (6) Na druhý deň sa vojak a kapitán zoberú do lesa uloviť zver a zatiaľ čo poručík varí jedlo, napadne ho malý fúzatý mužíček a ujde.
- (7) Rovnaká situácia sa opakuje aj s kapitánom, až napokon na dvore zostane vojak, ktorý mužíčka ako jediný prekabáti.
- (8) Mužíček napokon vojakovi pod hrozbou smrti prezradí, že princezné väznia trollovia v podzemí.
- (9) Traja spoločníci sa preto vydajú k hlbokkej diere a skúšajú po lane preniknúť dolu, ale podarí sa to len vojakovi.
- (10) Vojak sa v podzemí dostane do zámku, nájde tam tri princezné, zabije ich troch únoscov-trollov a oslobodí ich.
- (11) Poručík s kapitánom vyťahnu princezné z podzemia, ale vojaka tam nechajú.
- (12) Vojak nájde v podzemnom zámku kúzelnú píšťalu, ktorou zavolá kráľov orlov, a ich matka ho vynesie z podzemia do kráľovstva.
- (13) V kráľovstve sa chystá svadba princezien s falošnými hrdinami, poručíkom a kapitánom, ale princezné žiadajú, aby im vyrobili špeciálnu stavebnicu, čo sa podarí splniť iba vojakovi.
- (14) Klamstvo a zrada poručíka a kapitána sú odhalené a potrestané.
- (15) Vojak získa ruku najmladšej princeznej a stane sa kráľom.

3 Mytologicko-rozprávkové meritum škodcov

3.1 Postava draka

Postava draka vystupuje v arcinaratívoch ako najstarší, najsilnejší a najnebezpečnejší typ rozprávkového škodcu a jedna z najuniverzálnejších postáv vo folklóre (motív B11. 1. 4. podľa *Motif Index of Folk Literature* Stitha Thompsona, ďalej iba *MIFL*). „Drak je paradigmatickou postavou morskej obludy, prvotného hada, symbol kozmických vôd, temnoty, noci a smrti, beztvarosti a virtuality, všetkého, čo nemá tvár“ (Eliade 2006: 36). V rozprávkových naratívoch celého sveta vystupuje ako mocná personifikácia zla (s výnimkou ázijskej tradície) a práve v slovanských príbehoch má hojné zastúpenie. Skôr než sa stal postavou rozprávok a ľudových príbehov, patrila drak do sveta mýtov a hrdinskej poézie, kde reprezentoval kozmické sily chaosu, deštrukcie, protivníctva voči prvotnému nastoleniu (kozmickeho) poriadku a rovnováhy. Dračí boj sa objavuje už v mýtoch starých orientálnych národov (babylónska poéma *Enúma eliš* [2. tis.

pred Kristom]; sumerské mýty o zápasoch Boha Enkiho [Enlila] a draka Kura [Asaga]; boje boha Indru a Vritra z indickej *Rigvédy* [12. stor. pred Kristom]), u antických Grékov (mýty o boji Apolóna a Pythóna či Herkula so sedemhlavou lernskou Hydrou), aj v nordicko-germánskych mýtoch (boj medzi bohom hromu Thorom a morským hadom Jörmungandom či Sigurdom a drakom Fafnirom). V neposlednom rade má dôležitá postava draka zastúpenie aj v slovanských mýtoch s ústrednou solárnou božskou postavou hrdinského Svarožica a jeho nepriateľa besa-Chmárnika.

3.2 Postava trolla

Postava trolla (trola/obra) sa vyformovala na kultúrno-geografickom území Škandinávie, tzn. Nórska, Švédska, Dánska, Fínska a Islandu, preto tvorí majoritnú skupinu zásvetných postáv predovšetkým v starých príbehoch severských kultúr (Lindow 1978: 33). Severské mýty vykresľujú postavu trolla v dvoch protikladných funkčných vidoch. Kozmogónia ho spodobuje ako tvorcu celého kozmu a eschatológia naopak, ako jeho ničiteľa a iniciátora či reaktivátora chaosu. Toto eschatologické funkčné vymedzenie mytologickej postavy trolla preliminuje jeho podstatu a prepojenie s chaosom aj v ľudových rozprávkach, preto v nich vystupuje vo funkcii škodcu, ktorý je reprezentantom chaosu. Troll sa vyskytuje v mnohých mýtoch *Eddy*, ale aj v islandskej *Ságe o kráľovi Olavovi Tryggvasonovi* či vo švédskej legende *Roh a flauta trolla Ljungbyho*. Ide dokonca o prototyp antagonistu uvedeného diapazónu arcinaratívov (motív G304 Troll as ogre podľa *MIFL*), ktorý sa frekventovane vyskytuje aj v rozprávkovom type ATU 301, a to ako „alternatíva diabla“ (Haase 2007: 263–264). Troll s typicky záškodníckou povahou sa objavuje aj v gréckych mýtoch o Titánoch, v tureckom mýte o Tepegözovi či v írskom mýte o Gruagach.

4 Východisková analógia škodcov s chaosom

Už v mytologických základoch záškodníckej esencie slovanského draka a severského trolla dochádza k symbolickej súvzťažnosti medzi týmito dvoma reprezentantmi zla.² Eschatologické mýty Slovanov popisujú bytosť výzorom zodpovedajúcu drakovi, spomínaného besa Chmárnika – obrovského trojhľavého dračieho vtáka s telom supa a s hruďou zo železa –, ktorý prináša zlo a nastoľuje večnú tmú, zimu a chaos – neporiadok a hrôzu, aké nastávajú na konci sveta. Draka porazí jedine Svarožic, syn boha slnka, odseknutím jeho hláv. Takáto spojitosť s chaosom existuje aj v prípade severskej postavy trolla.

² Ruský folklorista Jelezar Meletinskij (1989: 170) tvrdí, že prepojenie mýtu a rozprávky je natoľko pevné, že rozprávková sémantika môže byť dekódovaná a následne interpretovaná len na základe mytologických zdrojov.

Eddická *Vedmina pieseň (Völuspá)* ho znázorňuje ako deštručnú entitu, a to v eschatologickom mýte o potomkovi Fenrisovho vlka, trollovi požierajúcom slnko, zdroj života, a v príbehoch o ďalších hrozivých a neskrotných obroch podieľajúcich sa na zániku celého sveta (Eliade, Culianu 1993: 71–74). Toto eschatologické funkčné vymedzenie mytologických postáv draka a trolla prelimituje ich podstatu a prepojenie s chaosom aj v ľudových rozprávkach, preto v nich vystupujú vo funkcii škodcu, ktorý je reprezentantom chaosu.

5 Invariantné motívy

5.1 Expozičný a dejotvorný motív únosu

Aby sme dokázali jasne manifestovať i ďalšie z analogických súvislostí a čít týchto postáv, presuňme sa k jednotlivým príbehom. Líniu dejov rozprávok výrazne dramaturgizuje počiatočný motív únosu obete škodcom. Ide o jednu z najtypickejších foriem škodenia všeobecne, avšak jej realizácia je v prípade našich nosných textov variabilnou veličinou: Troll nezasahuje priamo, vlastnou fyzickou silou, ale využíva prírodné sily ako sekundárne činitele (motív D900. Magic weather phenomena podľa MIFL): „... *strhla se chumelenice a dívky zmizely*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 105). Postava trolla tu zastupuje zimu, chlad, sneh a vietor – klimatické podmienky typické pre sever.³ Podobné prírodné javy sprevádzajú trolla aj v inom nórskom variante *Vták Dam*, vo švédskom variante *Traja psi* či v islandskom variante *Kráľovič Hlini*. Severania si vo svojich predstavách vyprofilovali túto gigantickú postavu, aby tak prostredníctvom jej mohutnosti transcendovali aspekty nehostinnej a neskrotnej prírody, ktorá ich obklopovala (Madden 2019: 94). Svoje strachy tak symbolicky projektovali do figurálnych podôb nebezpečných škodcov. Z toho vyplýva, že postava severského trolla sa integruje s prírodou Severanov (Conrad 2010: 967) a symbolicky odráža jej krutú a často negatívnu polohu. Rozprávka túto integritu implikuje prostredníctvom vstupného motívu únosu princezien a tak ju manifestuje ab initio. Postava je vo všeobecnosti dynamickým znakom textu a súborom informácií (Hodrová 2001: 545). Podľa nej dokážeme dekódovať mnohé prvky danej kultúry (Madden 2019: 84), čo platí aj pre škodcu. Prírodné fenomény, ktoré sa projektujú do postavy trolla, reprezentujú akýsi kultúrny kód, index severoeurópskej proveniencie, ktorý poukazuje na jej genézu a špecifické tvarovanie. Klimatické podmienky každej geograficko-kultúrnej oblasti sa totiž

³ Nordicko-germánska mytológia zahŕňa pojem *fimbulvetr* označujúci fimbalskú, tzn. ukrutnú zimu predznačujúcu koniec sveta, ragnarök, známy ako boj medzi (dobrými) bohmi a (zlými) obrami. S touto zimou sa zintenzívňujú veľké mrazy a prichádzajú obrovské búrky, víchrice a iné kataklizmy, ako znamenia konca sveta spôsobeného monštrami (Vlčková 2015: 67). Analogicky k tomuto aktu sú v rozprávke víchrica a fujavica prognózou invázie zla – škodcu spôsobujúceho tragickú udalosť.

vždy zásadne zrkadlia vo folklórnych postavách, či už prostredníctvom ich vizuálu, schopností alebo sprievodných motívov.

Integrálnosť trolla s prírodou v jej rozmanito varírovaných podobách, ako jeden z ústredných aspektov tejto fantastickej bytosti, sa pri slovanskom ekvivalente draka nevyskytuje. Hoci oba figurálne varianty škodcu, drak aj troll, útočia na svoju obeť nečakane, postava draka na svoju obeť útočí priamo, „svojpomocne“, bez použitia sekundárnych činiteľov či návnad: „... *traja draci pribehli a preč ich [princezné] uniesli*“ (Dobšinský 1990: 61). Príčina únosu obeť škodcom zostáva u oboch typov postáv však rovnaká. Tieto nadprirodzené bytosti vyhľadávajú kontakt s človekom v snahe nadviazať s ním erotický vzťah. Takmer vo všetkých rozprávkach typu ATU 301 je ich zámerom oženit' sa s človekom (Petzold 2015: 443–444). Väčšina činov postáv je prirodzene motivovaná priebehom deja, iba škodcovstvo, ako prvá a základná funkcia rozprávky, vyžaduje určitú doplnkovú motiváciu. Hoci rozprávač o akciách škodcu mlčí, jeho motiváciou je najčastejšie túžba po skonzumovaní človeka alebo násilný sobáš (Propp 2008: 67). Nórsky rozprávač túto erotickú motiváciu trolla síce neuvádza explicitne, avšak princezné v jeho područí vykonávajú typicky ženské práce, ako sú varenie a tkanie, a proti svojej vôli intímne uspokojujú svojho únoscu iskaním jeho vlasov. Aj princezná zo slovenskej rozprávky vyšiva a slovenský rozprávač priamo upozorňuje na to, aký vzťah je medzi ňou a jej únoscom: „...*povedá princezná, 'teraz sa môj muž pohýna... varuj sa, aby ťa ...[drak] nezjedol!*“ (Dobšinský 1990: 68).

5.2 Motív topografickej zmeny a katabázy

Únos aktivuje činnosť hrdinu, ktorý sa vydáva hľadať princezné, aby ich oslobodil zo škodcovej moci. Skôr než sa rozprávkoví hrdinovia dostanú k trollovi alebo drakovi, putujú fantastickým svetom, tajomne nebezpečným prostredím: „*S tým sa oni [Lomidrevo, Valivrch a Miesiželezo] vybrali do tých hôr a tam prišli na jednu lúku, o ktorej hovorili, že sa na nej kráľove dcéry prepadli*“ (Dobšinský 1990: 61). V nórskej verzii hrdinovu púť rozprávač opisuje nasledovne: „*Cesta vedľa lesem, přes rozlehlé bažiny a tesnými odlehlými údolými* „ (Asbjørnsen, Moe 2012: 106–107). Tajomný les je topografickým invarianantom rozprávok a vyskytuje sa v rozsiahlom množstve príbehov, pretože je archetypálnym nositeľom bohatej symboliky. V tomto naratívnom type hora či les zodpovedá hranici medzi horným a dolným svetom, teda medzi svetom živých a svetom mŕtvych. Nachádza sa tam totiž vchod do podsvetia. Prechod od jedného sémantického poľa k druhému – protikladnému – vytvára sujetovú udalosť. Podľa Jurija Lotmana definuje každú udalosť istá odchýlka od normy, čo v jeho koncepcii znamená premiestnenie postavy z jedného (typu) priestoru do nejakého iného (Lotman 1990: 125). Les a jemu podobné miesta sú žánrovo predurčené k istému typu deja. Ak hrdina v rozprávke vstúpi do lesa, niet pochýb, že ho tam čaká zápas s nepriateľom (Hodrová 1994: 15–24).

Hrdina zdoláva fyzicky i časovo náročnú púť, ktorá vyústi katabázou, náročným zostupom do ríše temna, súčasťou ktorého je stretnutie s nebezpečným nepriateľom (motív H1250. Quest to the other world podľa *MIFL*). Tradične musí šplhať po lane/povraze/liane do temnej a bezútešnej jamy/studne/jaskyne (motív E481.1. Land of dead in lower world podľa *MIFL*), ako je to v nórskej verzii: „Svázali k sobě provazy a shodili je dolů... (...) *Poslední se nechal spustit dolů voják*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 109). Slovenský Lomidrevo sa podobne spúšťa do zradnej hĺbočiny: „... *priviazal sa [Lomidrevo] na ten povraz a dlho dlho dolu letel, kým do toho podzemného sveta nedoletel*“ (Dobšinský 1990: 65). Pomocou lana, povrazu či liany hrdina nachádza spôsob, ako preniknúť za horizont ľudského, t.j. pozemského sveta, a tak presiahnuť prirodzené a všedné možnosti obyčajného smrteľníka.

Epizóda hrdinového spúšťania sa do podsvetia pomocou lana, povrazu alebo im podobného prostriedku (napr. liany) sa objavuje v majoritnej časti rozprávok typu ATU 301. Zmyslom hrdinského dobrodružstva je zostúpiť k neľudskému, infrahumánnemu princípu. Iba tak sa spojí so škodcom a porazí ho (Lotman 1990: 283). Katabáza hrdinu sama osebe predstavuje kľúčovú epizódu a invariantnú motivému, teda stabilnú epizódu rozprávkového typu ATU 301. Motív lana v tomto rozprávkovom type plní funkciu hranice (limes) a zároveň os sveta (axis mundi), ktorá prepája dva kvalitatívne odlišné svety (ľudský a záhrobný) a slúži na zostup do čarovného sveta, kde hrdina plní iniciačnú úlohu – boj s trollmi/drakmi a záchranu princezien.

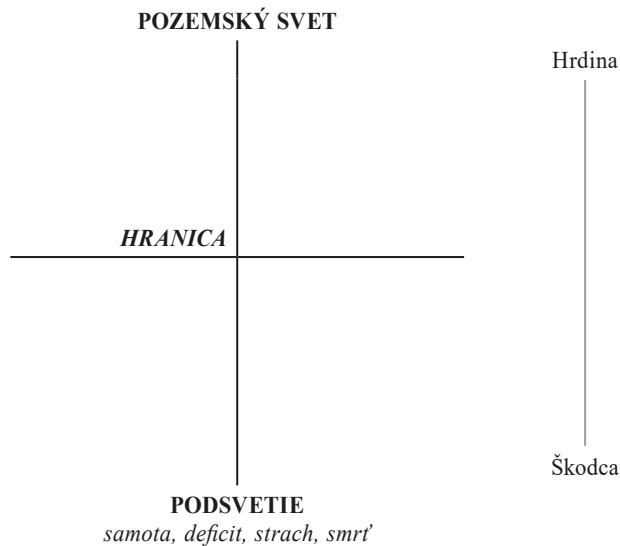
7 Symbolický topos

Po spustení sa do neznámych končín rozprávač opisuje hlboký otvor ako chthonicko-démonický topos, kde hrdina nadväzuje kontakt s nebezpečnými a ľudskému svetu vzdialenými bytosťami (Biedermann 2008: 111). V slovenskej verzii je popis umiestnenia jednoznačný: „... *diera do pekla je tu naprostred lúky...*“ (Dobšinský 1990: 64). Aj nórsky variant jednako konotuje podsvetie: *Ten [kameň] odval a pod ním najdeš díru. Dírou slez do hloubky a ocitneš se v jiném světe*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 108). Rozprávač využíva spojenie „iný svet“, aby jednoznačne poukázal na to, že ide o podsvetie par excellence.

Podsvetie neleží iba za hranicami hrdinového horizontu, ale aj za hranicami ľudského sveta (Propp 2008: 145). Lotman (1990: 140) uvádza jednu zo základných opozičných kvalít medzi „horným“ a „dolným“ svetom: horný (ľudský) svet charakterizuje ako kozmos – usporiadaný, civilizovaný, fungujúci na základe pravidiel. Podsvetie, ako jeho protipól, vykresľuje ako chaos, anti-svet, neštrukturovaný chthonický priestor obývaný monštrami, podsvetnými silami a bytosťami im prislúchajúcimi. Na modalite chaosu participuje aj aspekt podsvetia ako neznámeho, cudzieho územia neosídleného človekom (alebo osídleného človekom nedobrovoľne) (Eliade 2006: 24). Chaos sa mení na kozmos v momente, keď doň vstupuje človek – hrdina. Nastofuje istý poriadok – vyslobodí

princezné a zničí škodcu ako médium zla. Hlavné opozície „kozmos – chaos“ a „usporiadané – neusporiadané“ modelujú dva opozitné kľúčové toposy rozprávky: pozemský svet a podsvetie. Táto horizontálno-vertikálna os geografického priestoru organizuje sémantickú architektóniku textu. Pohyb hrdinu po tejto osi do veľkej miery odráža nielen fyzický ale aj vnútorný zostup a vzostup.

Kozmogonická schéma fikčného univerza:



Priestorovo koncipované odlúčenie škodcu (monštra) od hrdinu (človeka) zrkadlí vzdialenosť ich charakterov, pohnútok a cieľov. Geografická separácia a nutnosť cestovať do ďalekého neznáma pre záchranu princeznej je jedným z ustálených spôsobov ikonizácie elementárnej diverzity škodcu a hrdinu (Lüthi 1986: 9). Ide o jeden zo symbolických a zároveň veľmi jednoznačných spôsobov, akým rozprávka dokáže vyjadriť disparitnosť týchto dvoch kľúčových postáv. Pre postavu trolla i draka je teda typický istý druh dištancie od ostatného sveta. Nadprirodzené monštruózne bytosti, ktoré sú pre ľudí nebezpečné, vždy stoja mimo spoločnosť (či je to ostrov, hora, vrch, jaskyňa atď.). Obaja antagonisti reprezentujú hrozbu pre kozmos, sú ničiteľmi prosperity a asociujú smrť. Môžeme s určitosťou tvrdiť, že škodcovia nenadobúdajú postavenie „outsiderov“ náhodne. „Vylúčením zla z centra života a komunity sa posilňuje sama štruktúra spoločnosti ako usporiadaného systému“ (Madden 2019: 84). Drak/troll-škodca a človek-hrdina reprezentujú mnohé binárne opozície, okrem elementárne zjavných, ako sú „dobrý“ – „zlý“, „múdry“ – „hlúpy“ či „pekný“ – „škaredý“, i významnejšiu: „kultúrne“ – „prírodné“.

Chthonické obydlia slovanského draka i severského trolla majú podobu zámku, čo signalizuje, že drak i troll sú vládcami podsvetia. Zámok/palác/hrad ako príbytok trolla je jedným z topografických invariantov v príbehoch, v ktorých

vystupuje tento typ škodcu (vyskytuje sa aj v rozprávkach *Viák Dam; Traja psi* a i.). V nórskej verzii hrdina prichádza „...k veľkému honosnému dvoru“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 107). V slovenskej rozprávke každý z troch drakov sídli buď v medenom, striebornom, alebo zlatom zámku v podzemí, kde ukrývajú princeznú: „...[Lomidrevo] videl pred sebou jeden medený zámok...“ (Dobšinský 1990: 65). Špecifické a fantastické aspekty zámkov sú znakom ornamentálnosti a zdobnosti textov a sú typické predovšetkým pre slovenské rozprávky (Sirovátka 1966: 367). Zámok ovládaný temnými silami česká literárna teoretička Daniela Hodrová (2014: 92) nazýva „zhubným zámkom“. Hrdinu tu čaká zápas o život(y) a víťazstvo mu pomáhajú dosiahnuť aj magické predmety umiestnené v zámkoch (motív D846 Magic object found in magic castle podľa MIFL), ako sú zázračný meč (motív D1081. Magic sword podľa MIFL) a zázračný nápoj (motív D1335.2. Magic strenght-giving drink podľa MIFL). Totožné rekvizity sú hrdinovi naporúdzí napríklad aj v nórskej rozprávke *Tri princezná z hory v modravej dialke*, ale aj slovenskej verzii ATU 301 *Stríbrnozlaté zámky a zlatá jablčka* alebo vo fínskej verzii *Silák Matti*.

8 Pokrm a motív kanibalizmu

Honosné obydlie škodcu predznačuje jednu z jeho symptomatických vlastností, a to je chamtivosť, nenásytnosť a s nimi spätá pažravosť a výrazný apetít. V nórskej verzii hrdina prichádza k zámku trollov a vidí ich zásoby: „*Voják uvidel obrovské stádo dobytky s krávami tak tučnými, až se leskli, a když je minul, přišel ke vznosnému, nádhernému zámku*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 109). Vypasené stádo poukazuje na pahlnosť trollov a ich potrebu mať vo svojej blízkosti predpripravený pokrm. Na pažravosť trollov zdôrazňujúco poukazujú aj iné čarovné rozprávky, ako napríklad nórsky príbeh *Zámok Soria Moria*⁴ a islandský príbeh *Kráľovič Hlini*. Nепrekonateľná potreba kŕmiť sa vychádza zo samotnej podstaty tohto typu škodcu a jeho mytologických koreňov.⁵

Neprimerane veľká a nepretržitá potreba sytienia sa tohto typu nadprirodzeného obrieho škodcu často eskaluje a prejavuje sa kanibalizmom. Tento motív sa viaže na motív únosu princeznej/ženy alebo inej obeť (motív R10.1. Princess [maiden] abducted podľa MIFL) a oba motívy koexistujú aj v rozprávkovom type ATU 301 *Princezná v podzemí*. Hrozba pohltienia trollom s kanibalistickými sklonmi sa vznáša aj nad hrdinom rozprávky *Tri princezná*

⁴ Táto rozprávka spadá pod typ ATU 400 *Muž na ceste za stratenou manželkou (Man on a quest for his lost wife)*, avšak nachádzame v nej mnohé spriaznené motívy s rozprávkovou látkou ATU 301, napríklad dlhá púť na neznáme miesto opradené tajomstvom, únos princeznej trollom či hrdinov boj s týmto únoscom.

⁵ Táto trollia charakteristická vlastnosť pravdepodobne pochádza z mytologických predstáv o obrích Jótoch. Etymologickým základom slova Jóti je staronórsky pojem „jötunn“, podobný jeho staroanglickému ekvivalentu „eoten“. Tento výraz sa ponáša na anglické sloveso „eat“, „jesť, požívať“ (Lindow 1978: 33).

z hory v *modravej dialke*, ako aj v ďalších severských variantoch (nórsky variant *Vták Dam*; švédsky variant *Obrovo srdce*). Hrdinu sa pokúša zožrať aj drak v slovenskom príbehu *Lomidrevo alebo Valibuk*. V tomto prípade však nejde o pažravosť, ale nutnosť zneškodniť nezvaného hosťa. Drak sa okrem toho sýti aj svojou potravou – železným chlebom –, aby zahnal hlad a nadobudol silu do boja s hrdinom: „*Ale si musíme najprv zajesť, potom sa pôjdeme na moje humno pasovať.*“ (...) *Drak si odvalil kruch oloveného chleba a zjedol...*“ (Dobšinský 1990: 66). Oboch antagonistov k „vražedným chůtkam“ pobáda túžba po pohltení hrdinu, avšak ich motivácie sú odlišné. Drakove pohnútky sú čisto praktické – on sa snaží hrdinu prosto zneškodniť –, zatiaľ čo trollove vychádzajú z jeho hedonistického spôsobu života – troll si túži na hrdinovi pochutnať.

Pre svoj silný maškrtnický pud dokáže troll vycítiť pach ľudského mäsa a odhaliť tak hrdinovu prítomnosť vo svojom teritóriu: „*Fuj! Čichám ve svém domě křesťanskou krev a kosti!*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 110). Rovnako ostrážito kontroluje svoju obývanú zónu vycibreným čuchom aj drak: „*Fuj, žena, človečina smrdí!*“ (Dobšinský 1990: 66). V oboch prípadoch rozprávač využíva citoslovce „fuj“ na zdôraznenie toho, ako je hrdina škodcovi „proti srsti“ a aký odpor voči nemu pociťuje.

8.1 Polycefália a intelekt škodcov

Význam všetkých telesných deformácií a anomálií tkvie v zrkadlení škodcovského charakteru. „Zásvetné postavy, ktoré zastupujú sily zla, musia byť modelované takým spôsobom, aby boli percepčne pôsobivé a vo svojej substitučnej funkcii jednoznačne stotožniteľné, ľahko zaraditeľné, nespochybniteľné a nezameniteľné. Jednoznačná identifikovateľnosť sa v tomto zmysle spája v prvej línii spravidla s výzorom, s podobou týchto postáv (Milčák 2006: 63). Aj preto je výrazným fyziologickým atribútom oboch typov fantastických tvorov polycefália, ktorá sa markantne podieľa na ich nadprirodzene ohavnej i strašidelnej podstate: „... *ved' ja [princezná] mám muža šarkana so šest' hlavami...*“ (Dobšinský 1990: 65). Polycefalickým zovňajškom sa vyznačuje postava draka aj v iných slovanských variantoch ATU 301, napr. *Zlatý prsten* a *Tři dcery*. Aj nórsky variant upozorňuje na počet trollových hláv: „*Jakmile se vrátí domů troll, hned s tebou skoncuje. Má tři hlavy*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 109). Troll s viacerými hlavami sa vyskytuje aj v ďalšej nórskej verzii *Vták Dam*, ako aj v dánskej verzii *Mocný Hans*. V severských rozprávkach sa polycefália považuje za jednu z najčastejších a najvýznačnejších fyzických deformácií tohto typu škodcu (Lindow 1978: 71). Čím bližšie je hrdina k víťazstvu, tým je jeho zápas ťažší, čo je symbolicky načrtnuté v somatických predispoziciách trollov a drakov, napríklad aj v počte hláv, ktorý je tradične násobkom čísla tri (šesť, deväť alebo dvanásť).

Napriek kvantite trollových hláv je jednou z jeho základných vlastností prostoduchosť, intelektuálna zaostalosť až hlupáctvo (motív G501. Stupid ogre podľa MIFL), čo hrdinovi neraz umožňuje naplno využiť nielen svoju fyzickú zdatnosť, ale aj dôvtip a vynaliezavosť. Troll sa nechá veľmi jednoducho obalamutiť: „*Čichám... křesťanskou krev... (..) 'Ano, nad zámekem letěl, krkavec,' odvětila královská dcera, 'držel v zobáku lidskou kost a shodil ji do komína. ...asi tu je ještě cítit.'* 'To tedy je', řekl troll“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 110). Podobným spôsobom sa snaží oklamať aj princezná draka v slovenskej rozprávke: „*Fuj, žena, člověčina smrdí. Sem s ňou, nech ju zjem.'* 'Ach, kdeže by sa ti tu člověk vzal? Ved' vieš, že tu nikdy člověka nebolo, ani nebude“ (Dobšinský 1990: 66). Slovanský predátor sa však oklamať nenechá a suverénne oponuje: „*No, nič nehovor, len sem s ním, kde je kolvek...*“ (Dobšinský 1990: 66). Drakova inštinktívnosť a ostražitosť tak kontrastuje s trollovou nedbanlivosťou a stupidnosťou.

9 Motív zneškodnenia a usmrtenia

Obaja aktéry zomierajú rukou hrdinu – sťatím hláv. Stínanie hláv je úkon, ktorý sa podľa rumunského religionistu Mircea Eliadeho (1993: 20) rovná aktu stvorenia a znamená prechod od nezjavného k zjavnému, od beztvareho k tvaru. Hrdina sa sťatím dračích/trollích hláv a vyslobodením princezien z temnoty prepracuje od chaosu, teda „beztvaria“ nastoleného škodcom, ku kozmu – forme nového poriadku. Z temnoty škodcovho obydlija hrdina týmto aktom vyslobodzuje princezné a prináša do ich života svetlo.

Troll sa nechá takýmto spôsobom usmrtiť bez námietok a defenzívy: „*Ale ted' pojď, budu ti vískat vlasy', řekla princezna. (...) To se trollovi zamlouvalo... a usnul ... (..) V tu chvíli se dovnitř vplížil voják s mečem a jednou ranou trollovi všechny tři hlavy usekl*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 110). V inej sekvencii tejto rozprávky hrdina ničí druhého trolla a rozprávač pritom priamo poukazuje na to, aký je tento zápas jednouchý, hoci ide o ozrutného tvora: „*...objevil se voják a usekl trollovi všech šest hlav tak snadno, jako by to byly zelné hlávky*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 111). Takto jednoducho poráža hrdina trolla aj v nórskech rozprávkach *Vták Dam* (ATU 301) a *Zámok Soria Moria* či v dánskej rozprávke *Mocný Hans* (ATU 301). Na rozdiel od zápasov hrdinu s trollmi predstavuje zápas s drakmi v slovenských rozprávkových variantoch fyzicky i temporálne omnoho náročnejšiu skúšku. Drak zo slovenskej rozprávky *Lomidrevo alebo Valibuk* sa seabedome chystá do boja: „*Pod' von na priestor a skúsime sa, kto budeme mocnejší*“; Dobšinský 1990: 69). Odvážne a hrdo vyzýva hrdinu ako súpera („*Ulap ma a vraz ma, kol'ko vládzeš do toho olova...*“; Dobšinský 1990: 66) a nevyhýba sa mu, ako nedbanlivý troll, čo znamená, že hrdina s drakom musí od počiatku stretnutia vynaložiť viac fyzickej sily a preukázať viac odvahy, než hrdina v boji s trollom. V príbehoch, v ktorých hrdina bojuje proti trollovi, ide o rýchle zneškodnenie spiaceho alebo vyľakaného giganta,

ale v príbehoch, v ktorých tohto škodcu alternuje drak, dochádza k zložitému, zdĺhavému a fyzicky únavnému boju.

Vo variantoch, ktorými sa tu prednostne zaoberáme, sa trojstupňová gradácia uplatňuje vo vzostupne sa opakujúcej tenzii medzi hrdinom a škodcom. Hrdina musí bojovať nie s jedným, ale až s troma trollmi, a s troma drakmi, pričom každý z nich predstavuje niekoľkonásobne väčšiu hrozbu. Dejové sledy rozprávky, ktoré zahŕňajú skúšky hrdinu, sa v príbehoch často opakujú (Propp 2008: 103). Opakovaním či pridávaním skúšok rozprávač zdôrazňuje náročnosť hrdinskej cesty a porážky škodcu. Takáto gradácia je zároveň prejavom ornamentálnej výstavby typickej pre čarovné naratívy (nórska rozprávka *Zámok Soria Moria*, slovenská rozprávka *O Valibukovi* atď.) V nórskej verzii rozprávky sa hrdinovi nepodarí odčítať tretiemu trollovi všetky hlavy: „...[hrdina] odsekl trollovi jedním rázem osm hlav – meč byl moc krátký a na devátou hlavu nedosáhl. Devátá hlava se probudila a rozeřvala se...“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 112). Súboj s ním je preto najnáročnejší a gradácia sa v ňom popisuje explicitne: „*Tretí drak si zasadol na ocelový stolec a zápas s ním bol najhorší*“ (Polívka 1923: 280).

Finálny zápas hrdinu so škodcom je spravidla determinovaný povahou škodcu. Preto aj subjekty, v ktorých vystupuje antagonistická postava trolla, často demonštrujú hrdinstvo a víťazstvo nad nepriateľom, ktoré sa nedosiahlo prostredníctvom fyzickej sily, ale vďaka bystrému umu, úskoku či prešibanosti (Madden 2019: 74), zatiaľ čo hrdina zápasiaci s drakom využíva svoju masulinnu, takmer božskú fyzickú silu.

10 Konklúzia

Oba figurálne varianty rozprávkových antagonistov – slovanský drak i severský troll – vo vybraných rozprávkových variantoch typu ATU 301 *Princezná v podzemí* plnia jednu proppovskú funkciu – škodcu –, tzn. sú monofunkčné. V príbehoch majú jasne definovanú úlohu – uniesť princeznú, väzniť ich a zápasit' s hrdinom. Ich funkčné vymedzenie prirodzene sémanticky korešponduje s ich vonkajšou i vnútornou škaredosťou, ako aj s temným prostredím ich výskytu. Podľa Lotmanovej terminológie ich radíme k imobilným postavám, ktorých výskyt je obmedzený a zväčša viazaný na jeden konštantný priestor (Lotman 1990: 157). Oba typy zosobňujú akýsi referenčný bod jedného sveta – podsvetia, podsvetného zámku –, preto sa z neho nevymaňujú (alebo vymaňujú iba minimálne v rámci škodcovského pôsobenia). Ich imobilita tak umocňuje skutočnosť, že sú ekvivalentom smrti.

Homológia týchto dvoch typov antagonistov sa prejavuje aj na úrovni ich reakcií, sklonov k zúrivosti, výbušnosti a tendencií chovať sa impulzívne. Totožnou podstatou oboch tvorov je ich robustná telesná stavba a nadmerná objemnosť, ktorú nórsky rozprávač vykresľuje aj prostredníctvom hluku a hrnotu, ktorý okolo seba vytvárajú: „*Hned nato vtrhl dovnitř troll, až se*

celý zámek roztrásl“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 110). Rušné a prchké správanie vystihuje aj slovanského draka: „[Drak] *príde domov najedovaný, len sa mu tak valil plameň z pyskov, zaňuchal všetky kúty a zareval...*“ (Dobšinský 1990: 66).

Fenotyp trolla emblémovo vyjadrujú hypertrofizmus, deformita, anatomická disproporcía a s nimi spätá polycefália identická aj pre slovanského draka. Obrie telo oboch gigantických oponentov hrdinov, resp. ľudskej rasy ako takej, logicky predurčuje ich ľudožrútske sklony a nekontrolovanú animálnu pažravosť a nenásytnosť. Napriek týmto afinitám existujú medzi škodcovskými aktérmi však aj význačné odchýlky. Okrem ich rozdielneho vystupovania v rozhodujúcich dejotvorných akciách, týkajúcich sa najmä typu a stupňa náročnosti zápasu s hrdinom či spôsobu útoku na obeť, sa spomedzi ich disparátnych znakov vyníma predovšetkým ich fenotypická odlišnosť. Inakostná somatická podstata týchto dvoch typov fantastických tvorov je zreteľná *prima facie*, pričom nejde iba o súbor niekoľkých fyziologických prvkov, ale o bazálnu odlišnosť, ktorá tkvie v druhovom zaradení. Zatiaľ čo pri postave draka ide jednoznačne o animálnu bytosť („*mýtické monštrum*“), postava obra/trolla sa z tejto skupiny vyníma, pretože konštrukciou tela pripomína človeka („*humanoidné monštrum*“). Rozdiel medzi trollom a človekom tvoria iba určité anomálie a fantastické prvky (napr. polycefália). Tie sú práveže esenciálnou podstatou postavy draka, ktorá je syntézou dvoch animálnych bytostí – hada a vtáka. Možno práve táto živočíšno-fantastická kvintestencia dodáva rozprávkovému drakovi guráž a umocňuje jeho húževnatosť, ktoré v boji s hrdinom preukazuje: „...*posilni sa, lebo so mnou budeš mať robotu. (...)... ak ja teba skorej lapím, hádam, že nebudeš mať viac času do mňa sa dávať*“ (Dobšinský 1990: 68–69). Drak je v neustálom strehu, vyzýva hrdinu a pyšne predpokladá vlastnú výhru. Troll ma opačný naturel a ku konfrontácii s človekom pristupuje ľahostajne a neprezieravo: „...*netrvalo dľouho a usnul... [...] V tu chvíľu se dovnitř vplížil voják s mečem a jednou ranou trollovi všechny tři hlavy usekl*“ (Asbjørnsen, Moe 2012: 110). Napriek tomu, že fyzická sila je dominantou oboch tvorov, vo svoj prospech ju dokáže využiť iba drak, ctižiadostivé monštrum, ktoré si je tejto sily vedomé, zatiaľ čo obor v príbehoch figuruje viac-menej ako ťarbavý hlupák.

Súčinnosť všetkých týchto vlastností v rôznej intenzite formuje univerzálne postavy draka a trolla, ktoré spomedzi všetkých antagonistických aktérov stoja na pomyselnom piedestáli arcinaratívov (tej-ktorej kultúry). Všeobecne obrazová paradigma slovanskej postavy draka a severskej postavy trolla podlieha silnému kultúrnemu a tradicionalistickému determinizmu, mytologicko-náboženským predstavám týchto národov a prirodzene vychádza z archetypálnej skúsenosti a ľudskej fantázie.

LITERATÚRA

Peter Christen ASBJØRNSEN, Jørgen MOE, George Webbe DASENT, 1917: *East of the sun and west of the moon: and other Norse fairytales*. New York: Putnam.

Peter Christen ASBJØRNSEN, Jørgen MOE, George Webbe DASENT, 2012: *O obrovi, ktorý neměl srdce v tele: norské pohádky*. Praha: Argo.

Biblia. Trnava: Spolok svätého Vojtecha, 2012.

Hans BIEDERMAN, 2008: *Lexikon symbolů*. Praha: Beta – Dobrovský.

Johannes BOLTE, Jiří POLÍVKA, 1915: *Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen*. Leipzig: Dietrich Verlag.

Ján BOTÍK, Peter SLAVKOVSKÝ a kol., 1995: *Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska*. Bratislava: Veda.

Reidar Thorwalf CHRISTIANSEN (ed.), 1964: *Folktales of Norway*. Chicago: University of Chicago Press.

Jo Ann CONRAD, 2010: Troll. *Enzyklopädie des Märchens 13*. Ed. Kurt Ranke. Berlín: Walter de Gruyter. 965–968.

William A. CRAIGIE, 1975: *The Icelandic sagas*. Milwood: Kraus Reprint.

Pavol DOBŠINSKÝ, 2015: *Najkrajšie slovenské rozprávky*. Praha: Ottovo nakladateľství.

Pavol DOBŠINSKÝ, 1990: *Zakliata hora*. Bratislava: Tatran.

Edda. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1962.

Mírcea ELIADE, 1993: *Mýtus o věčném návratu: archetypy a opakování*. Praha: Oikoymenh.

Mírcea ELIADE, 2006: *Posvátné a profánní*. Praha: Oikoymenh.

Viera GAŠPARÍKOVÁ, Božena FILOVÁ (eds.), 2004: *Slovenské ľudové rozprávky: zväzok 3*. Bratislava: Veda.

Robert GRAVES, 2004: *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy.

Donald HAASE (ed.), 2007: *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairytales. Vol. 2. G–P*. Westport, London: Greenwood.

Daniela HODROVÁ a kol., 2001: *...na okraji chaosu: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst.

Daniela HODROVÁ, 1994: *Proměny subjektu: svazek 2*. Pardubice: Ústav pro českou a světovou literaturu AVČR.

Ivan HUDEC, 2019: *Báje a mýty starých Slovanov*. Bratislava: Veda.

Chlapec a král: dánske rozprávky. Bratislava: Mladé letá, 1979.

Milan LEŠČÁK, 2001: *O asimilácii folklórnej a literárnej komunikácie: folkloristické pohľady*. Bratislava: Prebudená pieseň – združenie.

John LINDOW, 1978: *Swedish Legends and Folktales*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

John LINDOW, 2014: *Trolls: an Unnatural History*. London: Reaktion books.

- Jurij Michajlovič LOTMAN, 1990: *Štruktúra umeleckého textu*. Bratislava: Tatran.
- Jurij Michajlovič LOTMAN, 1990a: *Universe of the Mind: a Semiotic Theory of Culture*. Indiana: Indiana University Press.
- Max LÜTHI, 1986: *The European Fairytale: Form and Nature*. Bloomington: Indiana University Press.
- Max LÜTHI, 1984: *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man*. Bloomington: Indiana University Press.
- Jelezar MELETINSKIJ, 1989: *Poetika mýtu*. Bratislava: Pravda.
- Peter MILČÁK, 2006: *Postava a jej kompetencie v rozprávkovom texte*. Levoča: Modrý Peter.
- Božena NĚMCOVÁ, 1942: *Národní báchorky*. Praha: Nakladatelství Karel Červenka.
- Jaroslav OTČENÁŠEK (ed.), 2019: *České lidové pohádky: kouzelné pohádky*. Praha: Etnologický ústav AVČR.
- Palček a obor: švédske rozprávky*. Bratislava: Mladé letá, 1976.
- Leander PETZOLD, 2015: Waldgeister. *Enzyklopädie des Märchens 14*. Ed. Kurt Ranke. Berlín: Walter de Gruyter. 443–450.
- Jiří POLÍVKA, 1923: *Súpis slovenských rozprávok: sväzok I*. Turčiansky sv. Martin: Matica slovenská s podporou AVČR.
- Vladimír J. PROPP, 1971: *Morfológia rozprávky*. Bratislava: Tatran.
- Vladimír J. PROPP, 2008: *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H.
- Samuel REUSS, 2018: *Rozprávky starých Slovákov*. Bratislava: Tatran.
- Raul ROINE, 1988: *Čertov mlynček: fínske ľudové rozprávky*. Bratislava: Mladé letá.
- Oldřich SIROVÁTKA, 1966: K poměru slovenské a české pohádkové tradice (Nad variantmi pohádky Princezny v podzemí – AT 301). *Slovenský národopis* 14/3, 361–377.
- Stith THOMPSON, 1955: *Motif-index of Folk literature: a classification of narrative elements in folktales, ballads, fabliaux, jest books, and local legends*. Bloomington: Indiana University Press.
- Václav TILLE, 1934: *Soupis českých pohádek: sväzok I*. Praha: AVČR.
- Tri labutie panny: rozprávky severských národov*. Bratislava: Mladé letá, 1960.
- Hans Jorg UTHNER, 2004: *The Types of international Folktales: A Classification and Bibliography*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Upanišady I*. Praha: DharmaGaia, 2001.
- Jitka VLČKOVÁ, 2006: *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. Praha: Libri.
- Vojtech ZÁMAROVSKÝ, 1969: *Bohovia a hrdinovia antických bájí*. Bratislava: Mladé letá.

SLOVANSKI ZMAJ IN NORDIJSKO-GERMANSKI TROL KOT FIGURALNI RAZLIČICI ANTAGONISTA IZ RAZLIČNIH KULTUR

Prispevek se osredotoča na primerjalno analizo in interpretacijo dveh ključnih mitološko-pravljičnih tipov antagonistov, ki prihajata iz dveh različnih kulturnih in geografskih območij Evrope. Raziskovanje se osredinja na tipološko primerjavo slovanske figure zmaja in nordijsko-germanske figure trola, ki tvorita dve najpogostejši in najpomembnejši tipološki skupini zlobnežev evropskih starodavnih zgodb, t. i. arhetipskih pripovedi, tj. pravljic, mitov, verskih besedil, sag itd. Izbrana je bila gradivna baza, ki vključuje natančne in kompleksne načine ikonizacije dveh ključnih tipov antagonistov v izbranih zbirkah slovaških in norveških avtorjev (P. Dobšinský; P. Ch. Asbjørnsen in J. Moe). Na podlagi ključnega motiva – ugrabitev princeze in njena osvoboditev pred zlobneži – tovrstne zgodbe po mednarodnem katalogu pravljicnih vrst umeščamo k oznaki ATU 301 (*Tri ukradene princeze*, angl. *The Three Stolen Princesses*). Cilj raziskave, metodološko vpete med literarno teorijo, estetiko, semiotiko, folkloristiko, kulturno antropologijo in religiologijo, je potrditi, da ti dve enakovredni vrsti likov poleg enake funkcije kažeta široko paleto skupnih nespremenljivih lastnosti, kot so nekatere zunanje značilnosti (npr. fantazijski videz, večglavost, različne deformacije, hipertrofična fizionomija), predvsem pa vedenjske lastnosti, kot so bes, jeza, rohnenje, požrešnost in nagnjenost h kanibalizmu. Zanju je značilna tudi enaka topografska lega v globokem podzemlju gradu in s tem povezana nepremičnost. Raziskava je pokazala, da je med omenjenima likoma tudi več razlik, npr. na fizični in intelektualni ravni (intelligenten, ambiciozen in osredotočen zmaj – neumen, len in lahkomišeln trol) ter pri načinu njenega napada.