

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury

Fenomén řeckých mýtů z hlediska kognitivní sémantiky

Bakalářská práce

Autor: Nikola Trnková
Studijní program: B0232A090011 Jazyková a literární kultura
Studijní obor: Jazyková a literární kultura
Vedoucí práce: Mgr. Jiří Jelínek, Ph.D.
Oponent práce: PhDr. Jana Bílková, Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor: Nikola Trnková

Studium: P20P0079

Studijní program: B0232A090011 Jazyková a literární kultura

Studijní obor: Jazyková a literární kultura

Název bakalářské práce: Fenomén řeckých mýtů z hlediska kognitivní sémantiky

Název bakalářské práce AJ: The phenomenon of Greek myths in terms of cognitive semantics

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce bude zkoumat české překlady řeckých mýtů z jazykového hlediska. Budou použity vybrané metody kognitivní lingvistiky, např.: stereotypy, prototypy, vlastní kontra cizí, kategorizace, konceptuální metafory a politická morálka. Kvalifikační práce se zaměří na nejznámější mýty (např. Prométheus, Trójská válka, Zlaté rouno, Ikaros, Sisyfos a další).

GRAVES, Robert. Řecké mýty I., Plzeň: Mustang, 1996. GRAVES, Robert. Řecké mýty II., Plzeň: Mustang, 1996. KOZÁK, Jan A. Monomýtus: syntetické pojednání o teorii mýtu. Praha: Malvern, 2021. LAKOFF, George a JOHNSON, Mark. Metafory, kterými žijeme. Brno: Host, 2002. MOCNÁ, Dagmar a PETERKA, Josef. Encyklopedie literárních žánrů, Praha: Paseka, 2004. SOKOL, Jan. Malá filosofie člověka; Slovník filosofických pojmů. Praha: Vyšehrad, 2007. VAŇKOVÁ, Irena, NEBESKÁ, Iva a kol. Co na srdci, to na jazyku. Praha: Karolinum, 2005.

Zadávací pracoviště: Katedra českého jazyka a literatury,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Jiří Jelínek, Ph.D.

Oponent: PhDr. Jana Bílková, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 12.11.2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně pod vedením vedoucího závěrečné práce a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Poděkování

Tímto bych ráda poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce Mgr. Jiřímu Jelínkovi, Ph.D. za cenné rady a především čas, který mi věnoval, aby mi co nejlépe pomohl s danou problematikou. Dále bych ráda poděkovala své rodině a přátelům, kteří mi byli oporou nejen během psaní bakalářské práce, ale i během celého mého studia.

Anotace

TRNKOVÁ, Nikola: Fenomén řeckých mýtů z hlediska kognitivní sémantiky. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. Bakalářská práce.

Bakalářská práce bude zkoumat české překlady řeckých mýtů z jazykového hlediska. Budou použity vybrané metody kognitivní lingvistiky, např.: stereotypy, prototypy, vlastní kontra cizí, kategorizace, konceptuální metafory a politická morálka. Kvalifikační práce se zaměří na nejznámější mýty (např. Prométheus, Trójská válka, Zlaté rouno, Ikaros, Sisyfos a další).

Klíčová slova: mýtus, kognitivní lingvistika, sémantika, metafory, stereotypy, prototypy, kategorizace

Annotation

TRNKOVÁ, Nikola: The phenomenon of Greek myths in terms of cognitive semantics, Faculty of education, University of Hradec Králové, 2023. Bachelor thesis.

The bachelor thesis will examine Czech translations of Greek myths from the linguistic point of view. Selected methods of cognitive linguistics will be used, e.g.: stereotypes, prototypes, own versus foreign, categorization, conceptual metaphors, and political morality. The thesis will focus on the most famous myths (e.g. Prometheus, Trojan War, Golden Fleece, Icarus, Sisyphus and others).

Key words: myth, cognitive linguistics, semantics, metaphors, stereotypes and prototypes, categorization

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:

Podpis studenta:

Obsah

Úvod.....	9
1 Teoretická část.....	10
1.1 Vymezení pojmů k teoretické části	10
1.2 Shrnutí jednotlivých mýtů.....	11
1.2.1 Mýtus o Prométheovi podle Platóna.....	11
1.2.2 Mýtus o Sisyfovi	12
1.2.3 Mýtus o Midasovi.....	13
1.2.4 Mýtus o zlatém rounu.....	14
1.2.5 Mýtus o Daidalovi a Ikarovi.....	17
1.2.6 Mýtus o trojské válce	18
2 Praktická část.....	22
2.1 Vymezení pojmů k praktické části	22
2.2 Analýza vybraných mýtů dle metod kognitivní lingvistiky	24
2.2.1 Mýtus o Prométheovi	24
2.2.2 Mýtus o Sisyfovi	26
2.2.3 Mýtus o Midasovi.....	28
2.2.4 Mýtus o zlatém rounu.....	30
2.2.5 Mýtus o Daidalovi a Ikarovi.....	32
2.2.6 Mýtus o trójské válce	34
3 Projektová část	38
Závěr.....	44
Zdroje	45

Úvod

Tato práce se zabývá analýzou překladů vybraných nejznámějších řeckých mýtů. Tyto překlady představují nejen významný kulturní přínos, ale také umožňují porozumět a interpretovat jazykové a kulturní vlivy, které se v mýtech odrážejí. V rámci této práce budeme používat vybrané metody kognitivní lingvistiky, jako jsou stereotypy a prototypy, vlastní kontra cizí, kategorizace, konceptuální metafory a politická morálka. Tyto metody nám umožní hlouběji porozumět tomu, jak jsou jazykové a kulturní vlivy zachyceny ve vybraných mýtech a jak se projevují v českých překladech.

Práce je rozdělena na tři hlavní části. V prvním úseku teoretické části se definují a analyzují základní pojmy, které prostřednictvím porovnání blíže představí a ujasní jejich význam a vzájemné odlišnosti. V další části se práce věnuje vybraným překladům řeckých mýtů. Tyto mýty jsou významnou součástí řecké mytologie a každý z nich představuje jedinečný příběh s vlastním poselstvím. Práce se zaměří na následující mýty: Prométheus, Sisyfos, Midas, Zlaté rouno, Daidalos a Ikaros, Trojská válka.

V praktické části se bude věnovat hlavnímu tématu této práce – a to analýze a komparaci překladů vybraných mýtů. Každý mýtus zde bude rozebrán s ohledem na metody kognitivní lingvistiky, tyto metody jsou definovány v první kapitole praktické části. V druhé kapitole jsou vybrané metody aplikovány na představené mýty.

Poslední část této práce se věnuje představení projektu, který je součástí bakalářské práce. Je jím článek vytvořený pro periodikum A2, konkrétně pro literární rubriku tohoto časopisu. Toto periodikum bylo vybráno zejména proto, že dává šanci publikovat nejen již zajetým přispěvatelům, ale i studentům a začínajícím tvůrcům.

1 Teoretická část

1.1 Vymezení pojmů k teoretické části

Pojem mýtus pochází z řeckého slova *mythos* neboli „symbolické vyprávění vyjadřující víru v plnost a celistvost nadčasového řádu“¹. Někdy bývá použit termín báje. Mýtus je tradiční příběh snažící se vysvětlit původ světa, existence božstev a jejich vztah k lidem, přírodním jevům a událostem. Nejprve byl součástí náboženských obřadů, po nějaké době se od nich však odklonil a začal se zapisovat a svobodně recitovat – pak byl k dispozici každému. V současné době se mýtus snaží představit záhady světa za pomoci lidské řeči. Zároveň se tento pojem používá pro všeobecně známou nepravdu nebo také pro tvrzení, které není podloženo dostatečným množstvím důkazů. Mýtus také můžeme chápat jako vyjádření základních představ o světě „vyšších pravd“. Většinou odkazují na hlubší pravdy o lidské existenci, o světě apod. Tyto pravdy jsou subjektivní a každá kultura si je vykládá vlastním způsobem. V mýtech si každý člověk může nalézt vlastní význam a pochopení, záleží pouze na jeho pohledu na svět a životní situaci.²

Neméně důležitým pojmem je také mytologie. Mytologie je věda zabývající se studiem mýtů. Mimo jiné se toto slovo užívá jako termín pro soustavu mýtů – mezi nejznámější patří např. řecká mytologie, římská mytologie nebo egyptská mytologie. Tyto mytologie měly velký vliv na vývoj západní kultury, umění a literatury. Mytologie má také velký význam pro pochopení historie a kultury daného národa či komunity.³

Dále tu máme pojem pověst, za který je mýtus často zaměňován. Zásadním rozdílem je to, že mýtus je považován za posvátný a spojuje se s určitými symbolickými významy. Pověst se řadí do žánru lidové vypravěčské prózy s velkou vazbou na ústní lidovou slovesnost. Je to tradiční příběh odkazující na určitou osobu, událost, čas, místo nebo předmět. Velmi časté jsou pověsti vztahující se k zámkům, hradům, šlechtickým rodům a podobně. Ačkoliv tyto příběhy mohou být částečně založené na skutečnosti, často se zde objevují různé nadpřirozené jevy či bytosti.⁴

Posledním pojmem, který je potřeba definovat, je legenda. Legenda, někdy též nazývaná jako hagiografie, je epický literární žánr o životě svatých. Zpravidla mívá tři části – okolnosti narození, život (s ním pojící se utrpení) končící usmrcením nebo umučením, a posmrtné skutky a zázraky. Je zde velmi jasně dáno, která osoba je kladná a která záporná. Předkládá tak jasný

¹ MOCNÁ, D., PETERKA J, a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*, s. 400

² KOZÁK, J. A. *Monomýtus: Syntetické pojednání o teorii mýtu*, s. 29-54

³ MOCNÁ, D., PETERKA J, a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*, s. 400-412

⁴ Tamtéž, s. 509-514

vzor, který by věřící měli následovat a který by jim pomohl při dodržování křesťanských ctností a zásad. Stejně jako mýty jsou legendy fiktivní, avšak na rozdíl od nich mají větší tendenci být založeny na skutečnosti. Často se zde vyskytují skutečné historické postavy či události. Tyto příběhy často bývají předávány z generace na generaci.⁵

Tyto pojmy je důležité rozlišovat zejména proto, že bývají často vzájemně zaměňovány. Například pojem „*legenda*“ je velmi ovlivněn anglickým slovem „*legend*“, které se dá do češtiny přeložit též jako „*pověst*“. Právě na základě těchto překladů dochází mnohdy k záměně pojmů a jejich užívání tak může být matoucí. Motivy z řecké mytologie se určitým způsobem zobrazují i v naší lidové slovesnosti, například Jiří zabíjející draka by se mohl připodobnit k Perseovi a jeho boji s mořskou nestvůrou. Dále je tu také Krakonoš, který by se dal přirovnat k bohu lesů, lovců a pastýřů Panovi. Dokonce i legendární česká kněžna a vědma Libuše by mohla v řecké mytologii najít svůj protějšek, konkrétně pak v proslulé věštkyni Kassandre, která předpověděla pád Troje.⁶

1.2 Shrnutí jednotlivých mýtů

1.2.1 Mýtus o Prométheovi podle Platóna⁷

Prométheovými rodiči byli Titán Iapéthos, bratr Diova otce Krona, a Titánka Themis. Spolu se strýcem Ókeanem se zapojil do války proti Titánům, když se postavil na stranu svého bratrance Dia. Po vítězství bohů byli Titáni uvězněni v temných hlubinách podzemní říše Tartaru. Zeus se následně stal nejvyšším vládcem a usídlil se spolu s ostatními bohy na hoře Olymp, která se stala symbolem jejich moci a síly.

Po nějaké době se bohové začali cítit nenaplnění a unaveni ze svého monotónního života. Zeus pochopil, že je nutné najít nějaký způsob, jak je zaměstnat. Usmyslel si, že stvoří lidi – smrtelné bytosti, které se stanou hlavním objektem pozornosti bohů. Náročný úkol svěřil Prométheovi, který byl známý svou inteligencí. Po svých služebnících mu vzkázal následující: „*Řekněte mu, co má udělat: z hlíny, vody a ohně ať uhněte modely všech možných a představitelných figurín, sošek – smrtelných bytostí, lidí a zvířat, které potom oživíme.*“⁸

Prométheus a jeho bratr Epimétheus se dali do práce. Prométheus původně nechtěl svěřit tuto odpovědnost svému bratrovi, který nedostal do vínku tolik chytrosti jako on sám. Nakonec

⁵ MOCNÁ, D., PETERKA J, a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*, s. 337-348

⁶ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*, s. 238, 343, 367,

⁷ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 148-154.

⁸ Tamtéž, s. 150.

však svolil. Epimétheus se chopil příležitosti a stvořil zvířata. Vytvořil svůj vlastní svět, kde dal každému tvorovi šanci na přežití. Ptákům dal křídla, zajícům rychlé nohy, zvířata žijící v chladném prostředí dostala kožich. Avšak při svém tvoření zapomněl na lidi, kteří nedostali žádné dary, které by jim pomohly přežít v tomto světě. Prométheus přišel na způsob, jak napravit chybu, kterou udělal jeho bratr. V Hefaistově kovárně ukradl oheň. Zároveň také vzal dovednosti od bohyně moudrosti Athény. Tyto dary lidem umožnily vyrábět vlastní oblečení, stavět domy, pěstovat rostliny, chovat zvířata, vyrábět zbraně a nářadí.

Zeus Prométheův skutek nenechal bez povšimnutí. Poslal své služebníky, aby přivedli Prométhea. Obvinil ho ze znesvěcení řádu světa, který tak pracně nastolil. Rozsudek, který na něj bude uvalen, bude odpovídat tomu, jak strašný byl jeho čin. Zeus se rozhodl potrestat Prométhea tím, že ho nechá na věčnost přikovat ke skále na Kavkaze. Každý den pak přiletí obrovský orel a vyklove mu játra, která však Prométheovi přes noc opět dorostou. Jen tak bude vystaven strašnému, nikdy nekončícímu utrpení.

V Hesiódově verzi se příběh stal trochu jinak. Vše se odehrávalo na velké pláni Mekoné, nikoliv na Olympu, přičemž lidé zde žili v harmonii s bohy. Jednoho dne se Zeus z neznámých důvodů rozhodl urovnat jakési spory mezi bohy a lidmi – chce, aby se spravedlivě rozhodlo, jaká část světa bude náležet lidem. Prométheus byl pověřen obstaráním býka, který poslouží jako oběť. Jelikož chtěl, aby rozhodnutí dopadlo ve prospěch smrtelníků, rozhodl se, že Dia podvede. Připravil tedy dvě hromádky. Na jedné byly pěkné kusy masa, které schoval v žaludečním vaku. Na druhou hromádku shromáždil kosti, které pokryl vrstvou lahodně vypadajícího tuku. Tímto chtěl zajistit, že si Zeus vybere hromádku z kostí a maso tak připadne lidem. Zeus jeho podvod prokoukl a rozzuřil se. Nechal však Prométhea myslet si, že o ničem neví a vybral si chutně vypadající hromádku s kostmi. Jako trest přestal lidem posílat nebeský oheň a připravil je tak o teplo, které poskytoval. Nyní je zde vidět rozdíl mezi Hésiódovou a Platónovou verzí – v tomto případě Prométheus ukradl oheň proto, aby ho lidem vrátil zpět. U Platóna se tímto skutkem snažil napravit chybu svého bratra, který zapomněl na dary, které měly připadnout lidem.⁹

1.2.2 Mýtus o Sisyfovi¹⁰

Sisyfos byl nejen prvním králem a zakladatelem města Korinth, proslavil se také svou chytrostí a mazaností. V některých aspektech bychom ho mohli přirovnat ke Gilgamešovi. Tento

⁹ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 155-157

¹⁰ Tamtéž, s. 405-408.

starověký sumerský hrdina také hledal způsob, jak nezemřít, a dokonce se stát nesmrtelným. Avšak Sisyfos měl pro to i vážný důvod, neboť jeho smrt měla být trestem za to, že prozradil říčnímu bohu Ásopovi jméno únosce jeho dcery Aigíny. Tím únoscem nebyl nikdo jiný než vládce bohů Zeus. Ásopos poskytl Sisyfovi a jeho městu zdroj vody jako odměnu za získanou informaci. Dia rozhněvala Sisyfova zrada, proto se rozhodl jeho i Ásopa potrestat. Jako první se Zeus postaral o dar říčního boha – za pomoci blesku vrátil řeku do svého původního koryta, čímž zbavil Korinth jeho zdroje vody. Následně byl potrestán i Sisyfos.

Jedna verze hovoří o tom, že ho skolil bleskem a následně poslal do pekel, kde ho měl čekat trest. Podle delší verze se Sisyfos zrovna zdržoval ve svém paláci na Korinthu a těšil se z daru říčního boha. Právě sem poslal Zeus Smrt, boha Thanata, s úkolem odvést ho do pekla. Sisyfos nebyl ovšem plánem vládce bohů nijak zaskočen. Vytvořil chytrou past a uvěznil boha uvnitř skříně, kde ho spoutal silnými provazy. Tím narušil vesmírný řád – Smrt byla uvězněna a nikdo tedy nemohl zemřít. Jejím vysvobození se ujmul bůh války, Áres. Zároveň jí vydal proradného Sisyfa, se kterým se následně mohla odebrat do Hádu.

Sisyfos se zde nezdržel dlouho. Prostřednictvím dalšího vychytralého plánu si vymohl u Háda výjimku a vrátil se domů. Vládci podsvětí tvrdil, že musí potrestat svou ženu za to, že neprovedla tradiční rituály u jeho lože. Ve skutečnosti však své ženě přikázal, aby tak nečinila. S příslibem blízkého návratu opustil Sisyfos peklo a vrátil se zpět na Korinth. Svému slovu však nedostál. Místo toho poděkoval své ženě za splnění jeho přání. Žil na Zemi spoustu let, zplodil mnoho potomků, a nakonec zemřel ve velmi vysokém věku. Pak už neměl na vybranou a vrátil se do podsvětí, kde něj čekal Hádes. Sisyfos musel od té doby za trest valit obrovský kámen na vrchol strmého kopce. Avšak pokaždé, když dosáhl vrcholu, kámen se zřítíl zpět dolů a Sisyfos musel začít znovu.

1.2.3 Mýtus o Midasovi¹¹

Midas byl králem Frýgie. Jednoho dne k němu jeho poddaní přivedli nevzhledného starce, kterého našli spícího ve křoví. Midas v něm ihned poznal vychovatele boha Dionýsa, Síléna. Midas byl rád, že může hostit alespoň Dionýsova oblíbeného druha, když už ne boha samého. Na jeho počest uspořádal obrovskou hostinu, která trvala 10 dní a nocí. Když se starci začalo po jeho svěřenci stýskat, Midas ho ještě jednou velmi vybraně pohostil a následně ho osobně odvedl k Dionýsovi.

¹¹ MERTLÍK, R. *Starověké báje a pověsti*, s. 125-129

Bůh byl rád, že se opět setkal se svým věrným druhem a přítelem. Radostně tedy králi Midasovi poděkoval a nabídl mu, že jako odměnu za jeho skutek mu splní jakékoliv přání. Lakomý král Midas netoužil po ničem jiném než po co největším bohatství. Proto požádal boha Dionýsa o velmi zvláštní odměnu. Přál si, aby se vše, čeho se dotkne, proměnilo ve zlato. Bůh byl jeho přáním zklamaný, přesto mu ho splnil. Zaslepený král se těšil z jeho daru, protože si myslel, že nemůže být nic lepšího než zlato a nezměrné bohatství.

Po návratu do paláce na něj již čekal prostřený stůl s bohatou nabídkou pokrmů. Král si sedl ke stolu a těšil se, až si na připraveném jídle pochutná. K jeho překvapení se však každý kousek jídla proměnil v kus zlata. Zkusil se napít vína, to se ovšem změnilo ve zlatou tekutinu. Teprve v tuto chvíli si uvědomil, jak bylo jeho přání hloupé a nerozumné. Radost z jeho daru ho velmi rychle opustila. Přemítal, jak by se jej mohl zbavit. Nezbyvalo mu nic jiného, než se rychle vrátit k Dionýsovi a požádat ho, aby mu se zhoubným darem pomohl. Dionýsos se nad zoufalým Midasem slitoval a poradil mu, ať se celý umyje v řece Paktólu v místě, kde pramení ze země. Král učinil, jak mu bůh poradil a umyl se v řece. Zlato, které ze sebe smyl, se usadilo na jejím dně.

Od tohoto dne již Midas netoužil po nekonečném bohatství. Trávil čas v lesích, poslouchal hrám pastýřů a nejvíc si užíval poslechu Pánova hraní na píšťalu. Jeho hraní se mu líbilo více než kouzelná hra boha Apollóna. Brzy však zjistil, že tato jeho neuváženost může mít své důsledky. Situace vyvrcholila ve chvíli, kdy Pán vyzval boha na nerovný souboj. Soudce Tmólos vyhlásil vítězem zápasu Apollóna, což Midase pobouřilo. Bůh usoudil, že jeho hloupé uši již nemohou mít lidský tvar. Než si král stihl uvědomit, co se děje, protáhl mu bůh jeho lidské uši na uši oslí, které měly zobrazovat jeho hanbu. Midas se snažil své oslí uši zakrýt dlouhými vlasy. Po čase ale nebylo zbylí a musel navštívit holiče. Tomu pohrozil, že za vyzrazení jeho tajemství ho stihne trest. Holič přislíbil, že nic nevyzradí. Tajemství ho však příliš tížilo, rozhodl se tedy, že ho zašeptá do vykopané jámy. Na jejím místě však po čase vyrostlo husté rákosí chvějící se při každém sebemenším vánku. Krajinou se pak nesla slova: „Král Midas má oslí uši, král Midas má oslí uši!“ Brzy o králově tajemství věděl úplně každý. A takto byl tedy potrestán za svou hloupost a pošetilost.

1.2.4 Mýtus o zlatém rounu

Zlaté rouno pocházelo ze zlatého okřídleného berana. Poprvé se s ním setkáváme v souvislostech s mýtem o Frixovi a Hellé, potomky bohyně Nefelé a krále Athamanta. Král si ovšem po čase vzal smrtelnou ženu Inó, bohyně proto celou zemi potrestala nesmírným suchem.

Když král vyslal do Delf posla, který měl vyzvědět, jak by se s touto pohromou dalo dělat, Inó posla podplatila. Odpovědí podle ní mělo být obětování Nefeliných dětí. Spolu s nimi měl být obětován i nejlepší beran z králova stáda. Tento neobyčejný beran ovšem odhalil královy plány a sourozence zachránil. Vypráví se také, že tento beran byl na pomoc sourozencům seslán jejich matkou. Oba si společně sedli na jeho hřbet a společně letěli směrem do Kolchidy. Do cíle se ovšem dostal pouze Frixos, Hellé spadla do moře, které se na její památku jmenovalo „*Hellino moře*“ popř. „*Hellénské moře*“ – v současnosti se toto místo nazývá Dardanelská úžina. Vyděšený Frixos se dostal až do Kolchidy, kde byl srdečně přijat králem Aiétem a oženil se s jeho dcerou Chalkiopé. Berana, jehož osud byl dán již ve chvíli, kdy byl vybrán z králova stáda, obětoval a jeho rouno daroval Aiétovi. Rouno bylo zavěšeno na dub do svatyně boha války Area, kde bylo pečlivě stráženo obrovským hadem.¹² Graves ve své knize *Zlaté rouno* popisuje příběh trochu odlišně. V jeho verzi se Inó snažila děti před jejich osudem zachránit. Když se snažily utéct, místo letu na zlatém beranovi je čekala cesta lodí. Hellé v tomto případě přepadla přes palubu v následku prudkého závanu větru, který se opřel do lodí. Frixos dorazil do Kolchidy a spokojeně tu žil se svou ženou.¹³

Pro většinu lidí bude pravděpodobně známější část o výpravě Iásona a Argonautů do Kolchidy pro zlaté rouno. Iáson byl synem iólského krále Aisona a královny Eteoklymeny. Trůn mu náležel právem, avšak jeho otec o něj byl připraven svým nevlastním bratrem Peliem. Aisonovi se narodil syn krátce poté, prohlásil ho tedy za mrtvého a potají ho svěřil do péče kentaura Cheirona. Právě ten mu dal jméno Iáson a naučil ho vše, co by mohl v životě potřebovat. Když dosáhl věku dvaceti let, rozhodl se vydat do Iólku, aby se zmocnil vlády. K úspěchu potřeboval jednu zásadní věc – pomoc bohů. Když spatřil na břehu řeky stařenu, která se bez pomoci nemohla dostat na druhou stranu, nezaváhal a ochotně ji tam přenesl. Během toho ztratil v řece jeden sandál. Ze stařeny se nakonec vyklubala samotná bohyně Héra, která mu za jeho laskavý skutek nabídla svou pomoc.¹⁴

Ztracený Iásonův sandál hraje v tomto mýtu zásadní roli. Podle věštby zemře Pelias rukou muže s jedním sandálem. Pelias se zhrozil, když spatřil mladíka, jehož rukou měl zemřít. Zeptal se ho, co by dělal, kdyby se dozvěděl, že ho chce jistý muž zabít. Iáson odvětil, že by onoho muže poslal pro zlaté rouno. Tím dal podnět Peliiovi, který ho hned poslal pro rouno v naději, že na výpravě zemře. Podle jiné verze byly věštby rovnou dvě. První předpovídala, že Pelia zabije Aiolův potomek, druhá ho varovala před příchodem muže s jedním sandálem, který

¹² KERÉNYI, K. *Mytologie Řeků II., Příběhy heroů*, s. 68-70

¹³ GRAVES, R. *Zlaté rouno*, s. 30-35

¹⁴ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*, s. 212-213

přijde z do Iólku z vysoko položených pastvin. Obě věštby pochopitelně mluvili právě o právoplatném následníkovi trůnu Iásonovi. A podle obou vyprávění si za výpravu pro zlaté rouno z části mohl mladík sám. Na cestu na Kolchidu potřeboval Iáson mimořádně rychlou loď a společníky, kteří se s ním na tuto misi vypraví. Shromáždil tedy všechny řecké hrdiny – mezi nimi byl například Diův syn Hérakles, Théseus, slavný Orfeus nebo Filammón – a vydal se do Kolchidy. Loď, na které vypluli, se jmenoval Argo. Iásonovým společníkům se proto začalo říkat „*Argonauté*“.¹⁵

Zlaté rouno bylo nadále v držení krále Aiéta. Šance, že se jim povede se ho zmocnit, byla mizivá. Iáson byl ale odhodlaný se vrátit buď s rounem anebo vůbec. Vypluli z Paggajského zálivu a vydali se k ostrovu Lémnu, dále pak pokračovali do Propontidy, až se dostali na k poloostrovu Kyziku. Zde je napadli šestirucí obři, ale Hérakles je všechny pobil. Jejich cesta do Kolchidy byla náročná a zdlouhavá, přesto do ní nakonec dopluli. Po vylodění přinesli oběti bohům a nechali se ohlásit u krále Aiéta, kterého chtěli požádat o vydání rouna. Král byl vůči nim velmi nedůvěřivý a podezřívá je z toho, že chtějí pomoc Frixovým synům zmocnit se trůnu a vlády nad Kolchidou. Iáson ho během ostré hádky přesvědčil o tom, že jejich jediným cílem je získání zlatého rouna a že po jeho vydání neprodleně Kolchidu opustí se všemi svými muži. Aiétés mu tedy uložil úkol – musí zorat Areovo pole železným pluhem taženým ohnivými býky, zasít zde dračí zuby a pobít vojáky, kteří z těchto zubů vyrostou. Teprve poté může získat zlaté rouno. Takto složitý úkol mu zadal proto, aby si mohl zlaté rouno i nadále nechat. Nepochyboval o tom, že Iáson těžký úkol nezvládne.¹⁶

A právě v tuto chvíli se Iásonovi hodila pomoc, kterou mu přislíbila Héra. Jakmile bohyň spatřila, že je v úzkých, okamžitě se společně s Athénou snažila vymyslet, jak mu pomoci. Nakonec přiměla boha lásky Érota, aby vystřelil jeden z jeho kouzelných šípů na Aiétovu dceru Medeiu. Ta se díky tomu ihned zamilovala do Iásona, který zrovna v tu chvíli procházel kolem. Ráda mu vyhověla, když ji požádal o pomoc. Za pomoci kouzelné masti ho na jeden den učinila nezranitelným a nepřemožitelným. Dále mu poradila, že pokud vojáky rozptýlí a oni si ho nebudou všímat, tak je porazí snáz. Iáson ji poslechl a skutečně bojovníky přemohl. Král byl velmi překvapen, když zjistil, že mladík uspěl. Navzdory slibu, který mu dal, odmítl zlaté rouno vydat. Iáson tedy znovu požádal o radu Médeiu. Ta se opět rozhodla mu pomoci a vydala se s ním do Areova háje, kde bylo roucho pověšeno na stromě. Draka (v některých verzích může být drak zaměněn za hada) pokropila kouzelnou vodičkou a tím ho uspala. Iáson rychle sebral

¹⁵ KERÉNYI, K. *Mytologie Řeků II., Příběhy heroů*, s. 185-186

¹⁶ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*, s. 63-65

zlaté rouno a chystal se odejít. Byl ovšem Médeie natolik vděčný, že se rozhodl nabídnout jí manželství. Princezna nadšeně souhlasila a odplula společně s ním.¹⁷

Po další složité cestě se dostali šťastně do Iólku, kde jejich výprava začala a také skončila. Svatba Iásona a Médeie byla zcela jiná, než se dalo očekávat. Iáson s ní otálel a odhodlal se k ní až po velkém přemlouvání. Poté se vypravil za Peliem, který se ovšem rozhodl nedodržet svůj slib a Iásonovi vládu nepřenechal. Ten se tedy rozhodl, že ho zabije. Opět mu pomohla Médeia, která se zoufale snažila udržet si jeho lásku. Vraždou Pelia na sebe a Iásona přivolala pomstu králova syna a oba byli tedy nuceni uprchnout. Iáson svůj trůn nikdy nezískal a nakonec zemřel, když se na něj zřítily ztrouchnivělá zád' jeho lodi Argo.¹⁸

1.2.5 Mýtus o Daidalovi a Ikarovi

Daidalos byl velmi chytrý a zručný vynálezce z Athén. Třeba podle Ferryho bychom ho mohli přirovnat k samotnému Leonardu da Vincimu – „...*objasní každé tajemství, najde řešení každého problému, na požádání okamžitě postaví jakýkoliv stroj a nic neodvolá, je d'ábelsky inteligentní.*“¹⁹ Daidalos ovšem neměl jen pozitivní rysy. Mezi jeho největší charakterové vady patřila závistivost a žárlivost, nejvíce se projevovaly, když se setkal s lidmi talentovanějšími, než je on sám. Tyto jeho vlastnosti vyvrcholily ve chvíli, kdy v záchvatu žárlivosti zavraždil svého synovce Talóse (někdy také nazývaného jménem Perdix), který byl nesmírně nadaný. Daidalos ho údajně shodil z vrcholu Akropole. Bohyni Athéně se ubohého chlapce zželelo, a proto ho ještě za letu proměnila v koroptev. Proto koroptve létají nízko při zemi – bojí se vysokých míst, neboť se obávají, že by onen strašný pád mohly zažít podruhé. Daidalos byl za tento čin souzen athénským soudem, shledán vinným a vyhnán do exilu. Podle současných měřítek se nám to může zdát jako velmi mírný trest. Ve starověku se ale tato forma trestu považovala za trest mnohem horší než smrt.²⁰

Daidalos odešel na Krétu, kde vstoupil do služeb krále Mínoa, syna boha Dia a smrtelnice Europy. Mínos svůj trůn získal díky daru boha Poseidona. Zsvětil bohovi oltář, připravil oběti, pomodlil se, aby se z moře vynořil býk. Jeho přání bylo splněno – z moře skutečně připlaval krásný oslnivě bílý býk. Namísto aby ho obětoval, poslal ho Mínos ke svému stádu a obětoval místo něj jiného. Všichni Kréťané kromě Mínoova bratra Sarpédona jeho nárok uznali. Stal se králem a oženil se s dcerou Héliá Pasifaou. Poseidon mu však neodpustil urážku, které se

¹⁷ ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*, s. 213-214

¹⁸ Tamtéž, s. 214-215

¹⁹ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 443

²⁰ MERTLÍK, R. *Starověké báje a pověsti*, s. 158-161

dopustil. Začaroval Pasifae, aby se zamilovala právě do toho býka, kterého měl tehdy Mínos obětovat. V důsledku toho se narodil Minotaurus, stvoření s lidským tělem a býčí hlavou.²¹

Mínos byl velmi rád, že se Daidalos rozhodl zůstat v jeho službách. Nejvíce se mu jeho dovednosti hodily ve chvíli, kdy se potřeboval zbavit Minotaura. Rozkázal Daidalovi postavit labyrint, ve kterém mělo být monstrum uvězněno a ze kterého by bylo téměř nemožné najít cestu ven. Daidalovi se však ven dostat povedlo. Jediným dalším člověkem, kterému se podařilo uniknout, byl Théseus, kterému pomohla princezna Ariadna. Mínos obvinil Daidala a spolu s jeho synem Ikarem ho nechal uvěznit. Všechny cesty byly pečlivě hlídáné, ale Daidalos si i tak dokázal poradit. Poprosil strážce o velké množství ptačích brků a per, o pevnou nit' a vosk, tvrdíc, že chce sestrojít dar pro krále na usmířenou.²²

Ikaros byl zvědavý a chtěl vědět, jakým způsobem chce jeho otec ze zajetí uniknout. Ten mu vysvětlil, že jediná cesta je vzduchem. Po dlouhém přemýšlení nakonec sestrojil perutě, která měla sloužit jako skutečná křídla. Ikaros nebyl dobrým pomocníkem, ale otec se nenechal rozhodit. Po dokončení perutí se Daidalos rozhodl je hned vyzkoušet. Připevnil si je a zkusil se vznést do vzduchu. Jeho výtvar zafungoval přesně jak zamýšlel. Ihned tedy zhotovil menší křídla pro Ikara. Před odletem mu dal několik rad. Nesměl letět příliš nízko, jinak by mu voda zatěžkala křídla a on by se utopil. Naopak se nesměl ani příliš přibližovat ke slunci, protože sluneční žár by mohl rozehřát vosk, kterým jsou křídla slepená. Poté vystoupal Daidalos společně se svým synem na střechu paláce, odkud následně seskočil a vznesl se do vzduchu. Ikaros se řídil otcovými radami a letěl hned v závěsu za ním. Po čase však zatoužil po nebi a vznesl se výš. Po chvilce se stalo přesně to, před čím ho otec varoval – vosk se rozpustil a perutě se rozpadla. Ikaros se náhle řítit dolů do moře. Snažil se volat o pomoc, ale nebylo mu to nic platné. Až po chvíli si Daidalos všiml, že jeho syn s ním již není. O nedávné tragédii vypovídal pouze jediný důkaz a tím byla pera křídel na mořské hladině. Na památku chlapce se moře jmenuje Ikarské a nedaleký ostrov se nazývá Ikária.²³

1.2.6 Mýtus o trojské válce²⁴

Trojské válce předcházelo velké množství událostí. Podle věštby měla Trója padnou a její zkázou měl být syn krále Priama a jeho ženy Hekabé, Paris. Proto byl chlapec odložen na hoře Ida ponechán svému osudu. Zde ho však našli pastevci, kteří se ho ujali a vychovali ho.

²¹ GRAVES, R. *Řecké mýty I.*, s. 304-307

²² MERTLÍK, R. *Starověké báje a pověsti*, s. 158-161

²³ Tamtéž, s. 158-161

²⁴ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 12-18; 50-97

Protože neznali jeho skutečnou totožnost, dali mu jméno Alexandr – „ten, který je chráněn“. Toto jméno symbolizovalo, že chlapec je nepochybně pod ochranou bohů a díky tomu sám v divočině přežil. Paris vyrostl ve velmi nadaného a pohledného muže, nicméně i nadále byl pouhým pastevcem.

Kolečka v pomyslném stroji osudu se rozeběhla ve chvíli, kdy se na Olympu slavila svatba bohyně Thetis a krále Pélea. Na svatbu nebyla úmyslně pozvána bohyně sváru Eris. Ta se rozhodla pomstít. Nechala na Olymp poslat takzvané jablko sváru se vzkazem, že je určené pro nejkrásnější bohyni. Hned tři bohyně – Héra, Athéna a Afrodita – po něm sáhly a tak vznikl jejich spor. Zeus odmítl bohyně rozsoudit a nařídil Hermovi, aby přivedl Parida. Všechny bohyně mu učinily velmi výhodné nabídky. Héra mu slíbila, že pokud rozhodne v její prospěch, učiní ho vládcem celé Asie. Athéna mu nabídla slávu a vítězství v každé válce. Jako poslední přistoupila Afrodita a učinila svou nabídku – dá mu za manželku nejkrásnější ženu na světě. Paris usoudil, že vládu nad Asií a ani slávu nepotřebuje, a tak podal zlaté jablko Afroditě. Tímto činem však rozzlobil zbývající dvě bohyně.

Poté se Paris vrátil domů do lesů, avšak nezůstal tam dlouho. Jednoho dne poslali král a královna služebníka na horu Ídu, aby přivedl býka z tamního stáda. Ten pak měl být obětován na památku jejich syna. Služebný tedy na Ídě vybral toho nejkrásnějšího býka z celého stáda. Protože zrovna tento býk byl Paridovým oblíbencem, rozhodl se mladík doprovodit služebníka až do Tróje, kde se konaly hry doplňující obřad obětování. Paris se také přihlásil a k překvapení všech vyhrál v každé disciplíně. Jeho bratr, který o jejich příbuzenství neměl ani tušení, se na něj po zápase vrhl s úmyslem ho zabít. Přestože jejich sestra Kasandra volala, že vítězem je jejich bratr Paris, nikdo jí nevěřil. Až po předložení dětského oblečení ho poznala jeho matka Hekabé. Paris byl poté přijat jako jejich syn a uveden do rodiny.

Do hry nám vstupuje další klíčová osoba a tou je Helena, manželka spartského krále Meneláa. Právě tuto ženu přislíbila Afrodita Paridovi za vítězství ve sporu o zlaté jablko. Po nějaké době Paris skutečně podnikl cestu do Sparty. Král Meneláos ho přijal, hostil ve svém paláci a při té příležitosti ho představil své manželce Heleně. Další den musel však musel odjet na Krétu, zanechal jí tedy hosta na starost. Heleně netrvalo dlouho a podlehla Paridovu kouzlu. Nedbaje na vlast a rodinu, tajně odplula s Paridem do jeho vlasti. Podle některých byla Paridem unesena. Tak či tak, Paris se provinil natolik, že to král Meneláos nemohl nechat bez odezvy. Netrvalo dlouho a vypukla válka. Za činy trojského prince pykaly obě strany. Trojany vedl král Priamos spolu se svými syny Hektorem a Paridem. Proti nim stálo vojsko Achájců v čele s králem Meneláem a králem Agammemnonem. Dále se k nim přidal ithacký král Odysseus a

hrdina Achilleus, který měl v této válce sehrát klíčovou roli. Prorok Kalchás předpověděl, že Troja nemůže být dobyta, pokud se války nezúčastní právě Achilleus.²⁵

Král Meneláos navrhl, aby byla podepsána smlouva o ukončení války, kde bude rozhodnuto soubojem, zda Helena zůstane v Troji s Paridem, nebo se vrátí zpět do Sparty. Souboj se téměř od začátku pro Parida nevyvíjel dobře, nebýt jeho ochránkyně – bohyně Afrodity – by jistě zemřel. Ta ho na poslední chvíli přenesla do svého sídla, kde se nacházela také Helena. Meneláos, stále zmatený Paridovým zmizením, byl prohlášen za vítěze souboje. Vypadalo to, že válka je u konce. V tu chvíli však zakročila Athéna. Přemluvila Pandara, syna lyckého krále, aby vystřelil jedním ze svých šípů na Meneláa. Athéna ovšem nechtěla Meneláa mrtvého, proto šíp přesměrovala k jinému rekovi. Tím bylo porušeno křehké příměří, nezpochybnitelně ze strany Trojanů.

Válka trvala již dlouhých deset let, přesto však nebylo jasné, kdo vlastně vyhrává. Achájeci drželi své vojsko a Troja se skrývala za svými nedobytnými hradbami. Agammemnón se rozhodl zaútočit na nepřítele a Diomédés byl mezi prvními, kdo se vrhli do boje. Zabil Hyperióna, Pandara a několik dalších Trojanů. Když se ale pokusil zabít Aineia, syna Afrodity, tak mu sama bohyně zabránila zasadit smrtící úder, přičemž následně byla sama zraněna. Pak do boje vstoupil Apollón. Tomu se již Diomédés nemohl rovnat, a nakonec tedy ustoupil. Agammemnón si uvědomil, že bude muset povolát Achillea. Na obou stranách byly velké ztráty, válka však nabrala zcela nový směr ve chvíli, kdy Hektor za pomoci boha Apollóna zabil Achilleova věrného druha Patrokla. Rozzuřený Achilleus se rozhodl pomstít, utkal se s ním před branami Troje. Našel jediné slabé místo v Hektorově brnění a zasadil mu smrtelnou ránu. V tuto chvíli se situace Troje ještě zhoršila, ztratili svého nejstatečnějšího bojovníka, kterého nemohli nikým nahradit. Jejich situace se nepatrně zlepšila, když Paris, také za pomoci Apollóna, zabil Achillea. Na jeho pobídku vystřelil jeho směrem šíp, samotný bůh se pak postaral o to, aby šíp zasáhl achájského hrdinu do jeho jediného slabého místa – jeho kovem nekryté paty. Ani Paris však nemůže utéct svému osudu, po zásahu jedovatým šípem utíká na Ídu, kde umírá v obrovských bolestech. Brzy již téměř nic nebrání pádu Troje, všechny části věštby byly naplněny. Válka trvala již deset let, Achilleus, který se neměl jejího konce dožít, již také padl. Stejně pak zahynul i Paris, kvůli kterému se celá tato válka odehrála. Jediným problémem nyní byly nezdolatelné trojské hradby.²⁶

V achájském táboře přišel Odysseus s listivým nápadem, který by jim pomohl Troju dobýt. Dal staviteli lodí za úkol postavit velkého dřevěného koně s dutým trupem, do kterého

²⁵ ZAMAROVSKÝ, V. *Objevení Tróje*, s. 33-35

²⁶ Tamtéž, s. 40-96

by se on s několika dalšími lidmi mohl schovat. Zbytku armády rozkázal nastoupit na lodě a odplout na jihozápad, kde se měli ukrýt za ostrovem a čekat domluvený signál. Trojané byly štěstím bez sebe, když viděli Achájce odplouvat. Nedbaje slov kněze Láokoóna odvezli koně na hrad. Spolu s koněm s sebou vzali i starce, který tvrdil, že utekl Danaům, kteří ho chtěli obětovat. Ve skutečnosti byl však jejich druhem, jeho úkolem bylo v noci otevřít břicho koně a vypustit ven Odyssea a ostatní. Signálem přivolali své vojsko, které do té doby čekalo ukryté za nedalekým ostrovem, otevřeli jim brány a pustili je za trojské hradby. Začalo vraždění, které nakonec Achájcům přineslo vítězství v bitvě. Z paláců a chrámů si odnesli bohatou kořist. Bylo načase konečně opustit dobytou Troju a vrátit se domů. S králem Meneláem se vrátila i jeho manželka Helena.²⁷

²⁷ ZAMAROVSKÝ, V. *Objevení Tróje*, s. 97-102

2 Praktická část

2.1 Vymezení pojmů k praktické části

Kognitivní lingvistika spadá do tzv. kognitivních věd. Ty se zabývají procesy probíhajícími v lidské mysli. Kognitivní lingvistika se pak zabývá studiem jazyka a procesů, které nejsou pozorovatelné a odehrávají se pouze v naší mysli. Vaňková ji ve své knize chápe jako „*prototypový způsob pojetí předmětu v lidské mysli*“.²⁸ Navazuje také na další obory zabývající se těmito procesy, např. na psychologii, filosofii a neurovědu. Zaměřuje se na různé jazykové aspekty, například na jazykovou strukturu, význam a další. Dále zkoumá, co mají tyto aspekty společného s našimi kognitivními procesy. Studium těchto aspektů a procesů nám kognitivní lingvistika poskytuje hlubší vhled do lidského utváření myšlenek a jejich vnímání světa. Do kognitivní lingvistiky řadíme kognitivní sémantiku. Ta se zaměřuje především na studium významu slov, frází a vět z hlediska kognitivních procesů. Tento přístup se nám snaží přiblížit lidské vnímání a způsob, jakým organizují významové informace v jazyce. Kognitivní sémantika se zabývá různými aspekty významu, mezi ně patří například konceptuální metafory, stereotypy a prototypy nebo morálka.²⁹

Důležitým pojmem v kognitivní lingvistice a sémantice jsou konceptuální metafory. Podle lingvistů George Lakoffa a Marka Johnsona je metafora součástí každodenní komunikace, nacházíme ji nejen v jazyce, ale také v myšlení. V jejich společné knize dělí tyto metafory do tří skupin – metafory strukturní, orientační a ontologické. O strukturních metaforách mluvíme tehdy, když je jeden pojem metaforicky strukturován na základě pojmu druhého. Často se jako příklad uvádí metafora „*čas jsou peníze*“. Peníze jsou měřitelné, oproti tomu čas je abstraktní. Z přenášení významu mezi těmito doménami vyplývá, že čas je něco omezeného. Z toho tedy nakonec plyne, že čas je drahý a považuje se za „*cenné zboží*“. Od strukturních metafor se ty orientační odlišují tím, že organizují celý systém pojmů vůči sobě navzájem. Většina těchto metafor se týká orientace v prostoru (nahoru – dolů, dovnitř – ven). Například směr nahoru se definuje jako pozitivní, naopak směr dolů jako negativní – např. „*zvedla se mi nálada*“ nebo „*jde to se mnou z kopce*“. Jako poslední jsou zde ontologické metafory. Ty se vztahují k hmotným objektům a látkám. Pokud budeme mluvit o zvyšování cen, můžeme třeba říct, že „*inflace snižuje naši životní úroveň*“. Můžeme si stanovit nějaký cíl a říct „*vydal jsem se hledat štěstí a slávu*“. Podle Lakoffa a Johnsona se za typ ontologické

²⁸ VAŇKOVÁ, I., NEBESKÁ, I., ŘÍMALOVÁ L. S., ŠLÉDROVÁ, J. *Co na srdci, to na jazyku: Kapitoly z kognitivní sémantiky*, s. 80

²⁹ Tamtéž, s. 17-36

metafory může považovat také personifikace – objekt je zde specifikován jako lidská bytost, např. „*rakovina ho nakonec dostihla*“.³⁰

Vedle metafor je zde také metonymie. Na rozdíl od metafor zde nepřipisujeme objektu lidské vlastnosti. „*Spíše zde užíváme jedné entity k tomu, aby odkazovala na jinou, která má vůči ní jistý vztah.*“³¹ Pokud tedy řekneme, že „*rád čte Čapka a Němcovou*“, máme tím na mysli knihy, které napsali Karel Čapek a Božena Němcová. Zvláštní formou metonymie je synekdocha – část zastupuje celek, například když řekneme „*automobil zahlcuje naše dálnice*“, tak nemáme na mysli pouze jeden automobil, nýbrž automobily obecně.³²

Důležitými pojmy jsou také stereotypy a prototypy. Tyto pojmy jsou často vnímány jako synonymní. Stereotyp byl zprvu chápán jako „*schematický a jednostranný obraz nějaké věci či jevu v lidském vědomí*“.³³ V běžném životě ho chápeme například jako jednotvárný či monotónní způsob života, můžeme mít pocit, že se náš život točí v kruhu a vše se neustále opakuje. Prototyp se spíše dotýká psychologie a „*vnitřní*“ stránky lidského poznání. Podle některých se o prototypech mluví ve spojitosti s věcmi, stereotypy se naopak spojují s lidmi. Podstatnou vlastností těchto dvou pojmů je subjektivní generalizace, tj. proces, při kterém na základě svých zkušeností a pozorování vyvozujeme závěry nebo všeobecné výroky. Typickým příkladem může být spojení „*opravdová macecha*“. Tato žena je považována za zlou, nepřející a závistivou. Samozřejmě tomu není tak vždy, víceméně právě tento stereotyp je velmi charakteristický pro pohádky, stejně tak jako například „*hloupý Honza*“ nebo „*krásná princezna*“.³⁴

Kategorizace se pojí s našim vnímáním reality a jejím prožíváním. Realitu vnímáme jako různé části, které jsou vzájemně propojeny a společně tvoří celek. Toto uskupení přijímáme především z našeho mateřského jazyka. Například Češi mluví o prstech na nohou i rukou stejně zatímco Angličané tyto pojmy rozlišují a mají pro ně dva rozdílné názvy – „*finger*“ pro prsty na ruce a „*toe*“ pro prsty na nohou. Stejně tak Čech řekne, že má deset prstů, Angličan však řekne, že jich má osm, zbývající dva jsou palce – „*eight fingers and two thumbs*“. Kategorii můžeme tedy definovat (v nejširším slova smyslu) jako třídění věcí a slov, které řadíme z jazykového hlediska k sobě. S kategorizací se pojí i protiklad „*vlastní kontra cizí*“.

³⁰ LACOFF, G. JOHNSON, M. *Metafory, kterými žijeme*, s. 15-47

³¹ Tamtéž, s. 49

³² Tamtéž, s. 49-50

³³ VAŇKOVÁ, I., NEBESKÁ, I., ŘÍMALOVÁ L. S., ŠLÉDROVÁ, J. *Co na srdci, to na jazyku: Kapitoly z kognitivní sémantiky*, s. 84

³⁴ Tamtéž s. 83-88

Zde toto rozdělení vnímáme především na základě kulturního, sociálního nebo jazykového původu.³⁵

Jako poslední musíme zmínit politickou morálku. Ta se zabývá hodnotami a normami, které slouží k regulaci vztahů mezi jednotlivci a společenskou skupinou, popř. mezi společenskými skupinami navzájem. Politická morálka je ovlivněna kulturním a historickým kontextem, např. náboženstvím, tradicemi či politickými ideologiemi.³⁶ „*Morálka v pravém slova smyslu začíná teprve tam, kde se člověk nerozhoduje podle toho, co dělají a chtějí všichni, nýbrž podle toho, co za správné pokládá on sám.*“³⁷

2.2 Analýza vybraných mýtů dle metod kognitivní lingvistiky

2.2.1 Mýtus o Prométheovi

Již víme, že mýtus o Prométheovi má dvě klíčové zápletky. Tu první najdeme v Platónově verzi mýtu – Prométheus ukradl oheň z Hefaistovy dílny a vymoženosti z Athéniny dílny, aby je dal lidem jako dar. Kvůli tomuto činu byl následně potrestán. V tomto případě můžeme Prométhea označit za zloděje, ať už podle tehdejších či dnešních měřítek. Mnohem horší ovšem je, že tyto dary byly do té doby lidstvu neznámé. Tyto síly bychom mohli nazvat božskými – mohlo hrozit, že lidé ovládající tyto síly vnuknou lidem myšlenku, že se mohou rovnat bohům samotným. V druhé, Hésiodově, verzi byl potrestán proto, že se snažil podvést nejvyššího boha Dia. Tímto činem (byť v něm lze spatřit Prométheovy dobré úmysly) připravil lidstvo o jeho přízeň. Nyní již lidé neměli přístup k ohni, na kterém by si připravovali jídlo a který by jim poskytoval teplo jako doposud. Proto musí tedy Prométheus oheň lidem vrátit, musí odčinit chybu, které se dopustil, když podvedl vládce bohů. Na jednu stranu tedy můžeme Prométhea vnímat jako hrdinu. Jeho činy se mohou interpretovat jako snaha odporovat bohům a jejich nadvládě nebo jako boj za lidská práva a svobody. Můžeme je vnímat jako projev solidarity s utiskovanými a chudými. Na druhou stranu lze Prométhea považovat za rebela, který se pokusil odporovat bohům a jejich řádu.

Nerovnost je jednou z hlavních myšlenek tohoto mýtu, ale také jedním z hlavních témat ve společnosti. Tato problematika silně se dotýkající politické morálky v nás vyvolává zásadní otázky týkající se spravedlnosti a rovnosti. V mýtu o Prométheovi je velmi dobře vidět rozdíly mezi mocným božstvem a slabými lidmi. Tím, že Prométheus daruje lidem věci, které náležely

³⁵ VAŇKOVÁ, I., NEBESKÁ, I., ŘÍMALOVÁ L. S., ŠLÉDROVÁ, J. *Co na srdci, to na jazyku: Kapitoly z kognitivní sémantiky*, s. 67-69

³⁶ Informace dostupné z webových stránek: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Mor%C3%A1lka>

³⁷ SOKOL, J. *Malá filosofie člověka a slovník filosofických pojmů*, s. 125

bohům, se snaží tyto nerovnosti odstranit. V současné době se nerovnost projevuje mnoha způsoby. Je tu například nerovnost ekonomická, kdy někteří jednotlivci mají větší bohatství a majetek než ostatní. To pak vede k velkým sociálním rozdílům, které mohou vést třeba i k vyloučení ze společnosti. Nerovnosti můžeme spatřovat i v genderové či etnické rovině. Politická morálka se snaží tyto rozdíly analyzovat a najít k nim vhodné řešení.

Jak jsme již uvedli, jedním z klíčových prvků tohoto mýtu je krádež božského ohně. Ten můžeme chápat jako symbol síly a poznání, proto když ho Prométheus předává lidem, tak jim kromě tepla a světla předává také vědomosti a nové vynálezy. V rámci konceptuálních metafor můžeme hovořit o propojení ohně a poznání, např. „*poznání je světlo*“. Prométheus lidem spolu s ohněm přinesl také poznání, metaforicky řečeno jim přinesl světlo, které jim umožňuje vidět nové věci a porozumět světu, který je obklopuje. Když řekneme, že „*Prométheus překročil hranice*“, tak tím přenášíme vztahy mezi dvěma oblastmi – jedna je omezená a uzavřená, ta druhá představuje překročení těchto hranic. V kontextu této metafory překročil Prométheus hranici mezi bohy a lidmi, když jim přinesl oheň. Nebo můžeme například užít orientační metaforu a říci, že „*moc je výš*“. Tato metafora nám říká, že bohové – a s nimi spojená moc a autorita – jsou nám nadřazení, a proto žijí na posvátné hoře Olymp, která se tyčí vysoko nad světem lidí.

V tomto mýtu se božstvo dá kategorizovat mezi bytosti s nadlidskými schopnostmi. Lidé spadají do jiné kategorie, jejich schopnosti jsou podstatně omezenější a jsou závislí na bozích. Je zde velmi dobře zobrazena tehdejší hierarchie a rozdílné postavení božstva a lidí. Do vlastní kategorie bychom zde mohli zařadit Prométhea, který není ani člověk či bůh, nýbrž Titán. Pokud se zaměříme na koncept vlastního kontra cizího, pak budeme mluvit zejména o Prométheově daru lidem – o ohni. Ten byl považován za majetek bohů, tedy věc jim vlastní. Tuto hranici Prométheus překročil ve chvíli, kdy ho dal lidem, pro které byl cizí.

Co se týče stereotypů a prototypů, v tomto mýtu jich najdeme několik. Je zde velmi dobře zobrazen stereotyp boha. Bohové se považují za moudré a mocné bytosti s nadlidskými schopnostmi. V kontrastu s nimi zde máme stereotyp člověka, který je v porovnání s bohem slabý, smrtelný a bez žádných zvláštních schopností. Za prototyp bychom mohli označit Prométhea, který v nás může evokovat hrdinu příběhu. Je statečný, silný a inteligentní, který svým činem vzdoruje bohům a jejich autoritě. Zároveň je také prototypickým Titánem – protože právě jeho si představíme ve většině případů, kdy mluvíme o Titánech.

Zaměříme-li se na formulaci v různých překladech, zjistíme, že se od sebe liší, například když budeme mluvit o Prométheovi a ohni, který daroval lidem. Velmi často se používá formulace „ukradl“.³⁸ To v nás evokuje, že si Prométheus oheň vzal proti něčí vůli a při tom jednal proti danému řádu. Podobnou formulací je „sebrat“.³⁹ Taktéž nám říká, že oheň byl odnesen bez souhlasu vlastníka, tedy v našem případě boha Dia, a bez jakýkoliv jiných oprávnění. Petiška použil neutrální formulaci „vzal“.⁴⁰ Tento výraz nedává tolik najevo, že Prométheus jednal protiprávně, pouze naznačuje, že se oheň fyzicky přemístil z jednoho místa na druhé. Další formulací je „zmocnil se“.⁴¹ Zde je jasné, že oheň byl předtím ve vlastnictví někoho jiného. Zároveň zde můžeme vidět určitou spojitost s mocí a autoritou – Prométheus zde ukradl něco, co jeho vlastníkovi dodávalo moc a kontrolu nad ostatními. Poslední formulací je „ukořistil“.⁴² Tato formulace v nás může evokovat využití zvláštních schopností a dovedností potřebných k získání ohně. Prométheus musel využít svůj důvtip a uchýlit se ke lsti, aby oheň od Dia získal.

2.2.2 Mýtus o Sisyfovi

Zaměříme-li se na morální aspekty, tak můžeme mluvit zejména o podvádění a následném trestu. Sisyfos si je vědom zločinů, kterých se dopustil, ani to ho ovšem neodradí od dalších podvodů, manipulací a lží. Svými činy porušuje nejen přirozený řád věcí, ale také zákony dané bohy. Ve snaze dosáhnout svých cílů nedbá na ostatní, například když uvězní Smrt ve svém paláci a tím naruší vesmírný řád, neboť nikdo nemůže zemřít. S vyjádřením politické morálky nepochybně souvisí jeho potrestání. Bohové takovéto prohřešky netolerují, potrestáním Sisyfa zároveň posílají varování všem ostatním smrtelníkům. Žádný čin porušující zákony nezůstane bez trestu, a to bez výjimky. Tím dokazují, že jsou spravedliví a zodpovědní. Dále je zde velmi dobře patrný Sisyfovův odpor k autoritám. Opakovaným porušováním božských zákonů se obrací proti bohům, jeho vzdor se dá považovat za politický odpor. Jak víme, jeho trestem se nakonec stane nekonečný souboj s obřím balvanem, který musí neustále tlačit na vrchol hory. Balvan se zde nikdy neudrží a opět se zřítí dolů, načež Sisyfova práce začíná opět od začátku.

Hlavním tématem tohoto mýtu je myšlenka, že život je vlastně nekonečný boj. Tato myšlenka je zde zobrazena na Sisyfově trestu. Sisyfos se neustále motá v kruhu – vytlačí balvan nahoru, ten se zřítí zpět a on musí začít opět od začátku. Tato metafora nám říká, že život je

³⁸ KERÉNYI, K. *Mytologie Řeků I.*, s. 165

³⁹ Kolektiv autorů, *Mýty a legendy z celého světa*, s. 75

⁴⁰ PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*, s. 13

⁴¹ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 156.

⁴² VERNANT, J. P. *Vesmír, bohové, lidé*, s. 52

cesta plná překážek a výzev. Sisyfova snaha a píle zobrazuje vytrvalost, kterou je třeba vynaložit na této cestě. Musíme vytrvat a vyrovnat se s překážkami, které před nás život postaví. Mohly bychom to nazvat „*cyklem opakování*“. Můžeme se také zaměřit na absurditu uděleného trestu. Jeho osud v nás vyvolává otázku, zda vůbec lze v zbytečných a beznadějných činnostech najít nějaký vyšší smysl.

Na kategorizaci zde můžeme nahlížet z několika perspektiv. Nejprve zde máme úkol, Sisyfův trest, který můžeme kategorizovat jako fyzickou aktivitu nebo činnost, která vyžaduje vytrvalost a velkou fyzickou sílu. K tomu se vztahuje výsledek jeho snahy – je tu zobrazena beznaděj a nedosažitelnost požadovaného výsledku (dotlačení kamene nahoru bez toho, aby opět spadl dolů). Je zjevné, že jeho úkol je nekonečný, protože požadovaného cíle nelze dosáhnout. Význam Sisyfova úsilí je spíše v procesu samotném nežli v samotném výsledku, který je pouze dočasný. Za další kategorii můžeme považovat postavu Sisyfa. Ten je zde definován jako velmi odvážný a vytrvalý muž s nikdy nekončící snahou dostat kámen na vrchol hory. I přes absurditu a zbytečnost zadaného úkolu se Sisyfos nevzdává a hrdě čelí výzvě, která stojí před ním. Částečně bychom mohli jeho postavu přirovnat k Donu Quijotovi ze stejnojmenného románu od Miguela de Cervantes. Jeho boj s větrnými mlýny – z čehož se stala dodnes používaná frazeologická metafora – je velmi podobným případem. Zde jde nejen o neschopnost rozeznat reálnou hrozbu, ale také stejnou vytrvalost, kterou nám ukazuje Sisyfos. Za vlastní zde můžeme považovat Sisyfovu identitu. Má své vlastní hodnoty a cíle. Navzdory nesmyslnému a nekonečnému trestu se nevzdává, přijímá ho a vynakládá značné úsilí k jeho splnění. Tento trest považujeme za nespravedlivý a absurdní – Sisyfos i před vynaloženou snahu nemůže dosáhnout trvalého výsledku. Tento úkol považujeme za cizí stránku, která silně ovlivňuje jeho život.

Sisyfos by se dal nazvat stereotypem i prototypem. V první řadě je to podvodník a zločinec, kterého bohové za jeho skutky potrestají. Můžeme ho tedy považovat za stereotyp člověka odsouzeného k trestu – to nás může vést k odsouzení jeho činů, a i jeho jako člověka. Zároveň bychom ho mohli brát za prototyp vytrvalosti a nezlomné vůle, případně za prototyp mučedníka. Tento pocit v nás evokuje jeho odsouzení k nekonečnému trestu, kterým si odpykává své činy. Když o někom řekneme, že je „*sisyfos*“, paradoxně se tím myslí, že je někdo hloupý a dělá spoustu věcí zbytečně. Naproti tomu Sisyfos v našem mýtu byl prohnáný a vynalézavý. Dále se nám tu opakuje již známý stereotyp božstva. Životy jsou v jejich rukách a je jen na nich, jak s nimi naloží – za dobré skutky je mohou odměnit, za zločiny potrestat. V každém případě musí být spravedliví a nekompromisní.

V mýtu o Sisyfovi hraje velkou roli jeho trest, kterým je tlačení obrovského balvanu do kopce. Formulace „*trest*“ se objevuje ve všech knihách použitých ke komparaci.^{43 44} Definujeme ho jako následek, který nás postihl např. kvůli porušení zákona či pravidel. Nahradit bychom to mohli slovem „*úkol*“, avšak z tohoto nelze poznat, proč nám byla tato práce zadána. Ze slova „*trest*“ jasně plyne, že práce má sloužit jako určitá forma pokání a následné nápravy.

2.2.3 Mýtus o Midasovi

V tomto mýtu se král Midas dostává do situace, kdy mu je nabídnut dar od boha Dionýsa. Ten králi za pomoc, kterou poskytl jeho druhovi, slíbil, že mu splní jedno přání. Chamtivý Midas si tedy přeje, aby se vše pod jeho dotekem proměnilo ve zlato. Zprvu je darem nadšen, ovšem jakmile se projeví i negativní stránka tohoto daru, tak si Midas uvědomí, jak hloupé jeho přání bylo. Politickou morálku zde vidíme v několika aspektech. V první řadě se musíme zaměřit na to, jakým způsobem Midas využil (či zneužil) dar, který mu byl nabídnut. Jeho chamtivost může symbolizovat touhu po bohatství a moci s tím spojené. Přání založené na shromažďování majetku symbolizuje touhu po materiálu. Zneužitím moci ve prospěch vlastního obohacení dochází k narušení rovnosti a porušení etnických principů, které tvoří jádro politické morálky. Tento akt může vyvolat nepokoje mezi občany a vést k politické nestabilitě ve společnosti. Když Midasovi začne jeho přání způsobovat nepříjemnosti v osobním životě, dochází zde k uvědomění, že bohatství není to nejdůležitější, a že člověk by měl mít svůj žebříček priorit postavený zcela jinak.

S příběhem o Midasovi se vždy pojí touha po zlatě. V tomto mýtu na tento symbol lze nahlížet dvěma způsoby. Zaprvé ho tedy můžeme vnímat jako symbol bohatství. Midasovo přání, aby se vše, čeho se dotkne, proměnilo ve zlato, symbolizuje jeho touhu po materiálním bohatství a považuje se za symbol přepychu, štěstí a hojnosti – můžeme říct, že „*zlato je štěstí*“. Zadruhé ovšem můžeme tento dar vnímat jako symbol zkázy – Midas se nemůže najíst, napít a ani nikoho dotknout. Jeho přání se nakonec obrátilo proti němu. Tento dar je tedy ve finále spíše trestem, který králi přináší pouze utrpení a bolest. V tomto případě se spíše dá užít spojení „*zlato je prokletí*“. Nesmíme opomenout ani „*oslí uši*“, které jsou symbolem hlouposti.

Kategorizace se v tomto mýtu projevuje především v oblasti lidského vnímání a hodnotových žebříčcích. Za její projev by se dalo považovat „*dobré a zlé*“. Konkrétně máme

⁴³ GRAVES, R. *Řecké mýty I.*, s. 227

⁴⁴ PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*, s. 133

na myslí zlato a bohatství, které Midas považuje za dobré do doby, dokud mu přináší užitek. Jakmile se ovšem objeví i ta stinná stránka věci, Midas ho ihned začne klasifikovat jako špatné a jemu neprospěšné. Za další kategorii bychom mohli považovat kontrast „*daru a prokletí*“, které zde představuje Midasova schopnost měnit vše, čeho se dotkne, na zlato. Zprvu je tím nadšen, ovšem s postupem času zjišťuje, že mu tato schopnost vlastně nic nedává. Ba naopak zjišťuje, že mu tento „*dar*“ bere radost ze života. Jako poslední kategorii bychom mohli brát „*zlato a jídlo*“. Zatímco zlato považujeme spíše jako formu materiálního bohatství, jídlo je základní lidskou potřebou nutnou pro přežití. Tyto dva prvky jsou zde v kontrastu. Kvůli královu přání pro něj jídlo ztratilo hodnotu, neboť se při jeho doteku mění na zlato. Základní konflikt zde vzniká mezi materiálním bohatstvím – kterého má Midas momentálně nadbytek – a lidskými potřebami. Midas si musí uvědomit, že bohatství není vše a na základě tohoto uvědomění upravit svůj žebříček hodnot. „*Zlato a jídlo*“ bychom zároveň mohli považovat za vlastní a cizí v tomto mýtu. V tomto kontextu považujeme zlato za vlastní – zlato se mu dostává na základě jeho přání, je pro něj symbolem moci, přepychu a vlastního potěšení. Ačkoliv je jídlo základní životní potřebou všech lidí, vnímáme ho jako cizí kvůli Midasovu přání. Kontrast těchto dvou prvků poukazuje na rozdíly mezi naším vnímáním a vnímáním Midasovým.

Docela běžným stereotypem, který je nám známý nejen například z pohádek, ale i z historie, je stereotyp „*bohatého krále*“. Zcela výjimečně narazíme na postavu krále, který by nedisponoval velkým bohatstvím. Výjimkou není ani král Midas, který zbohatl zejména díky daru od boha Dionýsa. Jistou podobnost můžeme spatřit mezi jím a králem z pohádky *Sůl nad zlato*. Zde si král taktéž myslí, že bohatství je nejdůležitější, a proto je velmi pohoršen prohlášením své nejmladší dcery Marušky, která tvrdí, že důležitější je „*obyčejná*“ sůl. Teprve v době, kdy má nadbytek zlata a nedostatek soli, kvůli čemuž si nemůže dát žádné slané jídlo, pochopí, že ne vždy tomu tak je. Z obou příběhů plyne morální ponaučení, podle kterého bychom si měli více než zlata vážit prostých věcí, protože ty jsou k životu mnohem potřebnější. Jako příklad prototypu bychom mohli uvést prototyp chamtivosti. Tato neřest se běžně pojí s nadměrným hromaděním bohatství a jiného materiálního vlastnictví. Často se projevuje nespokojeností s tím, co už člověk má a s neukojitelnou touhou po bohatství ještě větším. Jako další příklad tohoto prototypu můžeme uvést draka Šmaka z Tolkienovy knihy *Hobit*. Často zde prohlašuje „*že se odmítá rozloučit byť jen s jedinou mincí*“.

Jelikož mýtus o králi Midasovi je nejméně spjat se zlatem a bohatstvím, zaměříme se na různé formulace, které jsou užity ve vybraných knihách. Nejčastější formulací je „*zlato*“. To se všeobecně považuje za materiál žluté barvy, je lesklý a velmi hodnotný. Midas v tomto mýtu

získá měnit vše, čeho se dotkne, ve zlato. Velmi dobře tomu tedy odpovídá formulace „*zlatý dotek*“.⁴⁵ Ta nám přibližuje více samotnou proměnu ve zlato, můžeme ji spojit s magií a kouzly, neboť nejenže je tento „*dar*“ schopností od samotného boha, samotná proměna je ve skutečném životě nereálná, tudíž jí přisuzujeme magické vlastnosti. „*Zlatý dotek*“ sám o sobě není ani barevný či kovový. Ještě můžeme využít formulace „*bohatství či přepych*“.⁴⁶ Tato formulace je spíše obecná, můžeme si pod tím představit všeobecně velký fyzický majetek, odkazuje ovšem také například k velké moci či politickému vlivu.

2.2.4 Mýtus o zlatém rounu

Velkou roli v rámci politické morálky zde hraje královská moc. Jejím symbolem je právě zlaté rouno – mimo jiné symbolizující také bohatství. Mnoho hrdinů touží toto rouno získat, můžeme v tom spatřit ambice a touhu vládnout. Z toho vyplývá, že politická morálka by neměla být zřízena na základě vlastní touhy po bohatství a moci, nýbrž na zájmu dobra ostatních lidí a službách, které pro ně můžeme vykonat. S tím se pojí otázka vlády a osudu. Hrdinové až příliš věří na věštby, které jim osud předpovídají. V tomto mýtu je Iásonovi přislíbena vláda nad Iólkem. Král mu dá své slovo, že mu přenechá trůn, když mu přinese zlaté rouno. Své slovo nedodrží, Iáson ho tedy zabije. Ani tak slíbený trůn nezíská a je nucen uprchnout. Zde vidíme, že proroctvím a věštbám se dává moc velká váha, člověk je tím naprosto zaslepen a může být překvapen tím, když vše nakonec dopadne jinak než očekával. Hrdinové se zde také dopouští všemožných podvodů a intrik, a to jen kvůli získání zlatého rouna. Politická morálka by měla poukazovat na etické chování, je spojena se spravedlností a schopností převzít odpovědnost za své činy.

Mýtus o zlatém rounu se zabývá otázkou moci. Příznačnou metaforou by tedy mohlo být „*moc je cesta na vrchol*“, čímž myslíme, že ten, kdo má moc, může dosáhnout vyššího postavení. Moc nám umožňuje vystoupat v hierarchickém žebříčku nahoru – zde se Iáson jakožto právoplatný dědic trůnu (ovšem bez majetku a země, kterou mu sebral Pelias) rozhodne vzít si zpět, co mu patří – tedy trůn a postavení krále Iólku. Zároveň můžeme říct, že „*moc je střed*“, je vnímána jako středobod dění. Za symbol této moci můžeme považovat i zlaté rouno, které je středem zájmu nejednoho hrdiny, vše se točí okolo něj. Je spojeno s bohatstvím a prosperitou, Iáson ho potřebuje k tomu získání trůnu a moci s ním spojené. Pokud bychom se zamysleli nad ontologickou metaforou, mohlo by nás napadnout třeba „*zlaté rouno jako nedosažitelný cíl*“. Rouno reprezentuje cosi vzácného a obtížně získatelného. Iáson absolvuje

⁴⁵ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 175

⁴⁶ Kolektiv autorů, *Mýty a legendy z celého světa*, s. 246

obtížnou cestu, pravděpodobně by rouno ani nezískal, kdyby nebylo bohyně Héry a Athény a jeho budoucí ženy Médeii. Stejně jako je nedosažitelné rouno, tak je nedosažitelný i královský trůn. Navzdory veškeré své snaze nakonec neuspěje a trůn nezíská. Zároveň z toho plyne ponaučení, že ne všechno je pouze o dosaženém cíli, důležitější je cesta, kterou člověk absolvuje na cestě k němu.

Už samotné zlaté rouno můžeme kategorizovat, konkrétně jako vzácný předmět nezměrné hodnoty. Díky tomu je žádaný a chtěný nejedním hrdinou v řecké mytologii. V souvislosti s tím nám zde vznikají dvě kategorie hrdinů – „*ti, kteří jsou ho hodni*“ a „*ti, kteří naopak nejsou*“. Do první kategorie zařadíme hlavního hrdinu Iásona. Je urozeného původu a je mu „*předurčeno*“ vládnout. Je také odvážný, už sama výprava za zlatým rounem tomu nasvědčuje. Stojí v čele Argonautů a společně s nimi překonává všechny překážky, které se mu staví do cesty. Má také podporu bohyň, konkrétně Héry a Athény, a dalších spojenců. Ti všichni ho podporují a pomáhají mu s jeho výzvami. Do této kategorie by se dala zahrnout celá řada hrdinů, např. Perseus, Hérakles či Théseus. Druhá kategorie zahrnuje ty, kteří brání Iásonovi v získání rouna. Mohl by sem tedy patřit král Aiétés, který se mu za pomoci velmi obtížných úkolů snaží zabránit v získání rouna. Král je v tomto případě jednou z překážek, kterou musí Iáson překonat, aby se mohl zmocnit zlatého rouna. Zařadit sem můžeme také všechny, kteří by mohli výpravu ohrozit či nemají požadované morální kvality, které „*správný*“ hrdina má mít. Jako projev vlastního zde můžeme považovat Iásonovu domovinu a s ní spojenou kulturu, tradice a obyvatelstvo. V kontrastu s tím za cizí vnímáme všechny cizí kraje, které Iáson s Argonauty navštíví, a jejich obyvatele, se kterými se seznámí. Na jedné straně tedy máme naše hrdiny, proti nim pak stojí například král Aiétés a princezna Médeia. Ta se ovšem dá zařadit nejen do kategorie cizí, nýbrž se dá považovat i za jakýsi „*most*“ či „*spojku*“ mezi hrdiny a cizími obyvateli Kolchidy.

Velmi očividným stereotypem je „*stereotyp hrdiny*“. Iáson je odvážný bojovník, který bez váhání vyrazí na pouť za zlatým rounem. Ačkoliv se mu do cesty postaví nespočetně překážek, nezalekne se a pokračuje ke svému cíli. Na této výpravě jej doprovází několik dalších hrdinů, na které by se dal aplikovat tento stereotyp, např. Hérakles a Théseus. Celým mýtem prostupuje „*prototyp obětavé lásky*“. Médeia, zaslepená láskou k Iásonovi, udělá vše pro to, aby mu pomohla s překonáním úkolů od jejího otce. Nakonec mu pomůže utéct zpět na Iólku. Když zde Pelias nedodrží svůj slib, bez váhání ho zavraždí v domnění, že díky tomu Iáson získá svůj trůn. Tak se ovšem nestane a oba jsou nuceni uprchnout. Její láska je ovšem z velké části zapříčiněna Érotovým šípem lásky, který ji zasáhl na přání bohyň Héry a Athény.

Samotné „*zlaté rouno*“ má několik názvů, toto je pravděpodobně nejčastější. Můžeme se ovšem setkat i s formulací „*zlatý kožich*“.⁴⁷ Odkazuje spíše k nějakému kusu oblečení, neboť kožichem v současné době nazýváme oděv vyrobený ze srsti či kůže. Fakt, že tento kožich je zlatý, podstatně navyšuje už tak vysokou hodnotu – dodává nám pocit luxusu, který si ne každý může dovolit. Samotný termín „*zlaté rouno*“ nám neříká, z jakého zvířete tento předmět pochází, proto bývá někdy užita formulace „*zlaté beránčí rouno*“.⁴⁸ Poukazuje tedy na původ, zároveň v nás evokuje určitý pocit nevinnosti a mírnosti – ne nadarmo se užívá fráze „*mírný jako beránek*“. Zároveň můžeme užít fráze „*vlk v rouše beránčím*“ – když se někdo s nekalými úmysly snaží tvářit jako dobrák a skrývá své záměry.

2.2.5 Mýtus o Daidalovi a Ikarovi

Ačkoliv v tomto mýtu nehrají politická rozhodnutí nějakou zásadní roli, najdeme zde také pár aspektů, které je třeba vzít v úvahu. Důležitým tématem zde je zodpovědnost a následky. Nejprve zde máme vynálezce Daidala, který dostane za úkol postavit labyrint pro Minotaura. V tomto případě nese odpovědnost za kvalitu odvedené práce, neboť z labyrintu nesmí utéct nejen uvězněný Minotaurus, ale ani jeho oběti. Částečně tedy nese vinu ve chvíli, kdy Théseus vnikne do labyrintu, zabije Minotaura a s pomocí princezny Ariadny uprchne. Za to je spolu se svým synem Ikarem uvězněn. Dále také nese určitou odpovědnost za svůj život a život svého syna ve chvíli, kdy prchají za pomoci jím sestavených křídel z Kréty. Vzhledem k tomu, že Ikaros nedá na otcovy rady a při útěku zahyne, Daidalos bude s tímto následkem bude muset žít do konce svých dnů. Z toho plyne, že všichni – prostí lidé, králové a všichni ostatní – musíme nést odpovědnost za své činy.

Asi nejvýznamnější metaforou zde bude sám labyrint. Ten symbolizuje zmatení, komplikace a zároveň zkoušku, kterou je potřeba překonat – „*vymotat*“ se z ní. Labyrint taktéž poukazuje na složitý lidský život s nespočtelným množstvím rozhodnutí a voleb, a vyžaduje trpělivost a vytrvalost. Velmi příhodnou metaforou by také mohlo být „*létání je svoboda*“. Často pozorujeme ptáky a říkáme si, jak by bylo krásné být stejně svobodný jako oni a moci letět kam se nám jen zlíbí. Člověk se chce osvobodit a překonat hranice, které ho dělí od jeho svobody a snů. Když např. řekneme „*Dostal jsem příležitost k rozletu.*“, říkáme to nejen proto, že tento frazém známe, ale také proto, že je podporován právě tímto příběhem. Když Daidalos sestrojí křídla z ptačího peří, aby společně se svým synem unikl, můžeme to považovat za projev touhy po nezávislosti a osvobození. Zároveň se tímto vrhají do neznáma – létání je něco,

⁴⁷ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 278

⁴⁸ PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*, s. 66

co člověk do té doby neprozkoumal. To můžeme považovat za touhu a odhodlání poznávat a zkoušet nové věci.

Zaměříme-li se opět na labyrint, který je jedním z hlavních motivů tohoto příběhu, tak ho kategorizujeme jako „*uzavřený prostor*“ reprezentující vězení s mnoha slepými chodbami. Může také představovat chaos či vnitřní boj odehrávající se v člověku, nebo také životní cestu a hledání sebe sama. V kontrastu s labyrintem zde máme „*nebe*“ či „*moře*“. Tyto dva symboly představují svobodu, volnost a neomezené možnosti. Tyto dva prvky reprezentují dva opačné světy, které mají velký vliv na chování a vývoj postav. Významnou roli zde hraje také Minotaurus, který by se dal kategorizovat jako „*monstrum*“, kterého by se měl člověk obávat, neboť mu od něj může hrozit nebezpečí. Do této kategorie bychom mohli zařadit například také krakena, hydru či chiméru. Naproti Minotaurovi bychom mohli postavit Thésea, který monstrum zabil. Ten se obecně kategorizuje jako „*hrdina*“. V kontextu vlastní kontra cizí zde můžeme mluvit např. o představě svobody. Ta je ovlivněna různými faktory a lidé žijící v rozdílných podmínkách mají odlišné představy o tom, co to tedy ta svoboda je. Daidalos (a ani jeho syn) není původem z Kréty. V domovských Athénách byl svým vlastním pánem, svou zručnost a vynalézavost mohl využívat podle svého vlastního uvážení. Po útěku na Krétu se ocitne v neznámém prostředí, kde se musí podřídít králi Mínoovi. Je držen v neznámém prostředí a je nucen řídit se jeho rozkazy. Když mu král nařídí postavit labyrint, Daidalos nemá jinou možnost než tak učinit.

Za první stereotyp zde můžeme označit Daidala jakožto „*geniálního vynálezce*“. Daidalos je chytrý, talentovaný a jeho dovednosti jsou nevídané. Důkazem jeho úžasných dovedností je právě labyrint. Nejen že ho dokázal postavit, ale našel i cestu ven – král Mínos doufal, že se mu to nepodaří. Tento stereotyp často vykresluje vynálezce jako geniální umělce s jedinečnými schopnostmi, které běžný člověk nemá. Sám Ferry ho ve své knize přirovnal k Leonardu da Vinci. K tomuto stereotypu bychom také mohli zařadit vědce Viktora Frankensteina z díla Mary Shelley *Frankenstein neboli moderní Prométheus*, který je stvořitelem tzv. „*umělého člověka*“ – monstra s nadlidskou silou. Naopak jeho syna Ikara bychom mohli nazvat prototypem „*neposlušného dítěte*“, kterým jsou často přisuzovány vlastnosti jako právě „*neposlušný*“ či „*nezbedný*“, „*bezstarostný*“ nebo „*lehkovážný*“. Děti mají přirozený odpor k autoritám a pravidlům, často neuposlechnou rady rodičů a doplatí na to.

V různých interpretacích tohoto mýtu můžeme najít několik formulací mluvících o počátku Ikarovy zkázy – jeho letu blíže ke slunci. První „*vznesl se co nejbliže ke slunci*“⁴⁹ popisuje jeho snahu dostat se co nejvýše to jen jde. Myslí se, že je jako pták a může si létat tak vysoko, jak jen se mu zlíbí, či snad že je bůh a může dosáhnout výšin, kde sídlí. Velmi podobnou formulaci využil Petiška, který napsal, že Ikaros „*se vznesl výš a výš*“⁵⁰, což v nás ještě více evokuje snahu dosáhnout až na úroveň bohů. Užijeme-li formulaci „*zamířil ke slunci*“⁵¹, můžeme to považovat za vyjádření ambicí ke vzestupu, protože „*nahoře*“ jsou věci lepší. Zároveň to může poukazovat na Ikarovu přehnanou sebedůvěru, kterou po té chvilce letu získal.

2.2.6 Mýtus o trójské válce

Mýtus o trójské válce je velmi bohatý na různé aspekty politické morálky. Je zde velké množství lidí, kteří sehráli ve válce důležitou roli. Například každá strana měla svého vůdce – Trojany vedl král Priamos se syny Hektorem a Paridem, proti nim stál král Meneláos a král Agammemnón. Byly to v první řadě jejich rozhodnutí, která měla zásadní vliv na průběh – a vlastně samotný zrod – tohoto konfliktu. Mýtus nám velmi dobře ukazuje, jak daní vůdci vládou a na základě čeho se rozhodují. Na obou stranách nám stojí silní vůdci odhodlaní tuto válku vyhrát. Politická morálka zde především poukazuje na jejich hodnoty a vlastnosti – můžeme zde odsoudit Paridovo rozhodnutí odvézt Helenu s sebou do Tróje, které celý tento konflikt vyvolalo. Nebo můžeme ocenit Odysseovu vychytralost a genialitu, která vedla k porážení Tróje. S tím se nepochybně pojí otázka osudovosti. Zde sehrálo významnou roli hodně postav, např. Paris či Achilleus. Věštba říká, že příčinou pádu Tróje bude Priamův syn Paris. Nakonec tomu tak skutečně je – Paris únosem Heleny přivolá na svou zemi zkázu a smrt. Dále pak jiná věštba tvrdí, že Trója nemůže padnout, nezapojí-li se do boje hrdina Achilleus, kterému dokonce ani není souzeno se konce dožít. I toto se nakonec vyplní – Achilleus se zapojí do bojů a nakonec zemře, když ho do jediného slabého místa zasáhne šíp. Osudovost hraje v řecké mytologii velkou roli, postavy se mnohdy snaží svému osudu vzepřít – neúspěšně. Někdy je jejich osud pozitivní a tak se snaží udělat vše pro to, aby se naplnil – i tehdy se setkáváme s neúspěchem. Vystává nám zde tedy otázka, zda jsme vlastně strůjci svého osudu, nebo zda nad námi mají moc nějaké vyšší síly, které nejsme schopni nijak ovlivnit. Osudovost je úzce propojena s politickou morálkou, neboť ovlivňuje chování postav a jejich rozhodování.

⁴⁹ FERRY, L. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*, s. 446

⁵⁰ PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*, s. 119

⁵¹ MERTLÍK, R. *Starověké báje a pověsti*, s. 161

Celosvětově známou metaforou je „*Achillova pata*“. Ve chvíli, kdy Achillea zasáhne šíp do jeho jediného nechráněného místa, konkrétně do paty, není již hrdina schopen bojovat a po čase umírá. Nyní se toto spojení používá ve chvíli, kdy mluvíme o svém slabém místě. Zároveň je připomínkou toho, že ani nejsilnější hrdinové mají své slabiny a nejsou neporazitelní. Zároveň achillovkou nazýváme nejpevnější šlachu na lidském těle. Zde spatřujeme určitou ironii, neboť tato šlacha byla naopak Achilleovou největší slabinou. Za metaforu můžeme označit i trójského koně, geniální nápad hrdinného Odyssea. Ten nechal postavit tento „*dar*“ a následně ho nechal přistavit před trójské hradby. Trup koně ovšem sloužil pouze jako úkryt pro několik vojáků, kteří z něj v noci vylezli, otevřeli bránu a vpustili své vojsko dovnitř Tróje. Trójský kůň symbolizuje lest a klam. Zprvu zcela nevinný dárek, který v sobě ukrývá zradu, zkázu a nebezpečí. Slouží jako varování před slepou důvěrou, nabádá nás, abychom byli opatrní a obezřetní. Někdy se také nazývá „*danajským darem*“, najít můžeme i pojem „*dřevěný kůň*“. V současné době za Trójského koně považujeme soubor či program, který zprvu vypadá naprosto bezpečně a užitečně. Ve skutečnosti se ovšem nabourá do vašeho počítače a poskytne do něj přístup hackerům. Ten následně může získat přístup k veškerým datům vašeho počítače – od hesel přes e-maily až po čísla platebních karet. Nakonec bychom za metaforu mohli považovat i samotné město Tróju, které symbolizuje nedobytnost. Deset let se ji nepřátelská vojska snažila dobýt, avšak neúspěšně. Uspěli až díky lstivému plánu s trójským koněm.

První kategorií, se kterou se zde setkáváme, je „*božstvo*“. Mají významný podíl na zrodu nadcházející války – nebyť sporu tří bohyň o zlaté jablko, trójská válka by se s největší pravděpodobností neodehrála. Bohové do války zasahovali hodně – pomáhali svým hrdinům a škodili nepřátelům. Jejich nadlidské schopnosti měly velký vliv na její průběh a osudy. Naproti nim zde stojí „*smrtelní lidé*“, kteří nemají žádné zvláštní schopnosti. Jejich osudy jsou z velké části v rukou bohů. Zvláště bychom mohli kategorizovat „*hrdiny*“, kteří – ačkoliv nemají žádné nadlidské schopnosti – jsou silnější a statečnější než normální lidé. Jejich motivací může být sláva a úcta, kterou jim tato válka může přinést. V otázce vlastního kontra cizího se musíme zaměřit na to, jak na příběh nahlížíme. Příběh se převážně zaměřuje na Řeky a jejich perspektivu. Proto zde Řeky považujeme za vlastní. Jejich věc vnímáme jako spravedlivou, právo je na jejich straně a oni tedy bojují za správnou věc. Jejich cílem je získání ztracené cti, která je následkem Helenina únosu. Cizími nazýváme Trojany, kteří konflikt vyvolali – ačkoliv tehdy se lidé ztotožňovali spíše s nimi, nikoliv s Řeky. Řekové je vnímají jako nepřátele, kteří unesli jejich královnu a tím zostudili krále Meneláa a celý národ. V této souvislosti bychom

mohli kategorizovat i vlastní a cizí bohy. Ti, kteří stojí na straně Řeků, jsou jim vlastní. Mezi ně patří například Athénu, která chrání krále Meneláa. Za cizí bohy považujeme ty, kteří pomáhají Trojanům. Zejména máme na mysli bohyni Afroditu, která od začátku pomáhá Paridovi – pomohla mu získat krásnou Helenu, v samotném boji ho zachránila před jistou smrtí tím, že ho přenesla do svého paláce. Stejně tak sem zařadíme i boha Apollóna, s jehož pomocí Paris zabil Achillea.

Velmi dobře zde můžeme identifikovat „*stereotyp hrdiny*“, velmi běžný stereotyp nejen v řeckých mýtech. Obě strany zde mají své hrdiny, kteří za ně bojují. Na straně Řeků je to především Achilleus, nepřítelé pak zastupuje princ Hektor. Oba jsou to muži silní, stateční, ochotni bojovat a položit život za svoji věc. Achillea i Hektora bychom mohli označit za stereotypy, které si navzájem konkurují. Achilleus je prakticky nezranitelný a má téměř nadlidskou sílu. Naproti tomu Hektor jde na smrt a raději se obětuje, než aby se pak styděl za zbabělost. Dalším důležitým stereotypem zde je „*božstvo*“. Bohové opět můžeme definovat jako nesmrtelné bytosti s nadlidskými schopnostmi, za pomoci kterých ovlivňují osudy lidí a v tomto případě i průběh a výsledek války. V pozadí jejich činů většinou stojí vlastní motivace a zájmy. Zároveň zde ještě můžeme nalézt stereotyp „*věštkyně*“ (protože většinou si představíme ženu), který zde reprezentuje Kasandra se svým věšteckým duchem. K tomuto stereotypu můžeme zařadit také například Delfské orákulum, mimo řeckou mytologii pak šamany, vědmy či různé proroky. V současnosti je velmi známá baba Vanga, jejíž předpovědi mají velkou popularitu a uznání. Dále můžeme uvést ještě rudou kněžku Melisandru ze série Hra o trůny od George R. R. Martina. Tato kněžka je rádkyní potencionálního nástupce na trůn, který podle jejích „*věštb*“ rozhoduje o svých krocích v probíhající válce. Nutno poznamenat, že její věštby se nakonec nevyplní.

Mýtem o trójské válce prostupuje motiv smrti. Když je hrdina zabit, můžeme jednoduše říct, že „*zemřel*“. Tento neutrální výraz slouží k vyjádření skutečnosti, že člověk již není mezi živými. Můžeme tedy použít formulaci „*padl*⁵²“, která naznačuje, že hrdina přišel o život v boji nebo zemřel na následky zranění. To nás opět přivádí zpět k tomu, že to „*dobré je nahoře*“, naopak negativní věci se spojují se směrem „*dolů*“. Napíšeme-li, že ho „*stihne smrt*“⁵³, můžeme tím myslet, že přišla náhle a bez varování. Hrdina nemohl uniknout svému osudu. Tato formulace bývá často používána ve chvíli, kdy chceme scéně přidat na dramatičnosti. Poslední

⁵² GRAVES, R. *Řecké mýty II.*, s. 301

⁵³ PETIŠKA, E. *Staré řecké báje a pověsti*, s. 188

formulací je „*neunikl smrti*“⁵⁴, významově se blíží té předchozí. Poukazuje na osudovost, který je v řeckých mýtech hluboko zakořeněna.

⁵⁴ ZAMAROVSKÝ, V. *Objevení Tróje*, s. 100

3 Projektová část

Součástí bakalářské práce je článek zaměřený na vývoj fenoménu řeckých mýtů v průběhu staletí – od renesance po současnost. Pro zveřejnění tohoto článku byl vybrán literární časopis A2. Forma a obsah článku byl přizpůsoben zvolenému periodiku. Během studia jsme měli možnost seznámit se blíže s nejedním periodikem, proto nebyl výběr periodika příliš složitý. Ačkoliv byl časopis A2 od začátku naší prioritou, v úvahu jsme brali ještě periodika *Host* a *Tvar*. Tyto periodika se orientují spíše na odborně zaměřené články, proto nebyly právě nejvhodnější pro ten náš. Další nevýhodou periodika *Host* je, že vychází jednou za měsíc. Naproti tomu *Tvar* a A2 vycházejí každých 14 dní.

Periodikum A2 je čtrnáctideník sledující kulturu, společenské dění a politiku. Snaží se je nerozdělovat, ale vnímat jako jeden celek. Publikují zde nejen osvědčení a respektovaní publicisté, ale také začínající autoři a studenti – což byl mimo jiné jeden z důvodů, díky kterému bylo nakonec zvoleno toto periodikum. V časopise najdeme mnoho rubrik, nás ovšem nejvíce bude zajímat jedna konkrétní a tou je rubrika *Literatura*, ve které chceme náš článek otisknout.⁵⁵ Cílem článku je přiblížit čtenářům vývoj fenoménu řeckých mýtů během vybraných období. Tematika řeckých mýtů je populární i v současné moderní literatuře, což by mohlo vést k vysoké atraktivitě ze strany čtenářů periodika A2.

V případě otištění v námi zvoleném periodiku A2 by bylo nejlépe zvolenou propagací zveřejnění na sociálních sítích, nejen našich vlastních, ale také na oficiálních sociálních sítích časopisu. A2 aktuálně přispívá na tři sociální sítě – Facebook, Instagram a Twitter. Nejvíce sledujících má nezpochybnitelně Facebook, k začátku června 2023 to dělá necelých 19 tisíc. Twitter i Instagram za ním výrazně zaostávají, aktuální počet sledujících na Twitteru je necelých 5 tisíc, Instagram má dokonce ani ne 3 tisíce odběratelů. Toto malé číslo může být ovlivněno i tím, že časopis na svých oficiálních internetových stránkách propaguje pouze Facebook a Twitter. V tištěné formě nenajdete žádné informace o existenci těchto sítích. Myslíme si, že jejich zmínka by mohla mít pozitivní vliv na počet sledujících a také na zpětnou vazbu, které se momentálně periodiku z těchto sítí nedostává. Publikovaný obsah je na všech zmíněných platformách totožný, ať už obsahem či formátem. Příspěvky mají čtvercový formát, který většinou vidíme na Instagramu. Měsíční počet příspěvků na sociálních sítích se pohybuje

⁵⁵ Informace dostupné z internetových stránek: [O nás | A2 – neklid na kulturní frontě \(advojka.cz\)](#)

okolo 30. Nesetkávají se ovšem s moc velkou zpětnou vazbou, komentáře či sdílení jsou naprosto ojedinělé.^{56 57 58}

Pro články je zásadní výstižnost jejich titulku. V našem případě článek nese název *Fenomén řeckých mýtů v průběhu staletí*. Titulek byl vymyšlen tak, aby čtenáři jasně objasnil, o čem ve článku píšeme a přiměl ho k jeho čtení. Absence slovesa v titulku je běžná v mnoha časopisech, proto jsme tím řídili také. Titulky mívají zpravidla okolo pěti slov, výjimečně se objevují kratší či pouze jednoslovné – proto jsme se drželi zavedeného průměru.

Ihned po titulku následuje perex, který se v časopise A2 vyskytuje u každého článku bez ohledu na autora či rubriku, ve které je článek publikován. Perex slouží jako krátký úvod, který čtenáři lehce nastíní, o čem se v článku jedná. V námi zvolené A2 mívá délku zhruba 8-11 řádků s ohledem na formátování, většinou ho tvoří v průměru 3 souvětí. Vždy je tučně zvýrazněn. Náš perex má 5 řádků a je složen ze 4 souvětí, odpovídá tak normám časopisu.

Dále už následuje samotný článek. Skládá se ze čtyř částí. První pojednává o vývoji fenoménu během období renesance. Jsou zde představeni významní autoři a jejich díla, která vznikla na základě vlivu antických řeckých mýtů. Tímto odstavcem je čtenáři představeno první důležité období, ve kterém měla řecká mytologie vliv nejen na literaturu, ale i architekturu a další formy umění. Druhý odstavec nás pak přenesení do období romantismu, kde se zejména zaměří na Johanna Wolfganga Goethe a jeho díla inspirovaná řeckou mytologií. Třetí odstavec nás seznámí s modernistickými autory, konkrétně s Jamesem Joycem a Thomasem Stearnsem Eliotem, jejichž díla vydaná roku 1922 měla velký vliv na tehdejší literaturu a myšlení. V posledním odstavci se konečně dostáváme k současné literatuře.

Před psaním samotného článku bylo nutno promyslet, o čem se v něm vůbec bude mluvit. Téma bylo přizpůsobeno nejen zvolenému periodiku, ale také tématu bakalářské práce. Jak již bylo zmíněno, výběr periodika pro náš článek byl velmi důkladný, A2 pak byla vybrána zejména díky tomu, že umožňují publikovat studentům a začínajícím autorům. S tímto periodikem jsme se seznámili během studia, tudíž nám obsah článků, který publikují, nebyl žádným tajemstvím. I před to jsme se s periodikem seznámili blíže během přípravy našeho článku.

⁵⁶ Informace dostupné z internetových stránek: <https://www.facebook.com/Advojka>

⁵⁷ Informace dostupné z internetových stránek: <https://www.instagram.com/advojka.cz/>

⁵⁸ Informace dostupné z internetových stránek: <https://twitter.com/ZkrA2tka>

Při psaní článku nebylo potřeba vynaložit žádné finance, a proto jsme ani nemuseli věnovat čas přípravě potřebného rozpočtu. Vznikli zde pouze tzv. náklady obětované příležitosti, což byl v našem případě čas strávený přípravou projektu a také finance, které jsme mohli obdržet z brigády. Tento čas a finance ovšem nemůžeme přesně vymezit.

Článek byl přijat redakcí, zatím však stále čekáme na odpověď. Text článku naleznete na další stránce.

FENOMÉN ŘECKÝCH MÝTŮ V PRŮBĚHU STALETÍ

V současné literatuře jsou motivy řeckých mýtů velmi populární. Nacházejí se zde v mnoha formách, ať už jde o přepisy a interpretace klasických mýtů či úplně nové příběhy, které se řeckou mytologií inspirovaly. Řecké mýty se staly inspirací mnoha spisovatelům po celém světě. Jejich knihy se snaží dát mýtům takovou podobu, aby oslovily i dnešní moderní čtenáře a tím udržely zájem o mýty jako takové.

VÝVOJ TOHOTO FENOMÉNU BĚHEM RENESANCE

Řecká mytologie měla největší dopad na západní kulturu, vliv měla nejen na spisovatele, ale také na filozofy, umělce či architekty. Tematika antických mýtů se vyskytuje ve všech oblastech umění, a to od literatury přes hudbu až po film. Velký rozmach můžeme spatřit zejména v období renesance. Během tohoto období byla antická řecká literatura velmi oblíbená, největší inspirací se stal zejména Homér se svými rozsáhlými eposy Ilias a Odyssea. Za další významné autory, kterými se renesanční umělci inspirovali, byl považován například Sofokles, který byl znám především pro své tragédie Antigona, Elektra nebo Král Oidipus; či Euripides, autor tragédie Médeia. Mýty výrazně ovlivnily nejen literární žánr, největší vliv můžeme pozorovat zejména u eposů, dramát, románů a prózy. Populárním se také stalo překládání a interpretace původních řeckých textů. Nejčastěji se překládalo do latiny a následně i do mnoha různých evropských jazyků. Díky těmto překladům a interpretacím bylo snazší mýtům porozumět. Velké množství mýtů bylo zcela reinterpretováno, autoři je přizpůsobovali tak, jak se jim zrovna hodilo. Bylo pro ně důležité, aby odpovídali jejich kulturnímu a společenskému kontextu. Někdy byly změněny postavy, jindy zas dějová linie. Známým autorem tohoto období, který se antickými mýty inspiroval, byl William Shakespeare s jeho dílem *Troilus a Kressida*. To odkazuje k Trójské válce a zobrazuje klíčové postavy, které měly v původním mýtu zásadní význam. Dalším odkazem je kupříkladu dílo *Božská komedie*, jejímž autorem je Dante Alighieri. V knize se vyskytuje mnoho antických postav a bytostí, například Cháron či pekelný pes Kerberos, Minotaurus, fúrie, harpyje či kentauři.

DŮLEŽITÁ INSPIRACE PRO ROMANTIKY

Významnou roli sehrály antické řecké mýty také v období romantismu. Stejně jako renesanční autoři se i nyní spisovatelé dívali na řeckou mytologii jako bohatý zdroj inspirace pro svá díla.

Romantici byli starověkým Řeckem a Římem velmi fascinováni. Za pomoci mýtů vyjadřovali nejen emoce, ale také jim sloužily k zobrazení přirozené krásy. Za zmínku stojí zejména knižní drama *Odpoutaný Prométheus* od jednoho z nejvýznamnějších romantických autorů – Angličana Percyho Bysshe Shelleyho. *Odpoutaný Prométheus* je dramatická báseň, která chce svým jedinečným způsobem převykládat původní antický mýtus o titánu Prométheovi. Do češtiny toto dílo přeložil Jaroslav Vrchlický. Mýtem o Prométheovi nebyl fascinován pouze Shelley. Johann Wolfgang Goethe byl dalším z mnoha, který se rozhodl tímto mýtem inspirovat, Jeho báseň se pak nenazývá jinak než *Prométheus*. Není však jediným Goethovým dílem, které má své kořeny v antické mytologii. Jeho ve verších psaná divadelní hra *Ifigenie na Tauridě* odkazuje na antickou předurčenost a také zobrazuje autorovo přesvědčení o tom, že msta není vždy tou nejlepší cestou, jak překonat strastiplnou minulost. Goethe zde nastiňuje novou cestu – cestu odpuštění a pochopení. Určitou inspiraci můžeme najít i v jeho světoznámém díle *Faust*, konkrétně v druhém a třetím aktu druhého dílu. Tyto akty nesou název *Faust a Helena*, podle nejkrásnější ženy světa z řecké mytologie.

NA SKOK DO OBDOBÍ MODERNISMU

Modernismus je období vyznačující se revolucemi v literárním a uměleckém vyjadřování, autoři se snažili vyjádřit své myšlenky a emoce zcela novými způsoby. Není již žádným překvapením, že inspiraci našli v antické literatuře. Stejně jako staří Řekové ve svých mýtech, příbězích a tragédiích se snažili formulovat svůj vlastní způsob přemýšlení o světě, lidské existenci a identitě v literatuře. Za jednoho z nejdůležitějších spisovatelů tohoto období můžeme považovat irského autora Jamese Joyce a jeho román *Odysseus*, v anglickém originále *Ulysses*. Toto dílo je všeobecně považováno za největší anglicky psané dílo z 20. století. Joyceovo dílo odkazuje na známý Homérův epos *Odysseia*, mýtus je zde kombinován s moderním životem na začátku 20. století. Tímto inovativním způsobem vytváří Joyce zcela nový „literární experiment“. Pokud bychom měli vyzdvihnout i nějaké významné básnické dílo, nepochybně by jím byla *Pustá země* od Thomas Stearnse Eliota, anglického nositele Nobelovy ceny za literaturu. *Pustá země* je rozsáhlá básnická skladba a řadí se k autorovým nejznámějším dílům. Velkou inspirací se Eliotovi stal právě James Joyce a jeho *Odysseus*, který stejně jako *Pustá země* vyšel roku 1922. V básni najdeme několik odkazů na antickou mytologii.

ANTICKÉ MÝTY V SOUČASNOSTI

V současné době je o interpretaci řeckých mýtů velký zájem. Někteří autoři se drží původních příběhů a snaží se zachovat jejich autentičnost, někteří využívají pouze jejich části. Autoři se snaží antické mýty tímto způsobem zprostředkovat zejména mladým, nicméně fanoušky najdou i mezi dospělými. Mezi nejznámější interpretace určitě patří série *Percy Jackson* či *Olympané* od amerického spisovatele Ricka Riordana. Právě jeho díla jsou skvělým příkladem toho, že k interpretaci není nijak zvlášť potřeba držet se děje původních příběhů. Riordan ve svých knihách vytvoří vlastní postavy, které mají důkladně promyšlené vazby na řecké božstvo, dále pak rozvíjí jejich vlastní příběh. Vezměme si Percyho Jacksona, hlavního hrdinu stejnojmenné série. Percy je synem boha moří Poseidona a obyčejné smrtelnice. Ačkoliv zprvu nemá o existenci světa bohů a řeckých monster ani tušení, díky nenadálému koloběhu událostí se jeho život otočí o 180 stupňů a Percy je vtažen do světa intrik a starověkých věsteb. Pokud bychom hledali knihu, která se snaží víceméně držet původního příběhu, tak bychom určitě měli hovořit o dílech americké spisovatelky Madeline Millerové. Populární je zejména její dílo *Achilleova píseň*. To vyšlo již v roce 2011, ale populárním se stalo teprve nedávno. Autorka nás přenesse do období před začátkem trojské války. V knize je zachován historický kontext a některé postavy z tohoto období. Millerová zde vypráví příběh Achillea a Patrokla, věnuje se jejich vzájemnému vztahu a osudu postav. Ve své další knize *Kirke* se zabývá životním příběhem mocné kouzelnice, kterou můžeme znát například z mýtu o mořské obludě Skylle či z mýtu o Odysseových cestách, kde proměnila jeho přátele v kance. Za zmínku určitě ještě stojí tvorba známé Kanadanky Margaret Atwoodové, autorky známého románu *Příběh služebnice*, který se dočkal i seriálového zpracování. Kromě tohoto románu napsala i dílo *Penelopiáda*, které popisuje život manželky známého Odyssea, Penelopy. Atwoodová její příběh vtipně interpretuje a zároveň si zde domýšlí, co se asi tak Penelopě honilo hlavou a co měla za lubem.

Závěr

V bakalářské práci jsem se zaměřila na analýzu vybraných překladů řeckých mýtů. Jejím cílem bylo analyzovat tyto mýty za pomoci vymezených metod kognitivní lingvistiky a zjistit, jak se zde tyto metody zobrazují.

V teoretické části jsem si vymežila pojmy, které se za sebe často zaměňují. Definovala jsem si, co se myslí pojmem mýtus, pověst a legenda a proč je vlastně důležité je rozlišovat. Dále jsem zde představila vybrané mýty, se kterými jsem dále pracovala v praktické části. V té jsem si nejprve vymežila metody kognitivní lingvistiky, které budu zohledňovat při naší analýze a komparaci, důraz jsem kladla především na konceptuální metafory, stereotypy a prototypy, kategorizaci, vlastní kontra cizí, a také na politickou morálku. Součástí práce je také článek do periodika A2, který se zabývá fenoménem řeckých mýtů v literatuře napříč staletími, a jehož cílem je přiblížit čtenářům řeckou mytologii, její bohatou historii a vývoj, kterým prošla od doby svého vzniku až dodnes.

V analýze jsem ukázala proces, který poukazuje na to, že překlady řeckých mýtů vyžadují komplexní znalost jazyka a jeho specifik. Díky metodám kognitivní lingvistiky můžeme tyto překlady lépe interpretovat a porozumět jim. Práce tak přispívá studiu překladu a adaptací těchto mýtů a zároveň nám otevírá pole pro hlubší výzkum v této oblasti. Moje zjištění by mohlo vzbudit zájem o zvolené téma a podnítit další diskuzi o dané problematice.

Zdroje

BELLET, Alain, Renaud AUMAÎTRE a Helena BEGUIVINOVÁ. *Mýty a legendy z celého světa*. Praha: Reader's Digest Výběr, 2010, 351 s. : barev. il. ; 31 cm. ISBN 978-80-7406-122-6.

FERRY, Luc a Joseph F. VEDLICH. *Řecké mýty: mytologie a filosofie*. Praha: Garamond, 2020, 506 stran ; 22 cm. ISBN 978-80-7407-466-0.

GRAVES, Robert. *Řecké mýty I*. Plzeň: Mustang, 1996, 396 s., fot. příl. ; 21,5 cm. ISBN 80-7191-156-9.

GRAVES, Robert. *Řecké mýty II*. 2. vyd. Plzeň: Mustang, 1996, 421 s., fot. příl. ; 21,5 cm. ISBN 80-7191-157-7.

GRAVES, Robert. *Zlaté rouno*. 2. vyd. Praha: Práce, 1970, 399 s.

KERÉNYI, Karl. *Mytologie Řeků. I, Příběhy bohů a lidí*. Praha: Oikoymenh, 1996, 247 s. ; 20 cm. ISBN 80-86005-14-3.

KERÉNYI, Karl. *Mytologie Řeků. II, Příběhy héróů*. Praha: Oikoymenh, 1998, 349 s. ; 21 cm. ISBN 80-86005-00-3.

KOZÁK, Jan A. *Monomýtus: syntetické pojednání o teorii mýtu*. Praha]: Malvern, 2021, 311 stran : ilustrace ; 21 cm. ISBN 978-80-7530-360-8.

LAKOFF, George, Mark JOHNSON a Mirek ČEJKA. *Metafora, kterými žijeme*. Brno: Host, 2002, 280 s. ; 21 cm. ISBN 80-7294-071-6.

MERTLÍK, Rudolf a Zdeněk MÉZL. *Starověké báje a pověsti*. 3. vyd., (2., dopl. vyd.). Praha: Svoboda, 1989, 509 s. : obr. ; 24 cm.

MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ; 24 cm. ISBN 80-7185-669-X.

PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a pověsti*. 5. vyd. Praha: Albatros, 1971, 250 s.

SOKOL, Jan a Česko) UNIVERZITA KARLOVA. PEDAGOGICKÁ FAKULTA (PRAHA. *Malá filosofie člověka ; Slovník filosofických pojmů*. 2., rozš. vyd. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 1996, 251 s. ; 20,5 cm. ISBN 80-86039-04-8.

VAŇKOVÁ, Irena. UNIVERZITA KARLOVA. *Co na srdci, to na jazyku: kapitoly z kognitivní lingvistiky*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Nakladatelství Karolinum, 2005, 343 s. ; 21 cm. ISBN 80-246-0919-3.

VERNANT, Jean-Pierre. *Vesmír, bohové, lidé: nejstarší řecké mýty*. Praha ; Litomyšl: Paseka, 2001, 183 s. ; 22 cm. ISBN 80-7185-344-5.

ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. 3. vyd. Praha: Mladá fronta, 1982, 478 s.

ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Objevení Tróje*. 3. vyd. Praha: Mladá fronta, 1970, 335 s. : il

Internetové zdroje

Anon., [b.r.]. *A2 kulturní čtrnáctideník (@advojka.cz) • Fotky a videa na Instagramu* [online] [vid. 2023-06-16]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/advojka.cz/>

Anon., [b.r.]. *Ádvojka (@ZkrA2tka) / Twitter* [online] [vid. 2023-06-16]. Dostupné z: <https://twitter.com/ZkrA2tka>

Anon., [b.r.]. *Facebook* [online] [vid. 2023-06-16]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Advojka>

Anon., [b.r.]. *Morálka – Sociologická encyklopedie* [online] [vid. 2023-06-18]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Mor%C3%A1lka>

Anon., [b.r.]. *O nás | A2 – neklid na kulturní frontě* [online] [vid. 2023-06-16]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/o-nas/index#intro>