

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

„...Zeus.... Iškariotský“

Proměny koncepce a zpodobnění klasické mytologie napříč dějinami umění a její předávání
dalším generacím

„...Zeus... of Iscariot“

Transformations of concepts and depictions of classical mythology throughout art's history
and it's transfer to new generations

Jiří Šik

Vedoucí práce: Mgr. Viktor Čech
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: Pedagogika – Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

Rok odevzdání: 2019

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Proměny koncepce a zpodobnění klasické mytologie napříč dějinami umění a její předávání dalším generacím potvrzuji, že jsem ji vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha 12. 7. 2019

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters that appear to be 'SIL'.

ABSTRAKT

Ve své práci se zaměřuji na klasickou řeckou mytologii, její původ a její význam v životě jedince, tedy na její výklady, nazírání a zpracování v různých historických etapách dějin umění a na proměny klasických mytologických figur v rámci nových společenských kontextů, a to od období starověku až po naši bezprostřední současnost. V didaktické části přicházím s návrhem edukačního projektu, který by měl novým generacím zprostředkovat úvod do klasických mytických příběhů za použití významných děl západního umění jako vizuálních podkladů. Praktická část práce následně nastiňuje potenciál moderních médií pro vzdělávání a předávání mytologie a návrh k vytvoření edukačně uměleckého projektu v českém prostředí, který by tohoto potenciálu využil. Série maleb následně slouží jako první krok k vytvoření takového projektu.

KLÍČOVÁ SLOVA

mytologie, antika, proměna, západní umění, renesance, helénismus

ABSTRACT

In my thesis I focus on classical Greek mythology and its origins and meaning in the life of an individual. The thesis deals with its interpretations, understanding and treatment across various periods in the history of art and on the transformations of classical figures within new contexts, since the antiquity until the present day. In the didactic part, I present my concept of an educational project intended to mediate the classical myths to the new generations, with the help of important works of Western art as the visual base. The practical part of the thesis describes the potential of modern media for educational purposes and the spread of knowledge of classical mythology. It offers a draft of my educationally-artistic project in the Czech environment, which makes use of this potential. The series of paintings serves as the first step towards the creation of such project.

KEY WORDS

mythology, antiquity, transformation, Western art, Renaissance, Hellenism

Obsah

Úvod.....	7
Co je mytologie a proč studovat klasickou řeckou mytologii	8
Indoevropské náboženství a monomýtus	14
Indoevropská kosmogonie	15
Indoevropská kosmologie	15
Strom světa a Had	15
Pantheon.....	15
I Část výzkumná.....	25
I.1 Klasická mytologie v umění.....	25
I.2 Ikonografie božských a mytických figur ve starověku	25
I.2 Klasická mytologie v umění pozdní antiky.....	32
I.3 Mytologická podobenství a hvězdy	33
I.4 Mytologické příručky a jejich ikonografie.....	34
I.5 Klasická mytologie v renesančním období	35
Florentinové.....	36
Benátčané.....	36
I.6 Ilustrování Ovidia.....	37
I.7 Klasická mytologie v umění baroka.....	37
I.8 Klasicismus a romantismus.....	39
I.9 Klasická mytologie v americkém umění.....	39
I.10 Klasická mytologie v umění od roku 1900	40
I.11 Klasická mytologie v moderních uměleckých médiích	40
I.12 Moderní ikonografie klasických figur.....	41
II Část didaktická.....	48
II. 1 Edukační aktivita.....	48
Ukotvení aktivity v RVP.....	48

Očekávaný výstup.....	48
Cíl.....	48
Věková kategorie	49
Pomůcky	49
Popis aktivity	49
II.2 Očekávaný výsledek.....	61
I.3 Realizace	62
II.4 Evaluace	63
III Část praktická	66
III.1 Využití alternativních moderních médií v prezentaci klasické mytologie.....	66
Závěr	71
Seznam použité literatury	722
Seznam obrázků.....	744

Úvod

Hlavním impulsem, který mě motivoval k sepsání práce na toto téma a k vytvoření edukační aktivity a projektu, o kterém budu mluvit v poslední části, je sledování úpadku povědomí o obsahu klasické mytologie a reálií, který pozoruji u obecnější veřejnosti a především mladší generace. Tento fakt můžeme, mimo jiné, sledovat v posledních asi sedmi letech u maturitních prací z českého jazyka, kde si Cermat našel zvláštní zálibu v drobných otázkách typu “Doplňte chybějící část jména: Iškariotský”. Tyto otázky budí pak na internetu nářek srovnatelný snad jen s tím, který se vznesl nad Egyptem, když ráno našli lidé své prvorozené mrtvé, a následují jej otázky typu: “Kdo to má vědět!?” Od jedné ze studentek jsem se pak dozvěděl, že podle ní byla správná odpověď „Zeus Iškariotský“ (odtud titul práce).

Při hledání důvodů, proč se povědomí o těchto příbězích vytrácí ze společnosti, jsem narazil na skutečnost, že zde dochází ke zvláštnímu postoji k těmto informacím na několika frontách.

Zaprvé - jakožto lidé doby utilitářské máme konfliktní postoj k otázkám výuky věcí, které se nedají využít k efektivnímu majetkovému zisku.

Dále - i když dojdeme ke konsenzu, že se jedná o informace, které stojí za to znát, a i cesta k tomuto výsledku je nesnadná, vyvstává nám otázka, kdo by měl mladé lidi nějakým způsobem do těchto příběhů zasvětit.

Je to úloha rodiny? Konec konců - jedná se o příběhy, které tvoří základ naší kultury, jak bude podrobněji rozebráno dále, a základní kulturní chápání má dítě získat od rodiny. Je to úloha školy? Škola je přece vzdělávací instituce, jež je brána v posledních letech spíše jako služba, u které si veřejnost stanovuje objednávku produkce všeobecně vzdělaných mladých lidí, takže by jim měla sama škola zprostředkovat výuku všeho, co budou v životě potřebovat.

Nebo je to úkol samotného dítěte? Dítě se má přece naučit pracovat samostatně a vyhledávat si informace z dostupných prostředků. Zde ale vyvstává problém, kdy dítě nemůže cíleně hledat něco, o čem samo neví, že existuje a že by se o to mělo zajímat. Ve finále se nám otevírá ještě otázka, ve kterém předmětu by mělo k předávání takových informací dojít, zda klasická mytologie spadá pod obor dějin, tam se přece jen žáci seznamují s kulturou Řecka a Říma a snad by měla být mytologie zahrnuta v jejich kurikulu. Nebo snad spadá pod obor umění, a tedy výtvarné výchovy? Největší reprezentativní zastoupení má přece její vyobrazení v umění napříč staletími, jak tato práce dále ukáže.

Anebo je to snad úkol českého jazyka? Jeho součástí je přece literatura a hlavní část těchto příběhů přežila pád Římské říše prostřednictvím literárních pramenů, bez jejichž předchozí

znalosti nám ani sebelepší umělecké dílo neřekne každý potřebný detail, jak ukazují nálezy například na Krétě, kde jsme co se literárních pramenů dané kultury dokonale ztraceni a jsme tak odkázáni právě na archeologické nálezy a umělecká díla, která si zatvrzele střeží svá tajemství.

Vidíme tedy, že studium těchto obsahů je poněkud kontroverzní na několika frontách a že dobrat se konsenzu je možné jen skrze dialog s veřejností, nebo skrze direktivní rozhodnutí. Další otázkou ovšem je, zda se jedná skutečně o látku nezbytnou pro už tak značně nabitě kurikulum, které žáci musí za dobu svého studia absorbovat. Za sebe říkám - rozhodně ano! Dokonce z několika důvodů, které rozeberu hned v následující subkapitole.

Co je mytologie a proč studovat klasickou řeckou mytologii

Mýty jsou příběhy zvláštního druhu. Z dnešního pohledu to nejsou realistická vyprávění, nejedná se o příběhy obyčejných lidí vykonávajících každodenní věci v běžném světě. Svět mýtu je prochnutý zástupem bohů a bohyň, hrdinů vykonávajících nevšední a nevídané skutky, světem, kde nalézáme magii a kde je samotná Země živá a zvířata mluví. Čas mýtu není časem, který měříme my dnes, je to čas, který mohl trvat celé věky, ale stejně tak i po dobu mrknutí oka.

Mýty jsou příběhy, které jsou důležité pro svou kulturu. Ta jim dodává trvanlivost a jejich význam s lidmi rezonuje po tisíce let. Mnohdy přežívají i mimo kulturu, která je sama vytvořila. Mýty existují v každé kultuře, vypůjčují se, přetváří a zapojují se do kontextu vlastní kultury. Dodnes formují způsob, jakým lidé vidí svět.

Jejich účel je různý, a existují i různé přístupy k jejich výkladu. V 19. století se vzestupem vědeckého pohledu na svět a jeho procesy se dominantní tezí o účelu mýtu stala představa, že mýtus má vysvětlovat svět okolo člověka, že se jedná o prescientifické chápání vesmíru a jeho zákonů. Jako příklady byly uváděny mýty o Persefoně a jejím sestupu do podsvětí, o Apollonově noční cestě podsvětím nebo Diovi jako původci blesků a podobně. Toto tvrzení ale opomíjí mýty, které nezbytně nepodávají žádná podobná vysvětlení, která popisují cestu hrdiny, zrození určitého božstva nebo konflikty. Také dost dobře možná takový pohled klade vůz před koně, protože stejně tak se můžeme ptát, zda mýtus o Persefoně vznikl jako vyprávění o příčinách změn ročních období, nebo byl tento přírodní jev - tedy změna ročních období - přiřknut tomuto příběhu. Mýtus není možné vysvětlit, aniž bychom ho zničili a není možné vysvětlením mýtu tvrdit, že mýtus něco vysvětluje. Mýtus má za úkol podnítit, zmást, obveselovat, má estetickou hodnotu.

Mýtus dále legitimizuje. Dodává božskou autoritu vládnoucí rodině nebo vládnoucí osobě, dává autoritu zákonům, které upravují vztahy mezi lidmi ve společnosti, podává opodstatnění soudního systému, jako v řeckém prostředí například příběh Oresta, jehož prostřednictvím Aischylos ve své hře *Usmířené lítice* prezentuje Athénu jako tu, kdo rozhodl, že od toho dne budou sami lidé - ne bozi - rozhodovat, jak potrestat ty, kdo se poskvřili zločinem. „*Athéna* - Kdo rozvahu má, ten nalezne slov též smířlivých dost. Ty hrozivé tváře, jak na nich lze zřít, mým občanům velký teď slibují zisk. Jsouť laskavy k vám; vy laskavě vždy je chovejte v úctě, a dojdete cti, že řídíte vlast i město dle pravdy a práva.” (Aischylos: *Usmířené Lítice*, závěr hry)

Mýty také zdůvodňují rituály a uvádí požadavky na určité chování ve společnosti pod příslibem přízně a pohružkou trestů.

Jejich autoři jsou anonymní, protože tyto příběhy sahají tak hluboko do dějin lidstva, že překračují mnohonásobně nejstarší typy písma. Byly předávány ústně po mnoho, mnoho generací a v nejednom případě jsou jejich nejstarší zaznamenané podoby důsledkem nutnosti zakonzervovat je v konkrétních formulacích pro zachování jejich magického účinku. K tomu mohlo docházet v dobách, kdy se běžný jazyk už vyvinul do podoby, že bylo obtížné chápat formulace v původním znění. Tak tomu bylo v případě nejstarších textů v indickém sanskrtu.

U některých z nich máme zaznamenána jména autorů, kteří je sepsali, jako například v egejském prostoru Homéra a Hesioda. Oba jsou ovšem historickými osobnostmi pouze v uvozovkách, o jejich životě nemáme o mnoho více důkazů než samotná díla, která údajně sepsali a i u těch můžeme dnes již s jistotou prohlásit, že nejsou autory příběhů samotných, ale pouze autory jejich písemné podoby. Příběhy samotné se již v jejich době vyprávěly ústně přinejmenším po čtyři staletí.

Jsou ale mytické cykly v určitých kulturách, které nebyly nikdy sepsány v rámci jejich vlastní kultury a které s jejím zánikem z velké části zmizely, jako například mýty keltské, ze kterých se nám dochovala jen drobná stopa v podobě příběhů zachycených ve svědectví římských současníků, nebo později křesťanských mnichů, kteří chtěli zachovat lokální folklor, ovšem v již vysoce kristianizované podobě, jako je například velšská kniha *Mabinogion*.

Mýtický svět neexistuje zcela mimo náš reálný časoprostor, váže se k místům, která jedince dané kultury obklopovala. Například v attické Eleusíně bylo *to* místo, kde se zmožená Démétér zastavila při hledání své dcery Persefony po jejím únosu. Théby a jejich okolí byly dějištěm mnohých zásadních událostí v životech potomků Kadma, zmítaných šílenstvím, Kolón u Athén byl *oním* místem, kam oslepený a zlomený Oidípus přišel zemřít. Lidé dané kultury proto byli obklopeni ze všech stran místy, která měla zásadní kultovní význam a se kterými přicházeli

do styku ve svém každodenním životě, ale zároveň se celý mytický komplex obešel i bez přímé interakce s nimi.

Mýtus není možné chápat doslova a není to ani jeho účel. Ačkoliv jeho základ nebo některá jeho část je založena na skutečné události, osobě, nebo místě, je v jejich významu vždy cosi hlubšího, co je schopno dokonce i danou kulturu přežít o tisíce let. V mýtech je cosi mocného, co překračuje čas. Zkoumání mýtů poskytuje vhled do nejhlubších struktur lidské psyché a ukazuje nám filosofické světy od stoických po pesimistické a od tragických po komické. Někdy oslavují šejdíře, jindy hrdinu, nutí nás vidět svět bohatší a magičtější, než je ve skutečnosti, povznáší nás mentálně. Aristotelés říká: „Proto je i milovník mýtů v jistém smyslu filosofem: neboť mýtus je složen z divů.”

Carl Jung mluví o psychologických pravdách mýtů, které jsou podle něj univerzální a nezbytné pro zdraví lidské psychiky. Podle něj mytické příběhy slouží k tomu, aby daly smysl naší chaotické existenci a společnosti, že bohové a hrdinové jsou aspekty naší vnitřní tvořivosti, chytrosti, žalu, agrese i extáze, že mytické stvůry představují obludy naší mysli a tragédie a triumfy mýtu jsou obrazem toho, jak našimi emocemi zmítají síly, které jsou zcela mimo naši kontrolu.

Řekneme-li „mytologie”, bezesporu se posluchači či čtenáři, který pochází z prostředí západní euroamerické kultury, vybaví bezprostředně jako první mytologie antického Řecka a Říma. Je to reakce, která není nijak podmíněna hloubkou znalosti tohoto mythosu (mytického systému), dochází k ní spontánně a slouží spíše jako demonstrace, nakolik je pro nás jako civilizaci důležitý.

Tento cyklus překypující nesčitelným množstvím mýtů, legend, mocných bohů, odhodlaných hrdinů a nezřídka i hrdinek, tajemných bohů lesů a pramenů, pololidských nebo hybridních oblud a vyprávěním o místech a událostech, které po dlouhou dobu byly považovány za pouhá fantaskní vypravování, je neodlučitelně spjat s naší kulturou. Obsah tohoto mythosu je jednou z nejkompexnějších sond do lidské přirozenosti a zkušenosti, kombinuje archetypální představy s morálním ponaučením či varováním a zasazuje je do světa, který stejnou měrou reálný i fantaskní. Zcela jistě se jedná o nejkompexnější a přinejmenším o jeden z těch naprosto nejstarších celistvých mytologických systémů, které máme k dispozici.

Jeho počátky nacházíme již v oněch nemnohých mykénských písemných pramenech, které se nám - spíše souhrou nešťastných okolností, než úmyslně - dochovaly. Kdybychom byli schopni rozluštit lineární písmo A, mohli bychom snad jít v hledání jejich původu ještě dál.

Může nám ale také vyvstat otázka, snad přirozená pro dnešního člověka žijícího v moderní společnosti: *proč bychom ji měli věnovat sebemenší pozornost, nebo ji dokonce studovat?* Důvodů je pro to hned několik.

Řecká a římská kultura tvoří jeden ze tří pilířů naší současné západní civilizace. Tam, kde ze skromných počátků v temných staletích, do kterých se ponořilo východní Středomoří po kolapsu kultur doby bronzové, od jedenáctého do osmého století před naším letopočtem vyrostly mnohé městské státy – poleis a vznikla kultura do té doby nevídaná. Ve svém samotném základu to byla kultura indoevropská. Odtud je skrze všechny obecné rysy této kultury, jako je posedlost číslem tři, jazykovou příbuzností a společným základním pantheonem a rodinnými svazky, přímo příbuzná všem současným evropským a koloniálním americkým národům.

Pochopitelně nevznikala tato kultura ve vakuu, byla od svých archaických počátků ovlivňovaná kulturami Předního východu, které naopak svou kulturu načerpaly z mezopotámských předchůdců, jako byli Sumerové a Akkad'ané. Byly zde také silné vlivy předešlé kultury mykénské a ty samy o sobě byly ovlivněny ostatními politickými hráči na mapě Egejské oblasti doby bronzové, tedy Egyptem a Chettity. Vidíme tedy, že se jednalo o kulturu, která byla dědicem rozsáhlého kapitálu mnohých kultur, které jí předcházely.

Řecká kultura v sobě nese specifickou stopu svého vývoje. Jedním z hlavních rysů *řeckosti* je používání jednoho jazyka, navzdory tomu, že etnicky se jednalo o velké množství rozličných kmenů a rodů. Řečtina - nebo spíše její archaická forma - se ale používala již v době mykénské kultury. Tolik nám o povaze oné kultury řeklo rozluštění lineárního písma B v polovině minulého století. Tím jsme zjistili, že za dobu jeho existence přijal tento jazyk dva zcela odlišné grafické systémy: první slabičné písmo, druhé hláskové. K tomuto přechodu došlo právě v temných staletích, která tak nazýváme díky naprostému vymizení dovednosti psát. Jejich konec značí právě přechod na dodnes používanou abecedu, která byla přejata patrně od semitských národů, a jednalo se o událost kulturně natolik zásadní, že se nám dodnes dochoval mýtus o Kadmovi, hrdinovi z fénického Týru, který se vydal na cestu přivést zpět svou sestru Európu unesenou Diem. S sebou do Řecka přinesl právě fénickou abecedu a založil zde město Théby. Byl však i s celou rodinou proklet a generace jeho potomků stíhalo šílenství. Skrz znovuosvojení písma se začala řecká společnost opět vzmáhat a během krátké doby pouhých několika staletí zkultivovali Řekové takřka všechny vědní disciplíny, v jejichž systému se pohybuje západní kultura dodnes - medicína, architektura, dialektika, filosofie, matematika, geometrie, technika, právo, politika, drama, základy pedagogiky, historiografie,

vzdělávání vysokoškolského typu. To vše jsou příklady odvětví vzdělanosti, která Řekové buď doslova vytvořili, nebo která alespoň zkultivovali zcela zásadním způsobem. V tomto procesu kultivace také leží myšlenka demokracie, která je velice aktuálním tématem společností, které existují v rámci západní kultury. Jako velice *povrchní* důvod bychom tedy mohli uvést pochopení vlastní kultury, kam až sahají kořeny toho kterého odvětví naší činnosti či systému, což jsou odpovědi, které mnohdy nabízí mytologie.

Jsou ale ještě další důvody - poněkud hlubinnějšího charakteru - zaměřené na naši psyché, více jungovského typu, nad kterými je nutno se zamyslet.

K návratu k Řecku dochází, když naše centra už nemohou vydržet a věci se hroučí. Polytheistická alternativa nevytváří konflikt mezi opaky, mezi chaosem a jednotou, nezavrhuje žádný z fragmentů psyché a dává jim místo v rámci vzoru řecké mytologie. K návratu k Řecku došlo v dobách starého Říma, italské renesance a romantické psyché v době Francouzské revoluce. Je důležité si uvědomit, že ve třech zásadních momentech naší kultury došlo k návratu k obdivu vůči ideálům Řecka. Návrat k němu je psychologickou odpovědí na výzvu kolapsu, nabízí model desintegrování integrace.

Snažíme se pochopit, co je to, co sem mysl tak táhne a co tam nachází. Když se dominantní vize, která drží kulturu pohromadě, hroučí, vědomí se stáhne k předešlým *nádobám* kvůli přežití, které také nabízí zdroje obnovy. Tento návrat kritici vidí jako únik, poslední přání, prostřednictvím kterého se utíkáme od konfliktů současnosti k mytologiím a spekulacím fantaskního světa. Ovšem pohled zpět umožňuje pohyb vpřed. Renesance - neboli znovuzrození - by byla prázdným výrazem nebýt té přímo implikované desiluze, oné smrti, z níž dochází ke znovuzrození. Kritici opomínají nezbytnost regrese, a také nezbytnost konkrétně řecké regrese. Naše kultura ukazuje dvě alternativní cesty návratu, a těmi jsou helénismus, návrat k Řecku, a hebreismus, tedy návrat ke Starému zákonu. Tyto reprezentují psychologické alternativy multiplicity a jednoty. Obě alternativy vidíme na křižovatkách kritických momentů evropské historie - například v době úpadku Říma, která vedla Konstantina k adopci křesťanství, což byla ve skutečnosti nová forma hebreismu. Před rokem 313 - a dokonce i po něm - docházelo k rozsáhlým výbojům mezi polytheistickou a monotheistickou obcí, tedy mezi helénismem a hebreismem. Znovu se s nimi setkáváme v době renesance a následné reformace, kdy se jižní Evropa vrací k helénismu a severní se vrací k hebreismu.

Hebreismus je znovu utvrzením monotheismu bytostného já a tato cesta je volena v případě, že vědomí éry nebo jedince cítí, že jeho přežití bude nejlépe dosaženo skrze archetypální vzor heroismu a jednoty. V současnosti například silnou tendencí k návratu k rodinným hodnotám

nebo většímu konzervativismu jsou apely na monotheismus ega - *vstaň a chod'*. V raných dobách byl Kristus spojován s maskulinním Herkulem, s válečným Mithrou a i samotný mýtus o Konstantinově přijetí Krista je příběhem o válce. V hebreismu je zakódováno cosi agresivního, cosi, co rezonuje s naším egem. Navíc nám nemůže poskytnout dostatečný odstup a alternativní pohled na současné problémy už prostě z toho důvodu, že tvoří příliš velký obsah našeho kulturního vědomí.

Helénismus na druhou stranu přináší tradici nevědomé představivosti. Řecká polytheistická komplexita pracuje s naší nepoznanou psychickou situací. Helénismus slouží jako *očkování* vůči nevinosti v tom smyslu, že věci jsou komplexní, jsou nepoznané a že musíme být ostražití a rozhlížet se kolem sebe. Helénismus poskytuje prostor pro obnovu zkrátka díky tomu, že nabízí větší prostor nejrůznějším představám, emocím a zvláštním pocitům, které jsou naší skutečnou psychickou povahou. Tyto nepotřebují spásu od zla, dokud nejsou považovány za zlo. Z psychologického hlediska je to nadmíru důležité, protože pokud je zlo velkým konceptem v naší osobní kosmologii, pak od něj zákonitě potřebujeme spásu, čímž se zaplétáme do sítě spásy a vykoupení a tak dále. Řekové ovšem neměli termín *zlo*, měli ošklivost nebo špatnost, ale ne zlo, neexistuje tu ďábel, všichni bohové jsou srovnatelně schopni prospět jako i uškodit. Pokud izolujeme všechny patologické jevy společnosti, jako nenávisť, rasismus, sociální nespravedlnost, zrada atd., které by v řeckém systému všechny měly vlastní personifikaci, a spojíme je pod jeden koncept *zlo*, neřešíme je samostatně, ale hledáme spasitele, jsme v pasti.

Jako logická námitka by se mohla jevit otázka, proč v našem etnickém a zeměpisném prostoru nestudovat spíše slovanské nebo germánské mýty?

Zaprvé bych podotknul, že naše civilizace vychází zcela nezpochybnitelně z greko-románského základu, který jsme nabyli skrze staletí existence v křesťanském prostoru. Křesťanství takřka naprosto asimilovalo původní folklor, a protože, jak jsem napříč touto kapitolou prezentoval, vymazáním mytologie kultury zničíme i její specifické myšlenkové procesy, které musejí být nahrazeny jiným systémem, stala se jím nejprve středověká scholastika a později během prvního následujícího období Návratu helénistický systém, ovšem zkomplikovaný reformačním hebreismem.

Za další - ačkoliv bylo na poli obou mytologických systémů od 19. století odvedeno mnoho rekonstrukční práce, ani germánská, ani slovanská mytologie nedosahují rozsahu a úplnosti, který nabízí řecký systém.

Řecký polytheismus nám poskytuje nejkompexnější a nejsystematičtější ze všech dochovaných mytosů a jeho rozsah je dalším z důvodů, proč jej studovat. Účelem mýtu je také charakterizovat vztahy mezi různými demografickými skupinami, vztahy mezi rodiči a dětmi, mezi generacemi a tak dále. Je zajímavé, že ačkoliv Řekové byli velice silně demokratičtí, byli zároveň vysoce hierarchičtí. Řekové byli schopni skloubit oba přístupy také proto, že přemýšleli v těchto mnohostupňových vzorcích, které jejich mýty nabízí. Sallustius na obranu polytheismu proti křesťanství napsal: „Tyto věci (mýty) se nikdy nestaly, ale vždycky jsou.” (Sallustius: *O bozích a kosmu*)

Na rozdíl od premisy křesťanství, tedy že Ježíš *byl*, není možné, ba ani žádoucí, aby se někdo snažil prokázat historičnost Herkula, Persea či Achilla, protože *nikdy nebyli, ale vždycky jsou*. Pointou mýtů nejsou hledání, zda se skutečně staly, ale obsahy, které nám předávají. Zároveň se nikdy nepřestaly znovu a znovu vyprávět v nových podobách, které všechny s sebou přinášejí nové podněty a drží stejnou důležitost. Klasický mýtus nemá kánon, není žádná jedna původní ani definitivní verze: příběh o Perseovi má 47 verzí a každá z nich je stejně legitimní jako ostatní.

Indoevropské náboženství a monomýtus

Když se Indie stala provincií Britského impéria a její historii začala Evropa poprvé objevovat, přišel soudce William Jones s teorií o tom, že sanskrt - starověký jazyk používaný v Indii - má v sobě výrazy které jsou podobné řečtině a latině, které znal díky svému klasickému vzdělání. Postupně se studiem vývoje národních jazyků začalo vycházet najevo, že tyto podobnosti nejsou náhodné, a v první polovině 19. století začaly vznikat v Evropě ústavy komparativní lingvistiky. Tak postupně vznikl obor Proto-indoeuropaistiky. Tento obor se zabývá rekonstrukcí a následným studiem takzvané (proto)indoevropské kultury, která tvoří základ takřka všech dnešních kultur od Islandu po Indii a od Irska po Středomoří, stejně jako i mnoha starověkých kultur, jako byli Chetitě, Peršané, Římané a pro nás v této práci nejdůležitější - Řekové. Tato příbuznost je něčím, co všechny zmíněné kultury na fundamentální úrovni spojuje a její pochopení nám poskytuje vhled do základních konceptů naší kultury a jak je spojena se svými příbuznými kulturami.

Jsme schopni ji do určité míry rekonstruovat skrze porovnávání dnešních i minulých kultur, skrze podobnosti v jejich jazycích, v systémech víry, v sociálních strukturách a podobně a skrze jejich srovnávání můžeme nazírat jejich původní podobu. Mezi věci, které můžeme částečně rekonstruovat, patří jejich božstva. V některých případech dokážeme identifikovat jejich charakter i jejich jméno. U jiných je ale jejich jméno ztraceno, přesto však dokážeme rozlišit

jejich charakter a funkci. Na toto téma bylo napsáno mnoho literatury a shrnout celý obsah tohoto vědního oboru je v této práci zcela nemožné a není to ani její účel, ovšem věřím, že je dobré uvést základní rysy jejího náboženství, které se promítají dále v Řeckém systému. Nebudu ale odvádět pozornost od tématu klasické mytologie vynechám příklady, kdy se daný koncept vyskytuje v ostatních kulturách.

Indoevropská kosmogonie

Zrod vesmíru je v mnohých kulturách reprezentován kosmickým vejcem, jakýmsi pradávným stavem, ze kterého vesmír vznikl. V řeckém prostředí existuje takový příběh v orfickém náboženství, kde se mluví o tom, jak z kosmického vejce vyšlo hermafroditické božstvo Phanes, které stvořilo ostatní bohy.

Indoevropská kosmologie

Proto-Indoevropané patrně věřili v nejméně tři úrovně světa - Nebe, Svět a Podsvětí. Podsvětí se vyskytuje ve velké většině indoevropských náboženství, pravděpodobně se věřilo, že aby člověk do podsvětí mohl vstoupit, musel být přepraven po řece starcem – v řecké mytologii vidíme Charóna převážejícího zemřelé po řece Styx. Také tradice pohřbívání s mincí nacházíme jak u Řeků, tak i u raných Slovanů a společný je také koncept hlídacího psa, který nedovoluje říši opustit. V řeckém prostředí je to Kerberos.

Strom světa a Had

Soudě podle četnosti výskytu usuzujeme, že existoval koncept Stromu světa, který je pod útokem Hada. V klasické mytologii se setkáváme se stromem plodícím zlatá jablka v zahradě Hesperidek, kolem kterého je ovinut stohlavý had Ladón.

Pantheon

Indoevropská božstva můžeme rozdělit do několika kategorií: nebeská božstva, božská dvojčata, božstva bouře, božstva vody, božstva přírody a společenská božstva.

Nebeská božstva

**Dyēus Phatēr-* nejvyšší božstvo proto-indoevropského pantheonu, jehož jméno doslova znamená Nebeský otec. Jedná se o zdaleka nejlépe doložené božstvo všech pantheonů, byl bohem jasných dní, řádu a pořádku. Ve všech jeho podobách je patriarchou pantheonu, v řeckém prostředí je jeho podoba Zeus Patér (*otec*), v římském Jupiter. V obou těchto systémech byl pravděpodobně spojen s dříve existujícími kulty spojujícími Nebe a Zemi, proto pravděpodobně vzniká párování Úranos (*Hvězdné nebe*) Gaia (*Země*) a Zeus (*král Nebe*) a Démétér (*Úroda*).

*H_aéusōs- bohyně úsvitu hrála v ranějších formách proto-indoevropského náboženství velmi důležitou roli. Její vliv ovšem časem zeslábl. Je zpodobňována v růžových šatech a bere si smrtelného milence. Představuje naději, ale není zcela kladným božstvem - ačkoliv je věčně mladá, každý její úsvit znamená o jeden den méně z našeho života. V řeckém mythosu se vyskytuje jako bohyně Eós, postupem času byla jako bohyně úsvitu nahrazena Afrodítou. V římském náboženství vystupuje jako bohyně Aurora, která je římským obrazem Eós.

*Seh₂ul- v původní tradici ženské božstvo Slunce, v následném řeckém prostředí mužská figura Hélios, později synkretizovaný s Apollonem. V římském prostředí se jedná o božstvo Sol.

Božská dvojčata

Vyskytují se ve všech mytologiích Indoevropanů, jsou spojena s koňmi a s nebeskými tělesy, často s Venuší - Jitřenkou a Večernicí. Řecká mytologie nabízí příběh Kastora a Polydeuka, známých jako Dioskúrové nebo Gemini, hvězdné znamení Blíženců. V římském prostředí jsou to Romulus a Remus, zakladatelé města Říma.

Božstva bouře

*Perk^wunos- božstvo blesku a bouře. Ve většině mytologií se k němu vztahují příběhy o boji s velkým hadem. V řeckém prostředí splynulo s Diem skrze jeho přídomek Keraunós (*Hromobijec*). Jeho úlohu boje s hadem přebírají Diovi synové (Perseus, Héraklés). V římském prostředí je Jupiter později synkreticky spojen s keltským Taranisem.

Přírodní bohové

*Péh₂usōn- pastevecké božstvo rekonstruované z řeckého boha Pana a indického boha Pūshāna. Oba jsou blízce spjati s kozami a jsou pastorálními božstvy. Mnoho jeho atributů bylo přiřknuto Hermovi při jeho oddělení od Pana.

Společenská božstva

Je velice pravděpodobné, že Proto-Indoevropané věřili ve trojici bohyň předoucích vlákno osudu. V Illiadě i Odyssey čteme o Moirách, které mají epitet Klóthes (*přadleny*). U Hesioda se píše, že Moiry: „smrtelným lidem dávají dobré i zlé”. (Hesiodos: *Theogonia*). Jejich jména jsou Klóthó (*Přadlena*), Lachesis (*Střihačka*) a Atropos (*Neoblomná*). Římané měli mýtus o Parcae, trojici stařen, které zasedaly při narození dítěte, jmenovaly se Nona (*Devátá*), Decuma (*Desátá*) a Morta (*Smrt*).

Ačkoliv jméno proto-indoevropského kovářského boha nemůžeme rekonstruovat, je vysoce pravděpodobné, že takového měli, protože se vyskytují v takřka každé indoevropské kultuře. V Řecku se setkáváme s Hephaistem, který byl stejně jako germánský bůh Wayland chromý. Navíc Wayland - stejně jako Daidalos, další postava řecké mytologie spojená s vynalézavostí a rukodělným nadáním - uprchne z vězení na ostrově za pomoci křídel z vosku a peří.

Velice, až obsesivně důležitým konceptem v indoevropské kultuře je číslo 3. Už v tomto stručném výčtu základních mytických představ Proto-Indoevropanů je tato důležitost patrná: vidíme tři světy - Nebe, Zemi, Podsvětí; tři stařeny, které předou vlákno osudu a hledí do tří úrovní času - minulosti, přítomnosti a budoucnosti. Dalším příkladem je trojitě členění společnosti, které můžeme v některých kulturách sledovat až do současnosti. Základní premisou je, že společnost se dělí do tří skupin, v Indii se jedná o kasty, ale setkáváme se s ním i v Platonově Republice a v římském kontextu v náboženské organizaci. Tyto skupiny jsou: magická/vládnoucí/zákonodárná, válečná, zemědělská/majetková/masa lidu. Magickou/vládnoucí/zákonodárnou vrstvu tvoří kněžstvo nebo vládci, válečnou obránci a válečníci a zemědělskou/majetkovou/masu lidu pak běžná populace.

Jako poslední téma, které bych zde rád nadnesl, je indoevropský mýtus o hrdinovi zabíjejícím hada nebo draka. Jedná se o mýtus, který se vyskytuje v prakticky všech indoevropských kulturách. Navzdory tomu, že se vyprávění v jednotlivých kulturách divoce liší, několik rysů zůstává vždy pozoruhodně stejných: had je většinou nějakým způsobem spojen s vodou. Hrdinou je většinou bůh bouře nebo hrdina, který je s bouří nějak spojený. Had je většinou mnohohlavý nebo jeho tělo zahrnuje nějakou jinou *mnohost*. V řeckých mýtech nacházíme Diův boj se stohlavým Typhonem, který je ohavným drakem zrozeným Zemí, aby svrhl Dia. Dalším příběhem tohoto typu je zabití lernské Hydry Héraklem. Ten není bouřným božstvem, ale nese mnohé rysy, které jsou s nimi spojeny: např. fyzická síla, nadání pro násilí a nenasytost a je synem Dia. Příběh o Perseovi, dalším z Diových potomků, také nese stopy podobných námětů, Medusa má místo vlasů klubko hadů a Perseus ji najde, jak spí poblíž pramene.

Monomýtus

Monomýtus nebo také Cesta hrdiny je tezí o existenci konkrétního schématu, kterého se drží většina vyprávění o hrdinovi, který se vydává na cestu, čelí nebezpečí, vítězí a následně se vrací domů proměněný.

Myšlenka takového schématu vznikla už v 19. století. Teprve až s prací Josepha Campbella ovšem dosáhla přijetí širokou vědeckou obcí, když v roce 1949 vydal svou knihu „*Tisíc tváří*

Hrdiny“, kterou sepsal pod výrazným vlivem Jungova pohledu na mýtus. Campbell shrnul tuto strukturu následujícím způsobem: „Hrdina se vydává na cestu ze světa běžných dní do světa nadpřirozeného úžasu: zde potkává fantaskní síly a získává zásadní vítězství: Hrdina se vrací zpět z tajemného dobrodružství, aby prokázal dobrodiní ostatním lidem.” (Joseph Campbell: *Tisíc tváří hrdiny*). Ve své knize nám Campbell ukazuje, že ačkoliv jsou všechny tyto příběhy vysoce originální, přesto obsahují základní strukturu, která je univerzálně shodná. Campbell pak dále skrze porovnávání velkého množství příběhů dokazuje, že hrdina je skutečně ve všech našich příbězích jediným, ačkoliv má tisíc tváří a jeho cesta má tisíc podob. Cesta hrdiny se - poněkud aristotelovsky - dělí na tři akty: Odchod, Inicie, Návrat. V části *Odchodu* žije hrdina v našem běžném světě a je osloven voláním dobrodružství, které se nejprve zdráhá přijmout, ale dostane se mu pomoci od figury Mentora. Část *Inicie* začíná překonáním prahu neznáma, vstupem do zvláštního světa, kde čelí zkouškám - buď sám, nebo s pomocí pomocníků.

Postupem času dojde hrdina do „nejhlubší jeskyně“, kde se utká s hlavním nepřítelem nebo překážkou, dostane se mu apotheózy a získá svou odměnu.

Hrdina se poté musí vrátit do běžného světa, může se návratu zdráhat a může být donucen k návratu záchranou nebo jiným vlivem zvenčí.

V závěrečném *Návratu* hrdina opět překračuje práh mezi světy s odměnou, kterou získal a kterou může použít pro dobro ostatních lidí. Hrdina je proměněn zkušeností a získává moudrost nebo duchovní kontrolu nad oběma světy.

Opět se jedná o téma natolik rozsáhlé, že jej ani zdaleka nemohu plně obsáhnout v této práci. Proto Campbellem navrženou strukturu popíšu na konkrétním klasickém mýtu, a to na Perseově cestě ve formě, jak ji zaznamenal Karl Kerényi. Campbellovo schéma se dělí na 17 momentů, z nichž ne ke všem musí v příběhu dojít, neboť jak jsem zmínil již dříve, příběh o Perseovi má 47 verzí. Některé proto mají více, jiné méně těchto kroků.

Perseův příběh stejně jako i příběhy většiny hrdinů v Řecku začíná zvláštními událostmi provázejícími jeho narození. Pro strukturu monomýtu není příběh o Danae uvězněné v bronzové věži - nebo v jiných verzích podzemní kobce - důležitý, ten tvoří v tomto ohledu pouze pozadí Perseova původu, ačkoliv z jiných úhlů pohledu, např. psychologického, symbolického a mytického, jsou tyto momenty zásadní. V této kapitole nás ovšem zajímá jeho první krok cesty.

Odchod

1 - Dobrodružství volá

„První etapa mytologické cesty, kterou označujeme jako "volání dobrodružství", znamená, že osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené jeho společností. Tato osudová oblast pokladů i nebezpečí může být vyjádřena různě: jako vzdálená země, les, království pod zemí, pod vodou, nad oblaky, na tajemném ostrově, na vrcholku hory nebo v hlubokém snu; vždy však je to místo, kde jsou domovem prapodivně proměnlivé a polymorfní bytosti, nepředstavitelné utrpení, nadlidské činy a neuvěřitelné rozkoše. Hrdina se může vydat za dobrodružstvím z vlastní vůle.... Do cizích krajů ho může přenést nebo vyslat laskavý nebo zlovolný zprostředkovatel, Na počátku dobrodružství může stát pouhá hloupá chyba,.... Někdy se člověk pouze bezcílně prochází, když vtom padne jeho pohled na nezvyklý úkaz a jeho kroky zamíří mimo obvyklou stezku.” (Joseph Campbell *Tisíc tváří Hrdiny*)

Perseova výprava se začíná jeho mladickým a vzdorovitým výkřikem, že králi Polydektovi přinese hlavu Medusy jako odpověď na králův pokus potupit ho tím, že nemá koně, kterého by mohl dát jako svatební dar na oslavě, kterou král pořádal.

2 - Nevyslyšené volání

Mnohdy, když se budoucímu hrdinovi ozve volání dobrodružství, nejprve ho odmítne. Důvody mohou být smysl pro povinnost nebo závazek, strach, nejistota, pocit nedostatečnosti nebo celá škála dalších důvodů, které fungují jako koule u nohy držící osobu v současných okolnostech.

Po svých neuvážených slovech se Perseus uchýlil na nejdlejší část ostrova a nařikal, protože jeho odchod by znamenal, že jeho matka Danae zůstane bez obránce proti Polydektovým milostným úkladům.

3 - Nadpřirozená pomoc

„Ti, kdož vyslyšeli volání, se na své cestě za dobrodružstvím nejprve setkají s ochráncem (mentorem), který poutníkovi daruje amulety působící proti nepřátelským silám, jež musí překonat.” (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

V jeho odloučení přichází za Perseem buďto Hermés, nebo možná sama Athéna, patronka ostrova Serifos, kteří ho odvedou ke trojici Najad, mořských nymf, které mu dají tři mocné dary - okřídlené opánky, klobouk, který činil neviditelným, a vak na Gorgoninu hlavu.

4 - Překročení prvního prahu

„Hrdina kráčí vstříc svému dobrodružství společně se zosobněním svého osudu, jež ho vede a pomáhá mu, a přichází na samý okraj pásma cizí mocnosti, kde se setkává se "strážcem prahu". Strážci hlídají svět ve všech čtyřech směrech - a také shora a zdola - a označují tak hranice hrdinových současných možností či jeho životní horizont. Za nimi se rozprostírá temnota, neznámo a nebezpečí. Stejně jako je dítěti nebezpečná oblast mimo rodičovský dohled, na příslušníka kmene číhá nebezpečí mimo dosah jeho společnosti. Průměrný člověk je více než spokojen, je dokonce pyšný na to, že zůstává uvnitř vyznačených hranic. Má všechny důvody obávat se prvního kroku do neznáma. Právě proto musel Kolumbus naléhat na své námořníky a přesvědčovat je jako malé děti, neboť překračovali horizont středověkého myšlení - plující, jak se alespoň domnívali, na nekonečném oceánu obklopující celý vesmír, jenž se podobá mytologickému hadu požírajícímu vlastní ocas - a báli se leviatanů, mořských panen, dračích králů a jiných mořských nestvůr.“ (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

Perseus překračuje práh na okřídlených sandálech a přelétá Ókeanos jako zapadající slunce do země na okraji světa, která je vždy ponořená do noci. Zde se setkává s trojicí šedých bohyně - Graií. Dělí se o jedno oko a jeden zub, které si předávají mezi sebou. Ty hlídají vstup do jeskyně Gorgón, a mohou být tedy vnímány jako onen vidoucí strážce.

5 - V břicho velryby

„Představu, že překročení magického prahu je přechodem do oblasti znovuzrození, symbolizuje všeobecně rozšířený obraz břicha velryby. Hrdina si nepodrobí mocnosti číhající na prahu, ani se s nimi neusmíří, ale pohltí ho neznámo. Zdá se, že hrdina zemřel.“ (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

Perseus bohyně přelstí, schován kouzelným kloboukem ukořistí jejich oko, když si jej stařeny předávají, a bez oka jsou bezmocné. Prozradí Perseovi cestu ke Gorgónám skrze vstup do jeskyně - symbolickou tlamu, která hrdinu požírá a on mizí.

Iniciace

6 - Cesta zkoušek

„Jakmile hrdina překročí práh, vstoupí do snové krajiny podivně proměnlivých a dvojznačných tvarů, kde musí překonat řadu zkoušek. Je to nejoblíbenější fáze mytických dobrodružství, odrážející se ve světových literárních dílech o zázračných zkouškách a utrpeních. Hrdinovi jsou ku pomoci rady, amulety a tajní agenti nadpřirozeného pomocníka, jehož potkal před vstupem

do neznámých končin. Někdy si také hrdina poprvé uvědomí, že existuje vlídná moc, jež mu usnadňuje jeho nadlidský úkol.” (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

Perseus nachází Gorgóny, jak spí, s odvrácenou tváří poslepu nebo podle odrazu v naleštěném štítu od Athény nahmatal krk Medusy a *harpe*, zbraní Titánů, jí uťal hlavu, kterou vložil do vaku od Najád. Hluk ale probudil zbylé Gorgóny a Perseus musel utéct, pronásledován okřídlenými obludami.

7 - Setkání s bohyní

„Závěrečné dobrodružství, kdy jsou překonány všechny překážky a poraženi všichni obři, je obvykle líčeno jako mystická svatba vítězného hrdiny-duše s bohyní-královnou světa. Je to rozhodující okamžik na nejhlubším dně, na samém vrcholu, na nejzazším okraji země, v centrálním bodě kosmu, v nejsvětější svatyni chrámu nebo v temnotě nejhlubší komnaty srdce.”

Během cesty kolem břehů Aithiopie uviděl Perseus ke skále připoutanou dívku Andromedu, která měla být obětována mořské obludě za rouhání, kterého se dopustila její matka. Perseus obludu zabije.

8 - Žena jako svůdkyně

„Mystický sňatek s božskou královnou světa symbolizuje skutečnost, že hrdina dokonale ovládl život, neboť žena je život a hrdina je jeho pánem a znalcem. Zkoušky, jež předcházely hrdinovým závěrečným zážitkům a skutkům, symbolizovaly kritické okamžiky na cestě k uvědomění, skrze něž se rozšiřuje jeho vědomí a posiluje se tak, aby bylo plně schopno unést to, co náleží matčině zhoupci - jeho osudovou nevěstu. Hrdina začíná chápat, že on a jeho otec jsou totožní: ocitá se na otcově místě.” (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

Perseus přemůže Andromedina nápadníka a jeho stoupence, nechá je pohlédnout na hlavu Medusy, čímž poprvé použije magický objekt, který získal. Andromedu si poté vezme za ženu a společně odchází na Serifos.

9 - Usmíření s otcem

V tomto kroku musí být Hrdina konfrontován a iniciován tím, co ho táhne zpět, co má nad ním ultimátní moc. V mnoha mýtech je to postava otce nebo figury, která má moc rozhodnout o životě a smrti. Toto je ústřední bod cesty. Všechny předešlé kroky byly učiněny směrem k tomuto místu, vše, co bude následovat, povede od něj. Ačkoliv je tento bod nejčastěji symbolizován setkáním se s mužskou bytostí, nemusí to nezbytně být muž, jen něco se značnou mocí.

Perseus se vrací na Serifos a najde svou matku Danaé spolu s rybářem Diktem, u kterého vyrůstal, v chrámu Athény, kde se ukrývají před králem Polydektem. V jeho domě stále probíhá hostina, kvůli které Perseus odešel na svou výpravu. Ten přiletí do domu na okřídlených opáncích a všem svým nepřátelům ukázal hlavu obludy, kterou zabil. Všichni přítomní na místě zkameněli.

10 – Apoteóza

Toto je bod uvědomění, kde je dosažené hlubšího pochopení. Vyzbrojen novým poznáním a vnímáním je hrdina odhodlán a připraven postavit se obtížnější části dobrodružství.

Perseus si uvědomuje, že je čas opustit Serifos, kde vyrůstal, a vrátit se do rodného Argu a na pevninské Řecko. Perseus se vzdává magických předmětů, které získal, aby mu pomohly, a i hlavu Medusy odevzdává Athéně, která si ji umístí na prsa nebo na *Aegis*, svůj štít.

11 - Nejvyšší dobrodiní

Nejvyšším dobrodiním je dosažení cíle výpravy. To je důvod, proč se hrdina na cestu vydal. Je to ono, co hrdina na výpravě chtěl získat. Předěšlé kroky sloužily k tomu, aby připravily a očistily hrdinu, protože v mnoha případech je nejvyšším dobrodiním něco transcendentního - jako elixír samotného života, rostlina, která dává nesmrtelnost, nebo svatý grál.

Perseus hodlá napravit vztahy v rodině, usmířit se s dědem, ale neblahý osud zasáhne a Perseus zabije Akrisia při vrhu disku. Tak Perseus naplnil svůj osud, který se vydal následovat.

Návrat

12 - Odmítání návratu

„Až hrdinská výprava dospěje ke svému konci, ať už formou proniknutí ke zdroji, nebo díky milosti ženské, mužské, lidské nebo zvířecí bytosti, musí se hrdina vrátit se svou život proměňující trofejí.... Hrdina se však často zdráhá přijmout takovou odpovědnost.” (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

Perseus se stydí za zabití Akrisia, odmítá se vrátit do Argu, přenechává vládu svému bratranci.

13 - Kouzelný únik

„Jestliže hrdina ve svém triumfu získá požehnání bohyně nebo boha a je mu výslovně uloženo vrátit se na zem s určitým elixírem, který má obnovit společnost, potom jeho nadpřirozený ochránce ze všech sil podporuje závěrečnou část jeho cesty. Pokud však byla trofej získána proti vůli jejího strážce, nebo pokud hrdinovo přání vrátit se zpět vyvolalo odpor bohů či démonů, potom se poslední fáze mytologického kruhu stává rušným a často i komickým

stíháním. Útěk mohou znesnadnit podivuhodné překážky a kouzelné úniky.” (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

V Kerényiho verzi je uvedena alternativní možnost, tedy že Perseus byl za nešťastnou vraždu bratrancem zabit.

14 - Záchrana zvenčí

„Hrdina se může ze své nadpřirozené cesty vrátit s pomocí přicházející zvenčí. Jinými slovy - svět si pro něj přijde a odvede ho. Není totiž snadné vzdát se blaženosti hlubokého spánku ve prospěch rozptýlení sebe samého v bdělém stavu.”

Tento krok se v monomytu nemusí nezbytně odehrát vždy, Perseův příběh v této verzi jej nezahrnuje.

15 - Překročení prahu návratu

Potíž návratu tkví v uchování si moudrosti, která byla na výpravě získána. Jak integrovat tuto moudrost do lidského života a snad i vymyslet, jak tuto moudrost předat zbytku světa.

Perseus zakládá město Mykény, kde pak vládne po zbytek života. S Andromedou zplodí velké množství potomků, a je tak praotcem velké většiny řeckých herójů dalších generací, z nichž nejvýznamnějším je Héraklés.

16 - Pán obou světů

Tento krok je většinou reprezentován transcendentálním hrdinou, jakými jsou Ježíš nebo Gautama Buddha. Pro lidského hrdinu to může znamenat dosažení rovnováhy mezi materiálním a duchovním. Hrdina se stal kompetentním jak ve vnitřním tak vnějším světě.

17 - Svoboda žít

„Bitevní pole je symbolem života, kde každý tvor žije ze smrti jiných tvorů. Uvědomění nevyhnutelné životní viny může natolik ranit srdce, že se člověk - stejně jako Hamlet nebo Ardžuna - začne zdráhat takový život žít. Na druhé straně si však člověk může s většinou nás ostatních vymyslet falešnou, posléze neoprávněnou představu o sobě samém jako o výjimečném zjevu, který není na rozdíl od druhých zatížen vinou. Jeho nevyhnutelná hříšnost je totiž ospravedlněna jeho dokonalostí. Takovéto pokrytectví vede nejen k nepochopení sebe samého, ale také povahy lidstva a vesmíru. Cílem mýtu je usmířit individuální vědomí s univerzální vůlí, a rozptýlit tak potřebu zmíněné nevědomosti o životě. Podaří se to tehdy, když poznáme, jaký je vskutku vztah mezi pomíjivými časnými jevy a nepomíjivým životem, který žije a zmírá ve všem.” (Joseph Campbell, *Tisíc tváří Hrdiny*)

Perseova osobní hybris ho vede k pronásledování Dionýsa. Pobil jeho družinu na pláži Argu a podle některých příběhů byl zodpovědný za smrt Ariadny.

Mýtus nemusí nezbytně zahrnovat veškeré kroky, které zde byly zmíněny, jak je vidět i na struktuře Perseova mýtu. Myslím ovšem, že i tento příklad dobře ukazuje, nakolik je tato struktura skutečně součástí příběhů, a to nejen klasických. I dnes vznikající příběhy se této struktury drží, mnohdy i bez toho, aby si toho byl autor vědom.

I Část výzkumná

I.1 Klasická mytologie v umění

Klasická mytologie má jeden ze svých domovů v umění už od nejstarších dob řecké kultury, a to nejen ve výtvarné formě, ale - samosebou - i v literatuře. Pravdou je, že mytický svět polytheistického Řecka ke své úplnosti vyžaduje opěvování. Není kompletní bez oslavných hymnů na nymfy a Musy, bez velkolepých vypravování o hrdinech zakladatelích a bez soch, zobrazujících nesmrtelnou dokonalost věčně mladých, neumírajících bohů.

V následujících pasážích ukážu, jakým způsobem se toto zobrazování proměňovalo, a to nejprve na atributech ikonografie antické a dále pak ve výtvarném umění skrze dějiny umění až do současnosti.

Ač bych se ale snažil sebevíc, nikdy nemohu do pouhé bakalářské práce vměstnat všechna díla věnující se klasické mytologii. Jejich počet přesahuje dalekosáhle kapacitu, kterou mám k dispozici, a naprosto detailní studie tohoto fenoménu by si vyžádala spíše mnohasvazkovou publikaci. Proto v každém zvoleném historickém období spíše zachytím postoj společnosti k této tématice, důvody změny přístupu a příklady některých konkrétních umělců a uměleckých děl a jejich stručný rozbor.

I.2 Ikonografie božských a mytických figur ve starověku

Pokud máme sledovat vývoj zobrazování těchto figur, musíme nejprve znát, jaká podoba byla jejich původní antická a - popřípadě - jak se již v antice proměňovala. Základním zdrojem informací o božských a mytických bytostech jsou v první řadě obě Homérovy epické básně, tedy *Illias* a *Odyssea* a Hesiodova *Theogonia*. Dále jsou pro nás zásadní archeologické nálezy. Vycházíme z atributů, které sloužily k rozeznávání stylizovaných figur malovaných na keramické nádoby. Dále vyvozujeme informace z dochovaných soch, kultovních sošek a reliéfů, mozaik či velice vzácně z dochovaných fresek, nebo v jistých případech z popisů antických autorů, kteří pro nás alespoň v písemné formě podobu těchto artefaktů zaznamenali.

Zeus - hromovládce, patriarcha řeckého pantheonu, všeotec a vládce Nebes i Země, božstvo řádu, pořádku a zákonů. V římském prostředí se stal známý jako Jupiter. Ačkoliv jeho jméno nalézáme již na mykénských tabulkách, nebyl nejvyšším božstvem vždy. Tuto roli převzal někdy v temných staletích od Poseidóna. (Ladislav Vaněra, *Od Olympu po Panteon*) Je nechvalně známý svými milostnými eskapádami. Řekové ovšem potřebovali, aby jejich nejvyšší božstvo bylo natolik plodné, od něj je totiž odvozován původ a autorita mnohých

zakladatelů poleis a odtud plyne jejich legitimita. Jeho atributy jsou blesk, orel, býk, dub. Mnohdy je také po východním způsobu vyobrazován s žezlem. Zpravidla byl zobrazován buď nakročený s bleskem pozdvihnutým nad hlavu, nebo majestátně sedící. Podoby, které na sebe při svých záletech bere, jsou často také často vyobrazovány - především pak v malbách na keramiku. Mezi ně patří: labuť, orel, zlatá sprška, býk, fénix, medvěd a další. V období Alexandra Velikého byl synkreticky spojen s egyptským Ammonem, a přebírá tak jeho atributy, jako jsou beraní rohy po stranách hlavy. V římském období byl dále spojen s keltským Taranisem, od kterého převzal atribut kola.

Héra - manželka a sestra Dia, královna bohů, bohyně manželství, ochránkyně vdaných žen, držela stráž nad svatbami a posvěcovala manželské lože. Původně byla spojovaná s dobyt看em, především kravami. Nejznámějšími jejími charakterovými rysy jsou žárlivost a mstivost, které směřuje proti Dioovým milenkám a jeho nemanželským potomkům. Je patrně jednou z několika bohyň řeckého pantheonu, které mají původ v archaičtějším egejských a anatolských kultech bohyně - matky. (Ladislav Vidman, *Od Olympu k Panteonu*) Jako většina bohyň v Řecku i Héra měla svého posvátného ptáka, jímž byla původně kukačka, ta byla ovšem později nahrazena pávem, který je v současnosti známějším z nich (páva však Řecko poznalo teprve až v době Alexandra Velikého díky jeho tažení na východ). Dalšími jejími atributy jsou lev, kráva, polos (vysoká válcovitá koruna, která je typickou pro blízkovýchodní bohyně) a granátové jablko, které v tomto kontextu symbolizuje manželství a plodnost. Je často zobrazována vsedě na trůnu. Heraion na Samu byl dost dobře možná první zastřešenou svatyní v řeckém prostoru a její chrám v Argu se těšil zvláštní důležitosti. V římském prostředí je nazývána Juno a hraje zásadní roli v příběhu založení města.

Poseidón – Diův bratr, vládce moří a ostatních vod, bůh koní a zemětřesení. V době bronzové nejvyšší božstvo pantheonu. (Ladislav Vidman, *Od Olympu k Panteonu*) Patrně nepatří mezi indoevropská božstva, v regionu Arkádie byl uctíván v podobě koně a indoevropští Řekové, kteří sem migrovali, ho nejspíš změnili ve vodní božstvo na základě této podoby, protože pro ně kůň byl spojen s vodou. Jeho spojení s koňmi dokládá příběh trojského koně, který měl být obětí Poseidonovi. Byl ochráncem mořeplavců, kterého bylo třeba řádně si předcházet, neboť dokázal být velice mstivý jako v případě Odyssea, jehož návrat do vlasti oddaloval po deset dlouhých let. Byl také schopen způsobovat zemětřesení, mořské bouře a vyvolávat onemocnění. Stejně jako Zeus i Poseidon má mnoho sexuálních partnerek i partnerů. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Jeho atributy jsou kůň, býk, ryby, delfín a trojzubec.

Jeho římským ekvivalentem je Neptun.

Hádés - vládce mrtvých a král podsvětí, nejstarší ze tří synů Krona a Rhei. Byl obávaným božstvem, nikoli však zlým. Řekové věřili, že křivou přísahou na jeho jméno si přivodí smrt, při obětování Hádovi odvraceli zrak a i vyslovení jeho jména bylo přinášelo neštěstí. Bylo pro něj tedy používáno zástupné jméno Plútos, které znamená bohatství (podsvětí se nachází v podzemí, odkud se těží vzácné kovy a drahé kameny, a proto patří Hádovi). Na archaické keramice je zobrazen s hlavou odvrácenou dozadu, což je patrně spojeno s etymologií jeho jména, které pravděpodobně znamená „Neviděný” nebo také „Činící neviditelným” v tom smyslu, že sprovazuje ze světa. Odtud je patrně odvozen i zvyk odvracet tvář od obětiny. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Je neoblíben mezi bohy stejně jako mezi lidmi. Jeho atributy jsou žezlo, tříhlavý pes Kerberos, který střeží bránu do podsvětí, klíč, kohout, roh hojnosti, cypřiš a narcis. Jeho vyobrazení je v antice velice ojedinělé, někdy je zobrazován na keramice jako muž s tmavým vousem, některé jeho podoby ho ukazují vsedě na ebenovém trůnu. Jeho římskou podobou je Pluto.

Persefoné - též známá jako Koré (dívka) je manželkou Háda, a tedy královnou podsvětí. Je dcerou Dia a Démétér, bohyně úrody a sama je personifikací cyklu klíčení a umírání rostlin během roku. Královnou podsvětí se stala poté, co ji Hádés unesl a oženil se s ní. Díky tomuto příběhu je spojena s eleusínským mysterijním kultem spolu se svou matkou Démétér. Je spojena také s orfickým náboženstvím, podle kterého je matkou Dionýsa. Soudě podle náležitosti ke dvěma mysterijním kultům byla patrně také bytostí zajišťující kvalitní posmrtný život. Je také spojená s Adonísem, jelikož byla jeho pěstounkou a přela se o něj s Afroditou. Jejími atributy jsou granátové jablko, v jejím kontextu je prostředkem, kterým ji Hádés připoutal k podsvětí, klasy obilí, pochodeň - stejné jako ty, které nesla její matka a Hekaté, když ji hledaly - laň a květiny (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*). Je zpodobňována jako zahalená mladá žena, někdy se skříňkou. U Římanů je Proserpinou.

Afrodité - bohyně fyzické lásky, krásy a vášně. Její příběh narození má dvě verze - podle Homéra je dcerou Dia a bohyně deště Diony. Podle Hesioda nemá matku, zrodila se z mořské pěny, která se vzedmula kolem Úranova údu, když jej Kronos hodil do vody. Po pění zbyla lastura, a když se otevřela, vystoupila z ní dospělá Afrodité a zamířila na ostrov Kythéra, nebo Kypr. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) V antice panovalo zmatení, která z verzí je ta pravá, každopádně už tehdy k Hesiodově verzi odkazoval starobylý kult Afrodité na Kythéře. Výzkum ukázal, že Afrodité je ve skutečnosti do značné míry pozměněnou verzí mezopotámské Ištar, která se do Řecka dostala přes fénickou Astarté, jejíž jméno nalézáme na nápisu v blízkovýchodním městě Ugarit. Na Kythéře existoval její kult a odtud ho Spartané v archaickém období přinesli do pevninského Řecka. Původně byla válečnou bohyní a

i Spartané ji uctívali jako Afridoté Áreiu, ovšem v době Homéra již tyto válečné rysy ztratila. Nicméně – v trojské válce hraje klíčovou roli během únosu Heleny. Další část jejího původu je proto-indoevropská, vychází z bohyně úsvitu, jejíž roli měla původně bohyně Eós, postupem času však ztratila důležitost na úkor Afrodity. V antickém kontextu je Afrodité v mnohém podobná Diovi, má mnoho milenců, je nevěrná svému manželu, který na ni žárlí, je vysoce sexuálně aktivní, ale je to bohyně a vyžaduje tedy respekt. Pohněvat Afrodité je také velice snadné, protože je to velmi malicherná bohyně. Její příběh s Adonidem je pozůstatek po předešlé inkarnaci jako Ištar, která sestupuje do podsvětí za svým zemřelým milencem a vede o něj spor s Eriškegal, královnou podsvětí. O Afrodité Úranii čteme v Platonově Symposionu jako o zdroji inspirace mužské homosexuální touhy. (Platon, *Symposion*) Afroditinými atributy jsou delfín, růže, hřebenatka, myrta, holubice, vrabec, perla a labuť. Je zpodobňována jako překrásná žena, většinou obnažená, nebo v přiléhavém oděvu.

Její římskou verzí je Venuše. Její role v římském náboženství je poněkud mateřštější, je matkou Aenea, zakladatele města a jeho ochránkyní v době jeho putování z Tróji.

Héphaistos - bůh kovářů, řemeslníků, sochařů a vynálezců, syn Dia a Héry, v jiných příbězích jen Héry samotné, narozen s postižením. Z toho důvodu byl svržen z Olympu vlastní matkou. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Za manželku dostal Afrodité, která ho podvádí s Áreem. V umění není Hephaiosť příliš často zobrazován, jeho typickým znakem je ale nějaké postižení nebo deformace v oblasti nohou nebo jinde na těle. Pravděpodobně je jeho deformace pozůstatek po zkušenosti lidí doby bronzové, kdy kováři přidávali do bronzu arzenik, a trpěli tak následky jeho nadměrného působení. (Ladislav Vidman, *Od Olympu k Panteonu*) Jeho atributy jsou kladivo, kovadlina, kleště, sekáč a obecně řemeslné nástroje. Jeho římskou podobou je Vulkán.

Árés - bůh války, syn Dia a Héry. Řekové k němu chovali poněkud ambivalentní postoj, reprezentoval sice fyzickou chabrost a zdatnost potřebné pro vítězství, byl ale zároveň impulzivní, nepředvídatelný a chaotický, představoval nebezpečí nezkrocené války. V Illiadě stojí na straně prohrávajících Trójanů. Je milencem Afrodity a mnohých dalších bohyň i žen. Ve většině mýtů je však předmětem ponížení jako např. v příběhu o jeho a Afroditině polapení Hefaistem během nevěry. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Výraznější kult měl tento bůh pouze ve Spartě. Áréovými atributy jsou kopí, štít, meč, přilba, pes, sup, válečný vůz.

Podstatě na důležitosti nabyl po své synkretizaci s menším římským božstvem Marsem. Váleční Římané vyzdvihli jeho důležitost a kult na zcela novou úroveň a je v jejich kontextu otcem Romula a Réma.

Athéna - bohyně moudrosti, řemesel a války. Je ochránkyní a rádkyní hrdinů a patronkou mnoha měst po celém Řecku. Její jméno nebo nějaké její předešlé inkarnace nalzáme už v mykénských tabulkách, patrně se jednalo o ochránkyni paláců. Podle mytologie vyskočila oděná v plné zbroji a válečným výkřikem Diovi přímo z hlavy. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*)

Není jasné, zda se město Athény historicky jmenuje po bohyni, nebo bohyně po městě. Mytologicky je však zcela jistě město pojmenované po ní, přela se totiž s Poseidónem o vládu nad Attikou a jejich spor měla rozsoudit soutěž. Poseidon nechal z Akropole vytrysknout sláný pramen, Athéna zde zase nechala vyrůst olivovník. Lidé si vybrali olivovník, a tak získala ona patronát nad touto krajinou a po ní bylo město pojmenováno. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Je to panenská bohyně a je jí zasvěcen největší chrám Akropole, který tento její epitet - Partheons (panenská) nese. Jejími atributy jsou kopí, hrudní chránič, přilba, aegis (štít nebo koží kůže, přesná povaha není jasná, je na něm umístěna hlavy Medusy), sova, had, olivy. Stejně jako Poseidón je i Athéna spojena s koňmi. Bývá vyobrazována vestoje, se štítem, opírající se o kopí, s přilbou na hlavě.

V římském prostředí spojena s bohyní Minervou.

Apollón - bůh Slunce, světla, věštění, vědomostí, lékařství, nemocí, lukostřelby, hudby, zpěvu, tance, ochránce chlapců. Jedno z božských dvojčat Dia a Letó, narozený na posvátném ostrově Délu. Vzápětí zachrání svou matku na hoře Parnas, když chvíli po narození šípem zabije hada Pythona na místě, kde stojí jemu zasvěcený chrám a věštírna v Delfách. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*). Jeho pozice boha Slunce je rozporována faktem, že Hélios (Titán slunce) je často v literatuře vzýván jako samostatné božstvo. K jejich splynutí zřejmě došlo až někdy v 5. století našeho letopočtu. Původně byl nejspíše božstvem věstců a léčitelů, časem však na sebe nabíral další a další funkce. Stal se tak souborem takřka všeho, co je dobré a krásné. V mytologii je často připomínáno velké množství jeho nevydařených milostných dobrodružství, která většinou končí objektem jeho zájmu proměněným v květinu nebo strom. Je také bohem řádu a pořádku, čímž stojí v konfliktu s Dionýsem. Jeho atributy jsou lyra, Python, snítka vavřínu, havran, luk a šípy. Je zpodobňován jako půvabný mladík, většinou nahý po řeckém způsobu. V římském prostředí si zachoval své řecké jméno.

Artemis - bohyně lovu, lesů, hor, lukostřelby a Měsíce. Druhé z božských dvojčat, divoká a svobodná panenská bohyně velice široce uctívaná v celém řeckém prostoru. Jako panenská bohyně přitahovala pozornost mnoha mužů i bohů, ale jen Orion si získal její srdce. Je také spojena s ochranou těhotných žen, jimž ulevuje od porodních bolestí. Její panenství

pravděpodobně vychází ze zvyku panenských nevěst a Artemis jako divoká a svobodná žena nemohla být oddána a podřízena muži. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Její největší chrám stál v maloasijském Effesu a byl jedním ze sedmi divů světa. V něm byla socha bohyně, na kterou se zavěšovaly jantarové slzovité ozdoby symbolizující ňadra, které se později projeví i v sochařské podobě této bohyně. O něco komplikovanější je její synkretizace s původní měsíční bohyní Seléné. Jediný příběh, který o ní známe, vypráví o tom, jak se zamilovala do pastýře Endymióna. Zeus ho na její přání uspal v jeskyni, kam ho Seléné chodila navštěvovat a zplodila s ním několik dětí. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Tento příběh je však v rozporu s jedním z hlavních rysů Artemidina charakteru. Artemidinými atributy jsou Měsíc, luk a šípy, lovečtí psi, laň, jelen. Je vyobrazována jako mladá dívka s lukem a šípy oblečená do krátkých šatů.

Hermés - posel bohů, bůh zlodějů a šejdířů, sportů a atletů, peněz a obchodníků, překračování hranic a průvodce podsvětím. Hermés vznikl s největší pravděpodobností oddělením charakteru od boha Pana, božstva pastevců, který přímo navazuje na proto-indoevropské náboženství. Je to archetyp boha šejdíře, často svůj rozum používá k rozřešení nepříjemných situací, do kterých se vlastní rozpustilostí dostal. Hned první jeho příběh vypráví o tom, jak bezprostředně po narození vylezl ze své kolébky, zabil želvu a z jejího krunýře vyrobil lyru a ukradl Apollonovy krávy. Odvedl je do jeskyně, a aby boha zmátl, obrátil kravám kopyta, takže jejich stopy vedly od jeskyně pryč. Když pak Apollon viníka odhalil, přivedl ho před Dia, aby situaci urovnal. Tomu ale celá situace až příliš zábavná a Hermovi se dostalo odpuštění. Ten dal pak Apollonovi lyru, kterou si vyrobil ze želvy, a ta se stala Apollonovým atributem. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Hermovi byly zasvěcené takzvané hermy, původně hromady kamenů, které se kupily po stranách cest jako milníky, každý pocestný měl na hromadu přihodit svůj kamínek. Později tyto hromady nahradily kamenné kvádry, které na svém vrchu nesly podobiznu boha a v anatomicky odpovídajících místech ztopořený falus. V Athénách se hermy umísťovaly před vchody domů pro štěstí.

Hermovými atributy jsou talaria - jeho okřídlené sandály, caduceus, kohout, želva a okřídlená čapka. Je zpodobňován jako mladík, někdy s plnovousem, caduceus je přítomen vždy.

Byl synkretizován nejprve v období helénismu s egyptským Thovtem, a tak vzniklo božstvo Hermés Trismagistus - Hermés Třikrát velký, známý nám jako údajný autor smaragdových desek, které vytvořily základ učení alchymistů ve středověku.

Později v římském prostředí se stal bohem Merkurem.

Dionýsos - nejmladší ze všech olympských bohů, syn Dia a smrtelné ženy Semélé, dcery Kadmovy. Jeho narození bylo tragické, Héra v přestrojení jeho matku přesvědčila, aby Dia přiměla zjevit se jí v božské podobě. Tento pohled ji však spálil na popel, ve kterém Zeus našel nedonošeného Dionýsa, kterého donosil zašitého ve svém stehně. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*). Dionýsos je bohem vína, vinařství výroby vína, plodnosti, rituálního šílenství, náboženské extáze a divadla. Vzhledem k jeho mýtům, které vypráví z velké části o tom, jak jako mladík odešel z Řecka, aby šířil svůj kult vína, a když se pak vrátil, jen obtížně zde hledal přijetí, se akademici dlouhou dobu předpokládali, že Dionýsos je božstvem cizím, které do řeckého pantheonu přišlo až výrazně později. Opak se ovšem ukázal pravdou, když bylo rozluštno lineární písmo B a ukázalo se, že jeho jméno je zaznamenáno již na tabulkách ze 14. století před naším letopočtem. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*) Víno hrálo v kultuře Řeků zásadní roli a i Dionýsovův kult, který je s jeho konzumací neoddělitelně spojený, je srovnatelně důležitý. Řekové považovali rituální šílenství spjaté s pitím vína za nezbytnou součást života. Toto šílenství je očišťující, otevírá mysl novým úhlům pohledu, zbavuje od bolesti a dává zapomenout na starosti. Naopak - své odpůrce Dionýsos trestá šílenstvím skutečným, spojeným s trháním a pojídáním živého masa, vraždou a neštěstím. (Radek Chlup, *Dionýsos aneb rozumné šílenství*) Tak o tom čteme v Eurípidových Bakchantkách, když se bůh vrací do svého prvního rodiště v Thébách, kde nyní již odpočinku stáří užívající Kadmos odchází s Theirésiem na oslavu boha do hor, a snaží se přesvědčit svého nástupce Penthea, aby se bohu nebránil. Ten neuposlechne a je odhodlán nový kult zničit. Za trest Dionýsos postihne thébské šílenstvím a odvede je do hor. Vyhledá pak Penthea osobně v přestrojení, několikrát ho vyzve, aby se poddal, ale král je k varování hluchý. Tak Dionýsos sešle šílenství, které ho vede k tomu najít bakchantky v lese, které pak pozoruje je ze stromu. Bakchantky pod vlivem Dionýsa ho ale vidí jako divoké zvíře a vrhnou se po něm, vedeni jeho vlastní matkou ho roztrhají na kusy a rozum se jim vrátí teprve, až když překročí práh Théb. (Eurípidés, *Bakchantky*). Toto je jen jeden z příběhů, které ukazují, jak řečtí králové proti bohu bojovali, ač byli odsouzeni nést strašné následky za své konání proti němu.

Dionýsos je také spojen s orfickým náboženstvím, podle něj byl synem Dia a Persefony, kterou svedl Zeus v podobě hada. Je chtonickou verzí Dia, proti kterému Héra hned po narození poslala Titány, kteří novorozence pozřeli. Zeus je za tento čin srazil bleskem a z jejich masa byl bůh znovuzrozen.

Dionýsovým chrámem bylo divadlo. Divadelní hry jak tragické, tak i komické často opěvovaly Dionýsa a nové hry byly v rámci soutěže představovány o Velkých Dionýsiích. Divadlo mělo i

vlastní oltář, na kterém se božstvu přinášely oběti, a prostor divadla byl posvátný. (Radek Chlup, *Dionýsos aneb rozumné šílenství*)

Jeho atributy jsou thyrsus - hůl nebo hůlka z fenyklu ovinutá břečťanem, završená borovou šiškou nebo vinnými listy, ze které odkapává med, hrozny, býk, gepard a další velké kočky.

Jeho podoba se v době antiky několikrát pozměnila, nejprve se ukazuje rohaté božstvo, dospělý vousatý muž, později se mění v polonahého nebo nahého mladíka s dívčím vystupováním a ztrácí i své rohy. (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*)

V římském kontextu bylo božstvo adoptováno pod jménem Bakchus.

I.2 Klasická mytologie v umění pozdní antiky

Navzdory úpadku vlivu bohů v životě měst a jedinců nadále zůstaly zdrojem alegorie, především v pohřebním umění. S rozšířením inhumace (od zhruba 140 n. l.) si bohatí jedinci nechávali tesat reliéfy na sarkofágy (například mramorové nebo z jiného kamene), jejichž mytologické náměty byly alegoriemi vzkříšení duše (nalezení Ariadny Dionýsem bylo v té době nadmíru populární), triumf ctnosti nad zlem (například Herkulovy úkoly, nebo scény z bitev s Amazonkami), nebo naděje na věčný život (symbolizovaný především Dionýsem a révou). Tyto náměty byly vhodné pro křesťanské i pohanské patrony, a tak klasická mytologie nadále poskytovala materiál pro umělecké zpracování, i po triumfu křesťanství.

Zde je několik příkladů ze třetího a čtvrtého století. Na hřbitově u baziliky sv. Petra ve Vatikánu je nástěnná mozaika ze třetího století, která ukazuje Krista s atributy Apollona jako slunečního boha. Stoupá vzhůru ve slunečním voze a paprsky, které tvoří kříž, sálají z jeho hlavy, zatímco v pozadí je Dionýsova réva jak jako prvek dekorativní, tak i jako symbolický. Také ve 3. století se Kristus objevuje jako Orpheus na fresce v římských křesťanských katakombách a o století později výjev Herkula zabíjejícího Hydru na fresce v jiné části katakomb. Ve čtvrtém století měla křesťanská žena Projecta překrásnou svatební skříňku ze zlaceného stříbra, dekorovanou figurami Múz a mořských bohů a bohyň spolu se zástupem mytických stvůr. Múzy a mořská božstva se objevují na mozaikách z provincií včetně Británie či Německa. Mýtus o Aktionovi je námětem mozaiky ze třetího století z Ciencesteru (římského Corinia) v Británii.

Ze všech mytologických figur se Dionýsos ukázal jako nejvytrvalejší - z části proto, že réva byla mocným symbolem křesťanské alegorie, a z části proto, že Dionýsos a jeho uctívání byli spojeni s mysterijními kulty, které nabízely naději na spásu jedince v posmrtném životě dlouho před příchodem Krista. Proto se například mýtus o Ariadně (zmíněný dříve) často vyskytuje. V kostele Santa Costanza v Římě, který byl vystavěn ve čtvrtém století, aby zde byly uloženy

sarkofágy členů rodiny křesťanského císaře Konstantina, se na klenbě stropu nalézala mozaika vyobrazující Dionýsa obklopeného révou a výjevy vinobraní jakožto křesťanská alegorie. Sklizeň vína se jako námět objevuje znovu jako reliéf na sarkofágu Konstantinovy dcery. V kontextu, který může být jak křesťanský, tak pohanský, se Dionýsos a jeho mainady spolu s Herkulem a jeho lvem objevují na stříbrném nádobí ze čtvrtého století, které bylo nalezeno v Mildenhall v Británii. Odpůrce Dionýsa, thrácký král Lykurgos, je námětem mozaiky na podlaze, která se nachází nyní ve Vídni, a také se objevuje na známém skleněném poháru. Oba vyobrazují Lykurga svázaného božskou révou.

Scény z klasické mytologie dále uchvacovaly představivost malířů iluminací manuskriptů. Například manuskript *Vergilius Vaticanus* ze zhruba r. 400 n. l. má čtyřicet jedna miniatur a dalších deset nacházíme v manuskriptu *Vergilius Romanus*, který se datuje do pátého století (jak název napovídá, obsahují jedny z nejstarších dochovaných verzí Vergilioví Aeneidy a Georgiky). Mytologické figury si zachovaly své klasické formy lépe na byzantském Východě než na Západě. Objevují se v manuskriptech, na slonovinových plaketkách a skříňkách a na mnohých dalších médiích, včetně stříbrotepeckých děl, hrnčířských produktů a textilií.

I.3 Mytologická podobenství a hvězdy

Dodnes vidíme, jak mytologické figury přežily v astronomii a astrologii a jak po staletí byly často zobrazovány v astronomických a astrologických manuskriptech. Manuskript Aratea v básni *Phenomena* pojednávající o souhvězdích (v latinském Ciceronově překladu) z devátého století ukazuje Persea ve stále rozeznatelně klasické podobě, s kápí, mečem, okřídlenými sandály a hlavou Gorgóny v ruce a určité antické formy se objevují v několika manuskriptech ještě až v jedenáctém století.

Dvě další tradice ovšem změnilly klasické bohy k nepoznání, a to tradice západní a východní. Na západě bylo zvykem, že si umělec přenesl polohu souhvězdí a poté pospojoval jednotlivé hvězdy ve tvaru mytologické figury, jejíž jméno souhvězdí neslo. Jelikož umělci se zajímali spíše o malebné kvality námětu, byly ilustrace povětšinou astronomicky nepřesné. Avšak na východě byl přístup podstatně přesnější, protože Arabové používali Ptolemaiovu astronomickou práci, které (zkomolením řeckého názvu *megiste*) říkali *Almagest*. Arabští umělci proto zaznamenávali souhvězdí přesně, ovšem mytologické postavy získaly novou podobu. Herkules vypadal jako Arab se šavlí, turbanem a východními kalhotami; Perseus namísto hlavy Medusy nesl hlavu vousatého démona a této hvězdě v souhvězdí Persea dali jméno *Agol* (arabský výraz pro "démon"). Některé z těchto změn se vracely zpět k babylonskému náboženství. V arabských manuskriptech je Merkur Písařem a Jupiter

Soudcem, stejně jako v babylonské mytologii byl bůh Nebo písařem a bůh Marduk soudcem. Dokonce i na západě se ve třináctém století u italských sochařů (například na Giottově kampanile ve Florencii) Merkur objevuje jako písař nebo učitel, Jupiter jako mnich nebo biskup a též další klasičtí bozi přebírají podobná přestrojení.

I.4 Mytologické příručky a jejich ikonografie

Pro přežití klasické mytologie byly velice důležité příručky. V pozdním středověku se objevily příručky, které podávaly detailní instrukce k podobě bohů, protože v astrologii a magii bylo potřeba mít přesnou podobu božstva, jehož náklonnost byla žádaná. Po desátém století byla na západě v oběhu v latinském překladu jistá arabská příručka s názvem *Pictarix*, jež obsahovala - kromě magických rituálů a modliteb - padesát detailních popisů bohů. Někteří jako Saturn s “vrání hlavou a velbloudími chodidly” byli změněni v orientální příšery, ale jiní jako například Jupiter, který “sedí na trůnu a je vytvořen ze zlata a slonoviny“, si ponechali klasické podoby.

Důležitou ikonografií této doby byla *Liber imaginum Deorum* od “Albrica” (snad Alexander Neckham, který zemřel v roce 1217), která byla dozajista použita Petrarcou pro jeho popis olympských bohů (*Africa* 3., 140–262), ze které uvádím krátký výňatek (140–146): „První jest Jupiter, jenž hrdě na trůně sedí, svíraje žezlo a blesk a hrom. Před ním jeho zbrojnoš [orel] chlapce ze země zvedá [Ganimédés], nad hvězdy by jej povýšil. Další s vzezřením více státním, zatížen jest Saturn věkem chmurným; hlavu jeho šátek halí i šedivý plášť, v rukou má hrábě a kosu, v podobě sedláka své syny požívá.“

Třetím typ příruček reprezentuje *Emblemata* od Andrea Alciatia (1531), ve které byli dřevoryty vyobrazení bohové, ctnosti a neřesti, rčení a aforismy a mnohé další náměty, doplněné několika řádky latinských elegických dvouverší, většinou obsahujících morální ponaučení. Například Přátelství bylo reprezentováno révou se shluky hroznů, omotanou kolem bezlistého jilmu. Alciati napsal: „[Réva] varuje svým příkladem, abychom si vybírali přátele, jež neopustí nás ni ve chvíli posledního soudu.“ V roce 1571 byl k *Emblemata* francouzským právníkem Claude Mugnaultem přidán komentář, který byl dlouhý a důležitý sám o sobě. Rozšířené dílo bylo často dotiskováno také jako duodecimo (kniha o 12 listech o rozměrech 13 × 19 centimetrů), což bylo vydání dostatečně malé na to, aby mohlo být nošeno umělci nebo cestovateli v kapse nebo v brašně u sedla. Alciatiho *Emblemata* byla jedním z nejdůležitějších zdrojů pro “správné” užití mytologických figur jako symbolů nebo alegorií a jeho rysy jsou často k nalezení i v pozdějším renesančním a barokním období.

Další dvě příručky byly srovnatelně důležité. *Iconologia* od Cesare Ripy byla vydána v roce 1539 a dotištěna v roce 1603, kdy byla rozšířena o dřevoryty. Ripův komentář, který byl psán v italštině, oddělil mytologické figury od jejich narativního kontextu, takže se z nich často staly abstrakce s morálním významem. Tento přístup byl výhodný pro umělce, kteří si přáli zapojit alegorii, a kniha byla opětovně vydávána a překládána až do konce 18. století.

Tou další důležitou ikonografií byla *Imagines* od Philostrata, řecké dílo z poloviny třetího století n. l., popisující uměleckou sbírku v Neapoli. Bylo přeloženo do francouzštiny Blaisem de Vigenère v roce 1578 a znovu vydáno ve velkolepé ilustrované verzi v roce 1614 s dřevoryty, vysvětlujícími básněmi a komentářem obsahujícím značný rozsah klasických mýtů.

I.5 Klasická mytologie v renesančním období

K velice zásadnímu společenskému zlomu v percepci antiky dochází v Evropě na konci 14. století. Jedná se o dobu prvního velkého návratu k helénismu po pádu západořímské říše. Důvodů bylo několik, v první řadě se v této době hroubí dominantní postavení církve a s ní i křesťanská ideově sjednocená Evropa. Počátky tohoto rozkladu sahají do doby církevního schizmatu, do období dvou papežů. Také s růstem vzdělanosti, kterou generovaly nově vznikající univerzity, se evropská intelektuální elita začíná probouzet ze scholastické letargie dané pravdy a začínají být vyzývány církevní autority a jejich praktiky neodpovídající učení Krista. V takto se hroučícím ideovém systému se vyskytly pukliny, které bylo třeba zaplnit jinou ideologií a - jak jsem psal již v úvodu - přesně v takových chvílích se společnost začne obracet k dříve fungujícím a osvědčeným společenským systémům.

Zároveň je to doba, kdy východní intelektuálové začínají opouštět Konstantinopol a odcházejí do západní Evropy ze strachu z pádu Byzantské říše, což je obava, která se nakonec ukáže jako opodstatněná, když roku 1453 pod rukama Osmanů definitivně zaniká tento poslední pozůstatek Římské říše. Tito vzdělanci přinášejí zpět do Evropy zapomenutou znalost řečtiny. Zároveň se s rozšiřováním univerzit zvedá i znalost latiny mimo církevní kruhy a zájem o antiku tak začíná narůstat. Italské rodiny v této době nesmírně bohatnou díky výnosnému obchodu s florentským textilem, který zprostředkovávají Benátky. Zlepšováním životní úrovně se sekulární společnost začíná obracet ke světštějším potěšením a antika jim nabízí takové rozptýlení. V umění se díky překladům Vitruvia návrat k antice odehrává nejprve v architektuře a postupně se začíná projevat i v malířství a sochařství. V této době se naplno rozjíždí "archeologické" pátrání po památkách na antiku a sbírky antických starožitností se stávají pýchou bohatých rodin, jako byli florentští Medicejští. Studium těchto sbírek získávají tehdejší umělci správnější představu o antickém způsobu zobrazování.

Klasická božstva přežila pozdní antiku a středověk, byť často v rozličných přestrojeních. Renesanční umělci jim vrátili jejich klasické podoby.

Florent'ané

Sandro Botticelli (1444–1510) - florentský malíř, který ve svých mistrovských dílech kombinoval středověkou alegorii s klasickou mytologií. Rozměry jeho obrazů s mytologickou tematikou jsou první monumentální tvorbou podobných námětů od dob konce klasické antiky. Mezi jeho nejlepší mytologická díla patří *Zrození Venuše*, *Primavera*, *Venuše a Mars*, a *Pallas a kentaur*. Centrální figurou jeho prací je Venuše, která nejprve připlouvá ke břehům Kypru, následně se účastní veselí svatby a leží jako milenka a oponující síla s válečným božstvem.

Dalším významným Florent'ánem, který své dílo v mládí inspiroval v klasické mytologii, byl Michelangelo. Jedna z jeho prvních prací je reliéf *Souboj kentaurů s Lapity*, kde nám umělec předvádí scénu chaotické změti lidských a koňských těl v litém zápasu. Další jeho prací s mytologickým námětem je socha *Opilý Bakchus*, bůh se nám zde prezentuje s otupělým výrazem, celý oteklý a uvolněný, s vypouklým břichem, vůbec ne tak, jak jsme zvyklí z antiky, tedy jako fyzicky dokonalý mladík.

Benátčané

V Benátkách Giovanni Bellini (1430–1516), Giorgione (1478–1510) a jeho žák Titian (1487–1576) také čerpali z rozsáhlého množství tradic při reprezentaci mýtů, víceméně v souladu s příručkami. Skvělí umělci samozřejmě - jako výše jmenovaná čtveřice - byli stěží limitováni těmito kritérii, jak můžeme vidět na Belliniho *Hostině bohů*, kde jsou atributy božských figur značně potlačené, nebo v Titianově malbě *Venuše a Adonis*, kde se ve velice dramatickém gestu zcela nahá Venuše prosebně a velmi lidsky vztahuje Adonidovi, aby neodcházel na lov.

Kromě již zmíněných malířů Correggio ve Ferraře, Paolo Veronese a Tintoretto v Benátkách byli mistři šestnáctého století, kteří nacházeli inspiraci v klasické mytologii. Jedním z nejvíce extenzivních mytologických programů je velká série maleb od bratří Carracci v galerii paláce Farnese v Římě (1597–1604), zobrazující triumf Lásky prostřednictvím vyobrazení klasických legend jedné za druhou.

Dvě další renesanční díla ukazují, jak klasická božstva znovu nabyla své antické formy. Jedním je mapa oblohy vydaná v roce 1515 německým umělcem Albrechtem Dürerem, ve které se klasické podoby západní astronomické tradice kombinují s vědeckou přesností Arabů. Dürer dal mytickým figurám jejich antické podoby, Herkules je opět Řekem a byla mu vrácena palice a lví kůže.

Tím dalším je výmalba vatikánské Stanza della Segnatura Raphaelem po roce 1508. Zde se plně propojily klasické, alegorické a křesťanské tradice, aby povýšily slávu církve a její doktrínu. Na fresce Parnass na čestném místě (nikoli však nadřazeném) je Apollón obklopen Musami, antickými básníky a renesančními humanisty. Klasická mytologie a renesanční humanisté zde dosáhli perfektní syntézy.

I.6 Ilustrování Ovidia

V šestnáctém a sedmnáctém století bylo Ovidiovo dílo opakovaně vydáno v ilustrovaných edicích, která byla často využívána umělci jako zdroj inspirace. Série začala překladem *Metamorphoses* známým jako *Grande Olympe*, vydané v Paříži 1539. Nejdůležitějším z raných vydání bylo to od Bernarda Salomona, *La Métamorphose d'Ovide Figurée*, vydané v Lyonu v roce 1557, dotisknuté v Lyonu v roce 1559 (v italštině) a v Antverpách v 1591. Německý překlad *Metamorphoses* byl vydán Virgiliem Solisem ve Frankfurtu v 1563 a další v Lipsku v 1582. Italský překlad od Andrea d'Anguillara byl vydán v Benátkách v roce 1584.

Nejvlivnější ze všech edic byly ty od Antonia Tempesta a George Sandyse. Tempesta vydal *Metamorphoseon sive Transformationum Ovidianarum Libri Quindecim* v Amsterdamu v roce 1606. Jeho kniha obsahuje rytiny 150 scén z *Metamorphoses* bez textu, a tak se stala důležitým zdrojem klasických mýtů pro malíře. Důležitost Sandyse leží spíše v jeho propojení obrázků, textu a komentářů, které jsem zmínil dříve.

Sandysovi pomáhal Francis Cleyn, umělec nevídané kvality, a jeho rytec Salomon Savery. Ti vyřezali celostránkovou ilustraci pro každou z knih sbírky, ve které byly reprezentovány příběhy dané knihy, k čemuž si vybírali většinou spíše moment největšího dramatu než moment proměny. Návdavkem Cleyn navrhl půvabnou úvodní stranu a portrét Ovidia, každý dekorovaný alegorickými figurami z klasické mytologie.

Princip propojení slov a obrázků zůstal běžným rysem Ovidia od Sandyho vydání z roku 1632.

I.7 Klasická mytologie v umění baroka

Peter Paul Rubens (1577–1640) nacházel v klasické mytologii konstantní zdroj inspirace napříč svou kariérou. V době svého pobytu v Itálii, mezi lety 1600 a 1608, studoval a kopíroval klasická umělecká díla a důkladně se seznámil s vyobrazením klasické mytologie. Již v té době měl dobrou znalost latinské literatury a skrze svého bratra Filipa (výtečného filologa) měl přístup k okruhu význačných humanistů, kteří se shromažďovali kolem jeho krajana Justa Lipsia. Rubens namaloval mnoho scén, ve kterých energicky a oslnivě ukázal své chápání klasické mytologie.

Ve svých posledních letech byl Rubens pověřen úkolem vyzdobit loveckou chatu krále Filipa IV. poblíž Madridu sérií maleb ilustrujících pověsti Ovidiových *Proměn*. Rubens, který na práci začal pracovat ve svých šedesáti letech, dokončil ne méně než 112 olejových skic, z nichž přibližně čtyřicet pět přežilo. Pouze hrstka dokončených maleb v plné velikosti přežila a jsou k vidění pohromadě v Madridu. Tato série je možná nejmambicióznějším provedením ilustrování Ovidia a olejové skici patří mezi nejkrásnější barokní reprezentace klasických mýtů. Rubens se také obracel k Homérovi a Statiovi pro inspiraci ke svým návrhům tapisérií zobrazujících Achilla. Většina těchto olejových skic je k vidění pohromadě v Rotterdamu.

Gian Lorenzo Bernini (1598 - 1680) představil mnoho mytických témat ve své tvorbě, z nichž nejznámější je *Apollon a Dafné*, dynamický akt vycházející z Ovidiových *Metamorphoses*. Je také jedním z prvních umělců, který představil podobiznu Medusy jako půvabné ženy namísto ohavné nestvůry, jak byla zpodobňována v minulosti. Drobnější humornou prací je *Koza Amalthea*, zobrazující scénu s novorozeným Diem a malým satyrem, jak se krmí mlékem kozy, která je oba odkojila.

Nicolas Poussin (1594–1665), ač rodilý Francouz, strávil takřka celý svůj produktivní život v Římě a - podobně jako Rubens - nikdy nepřestal čerpat inspiraci z klasických mýtů a rozmýšlet nad jejich hlubším významem. Mezi malíři je tím nejintelektuálnějším interpretem klasického mýtu a ti, kdo chtějí co nejlépe pochopit, co je “klasicismus” ve staletích následujících po renesanci, by měli studovat dlouhou sérii kreseb a maleb vytvořených na mytologická témata Poussinem.

Od dob Poussina až po současnost se umělci zase a znovu vraceli ke klasickým mýtům a starověcí bozi a heróové přežili prostřednictvím malby, kresby, grafiky, sochařství a literatury.

Malíři ve Francii a Itálii v sedmnáctém a osmnáctém století užívali klasické mýty pro narativní malby heroických rozměrů, protože ty byly považovány za nejvýše ceněný žánr. François Boucher (1703–1770), vůdčí malířská osobnost na dvoře Ludvíka XV., vytvořil rozsáhlou sérii klasických scén, často pastorální a většinou erotické povahy (jako například Vertumnus a Pomona). V poslední třetině osmnáctého století ustoupil tento poněkud sentimentální přístup ke klasické mytologii vážnějšímu pohledu na klasickou minulost, který kladl důraz na hodnotu morálních ponaučení, která se dají čerpat z minulosti. V devatenáctém století se proto malíři v Anglii a Francii vraceli k námětům vzatým z klasické mytologie, jejich přístup měl moralistní tendence.

I.8 Klasicismus a romantismus

Gustave Moreau (1826–1898) a Edward Burne-Jones (1833–1898) byli hluboce inspirováni klasickou mytologií a jejich umění dalece překračuje moralitu a symbolismus mnoha jejich současníků. Moreauovy skvělé malby *Prométheus*, *Oedípus* a *Heraclés* prozkoumávají význam klasických textů a vyjadřují heroický humanismus vhodný pro výzvy jeho doby. V Anglii Burne-Jones, který sdílel s Williamem Morrisem ideály prerafaelitského hnutí, se vracel znovu a znovu do klasických mýtů, aby podpořil své pátrání po čistotě a kráse v minulosti. V *Danaé a bronzové věži* se soustředí na pocity Danaé během stavby věže, ne na Diovu chtivost nebo na Akrisiovu zlobu. V sériích *Pygmalion* a *Perseus* se Burne-Jones odvrací od hněvu bohů a násilí herojů a ukazuje ideály pokory, rytířství a cudné lásky. A přesto tyto ideály zahrnují psychologické a sexuální napětí, které Freud (1856–1939) v téže době začínal prozkoumávat.

I.9 Klasická mytologie v americkém umění

V prvním století americké republiky byly mytologické náměty z rytin často kopírovány dívkami (ilustrace Popoeova překladu *Illiady* byly oblíbeným zdrojem) nebo s nimi imaginativně zacházely ženy ve svém volném čase. Umělci, kteří studovali v Evropě, kopírovali malby klasických námětů a vystavovali je po návratu. Nejranější výstava, v Bostonu v roce 1730 od Johna Smiberta (1688–1751), rozvířila značný zájem veřejnosti. O deset let dříve švédský přistěhovalec Gustavus Hesselius (1682–1755) namaloval nejstarší známé americké mytologické práce *Bacchus a Ariadne* (nyní v Detroitu) a *Bacchanalie* (nyní ve Philadelphii).

Zatím co přední američtí malíři - Copley, West, Allston a Vanderlyn - občas malovali mytologické náměty, vkus kolonistů se brzy obrátil k historickým tématům a k dramatickému potenciálu americké krajiny. Jednou z nejlepších mytologických maleb v Americe je *Ariadné* od Johna Vanderlyna, namalována v roce 1811, nyní ve Philadelphii. Zachycuje scénu z Ovidiových *Heroides*, která se Ariadné probouzí, aby zjistila, že je opuštěna. Když byla poprvé vystavena, vzbudila zájem a kontroverzi. Ale už ve Vanderlynových časech bylo patrné, že si američtí malíři najdou zdroj námětů jinde než v mytologii.

Ovšem v sochařství zůstával vliv antiky pořád silný. Horatio Greenough (1805–1852) použil Feidiovu sochu Dia v Olympii jako předlohu pro svou sedící sochu (1832–1839) George Washingtona, nyní umístěnou v Národním museu americké historie, ovšem původně plánované pro rotundu washingtonského Kapitolu. Po stranách Washingtonova trůnu jsou mytologické reliéfy, na jedné straně Apollón jako bůh slunce stoupající na oblohu ve svém voze, na straně druhé novorozenci Héraclés a Iphiclés s hady, které poslala Héra. Greenough chtěl, aby

Héraclés byl alegorií Severní Ameriky, která "úspěšně zápolí s obtížemi a nebezpečenstvím vznikající politické existence".

Skupina vypovězených Američanů žijících v Římě je popsána v Hawthornově *The Marble Faun* (1859). Mezi nimi byla Harriet Hosmer (1820–1908), jejíž bysty Medusy a Daphne (obě dokončené v roce 1854) měly vyjádřit její pohled na celibát a krásu.

I.10 Klasická mytologie v umění od roku 1900

Klasická mytologie nadále zůstávala mohutným proudem inspirace pro umělce ve dvacátém století. Především ve Francii a Španělsku se Georges Braque (1882–1963) a Pablo Picasso (1881–1973) vraceli ke klasickým tématům. Snad nejznámějším příkladem těchto inspirací je Picassova dlouhá série prací zahrnující mýtus o Mínotaurovi, který využíval především v období španělské občanské války, aby komentoval hrůzy a násilí, které viděl ve značné části moderního života.

V nedávných desetiletích interpretovali umělci klasické náměty alegoricky a mnozí byli ovlivněni psychologickými teoriemi (především pak Freudem). Série soch od Rubena Nakiana o *Ledě a labuti* je výtečným příkladem. Skupina neoklasických umělců interpretovala klasické mýty realističtěji, někdy je vyobrazovali v moderní krajině (např. Milet Andrejevič, kdy příběh *Apollo a Daphne* se odehrává v městském parku), nebo v přísně formálním klasickém prostředí, které si připomíná událost, která se stala kdysi dávno (např. David Ligare: *Landscape for Philemon and Baucis*). Konečně Romare Bearden efektivně interpretoval mýty trojské války a návraty s černošskými hrdiny a heroinami v prostředí, které nejen vzdává hold (Beardenova vlastní slova) interpretacím renesančních umělců, ale proměňuje je ve své vlastní.

I.11 Klasická mytologie v moderních uměleckých médiích

Po období druhé světové války se vliv klasické mytologie poněkud vytrácí z klasických médií výtvarného umění. Obecně je poválečné období dobou odklonu od dřívějších ideálů a idealizace období antiky a od dekorativnosti, kterou antika s sebou nese. Tu střídá minimalistická prostota a náměty mytologie jsou nahrazovány spíše konceptuálními prvky. Klasická řecká mytologie v této době našla silné zastání v moderních médiích, jakými byl nejprve film a později počítačová grafika videoherního průmyslu. V tomto novém prostředí je - více než kdy dříve - mytologie schopna ukázat velkolepé scény a události, které po tisíciletí mohly existovat jen v představivosti lidí nebo na plátnech a piedestalech zamrzlé v jediném okamžiku tak, jak je vizualizovali umělci. Silná stránka těchto médií tkví jednoznačně v jejich vizuálních možnostech a tricích, síle hereckých výkonů a atraktivitě oblíbených představitelů, stejně tak jako v čím dál tím snadnější dostupnosti pro diváka. Zároveň je ale mytologie v těchto médiích

více než kdy dříve otevřena alternativním pohledům a výkladům a edicím, někdy kvalitním a obohacujícím, jindy zase naopak povrchnějším, postrádajícím pochopení zdrojového materiálu a v jistých případech až urážejícím kulturu, ze které vyšly, stejně jako pozornějšího diváka. Z filmů, které měly zásadnější vliv na recepci mytologie, bych zmínil *Jason and the Argonauts* z roku 1963, který byl prvním z těchto filmů s v té době revolučními vizuálními efekty. Následně hit *Clash of the Titans* (1981), který přitáhl pozornost ke klasické mytologii ve filmu. Dále v roce 1997 vydaný animovaný snímek *Hercules*, který přinesl výrazný posun ve zpracování charakteru Háda, o kterém budu mluvit v další kapitole. Zmíním zde film *Troy* (2004), ačkoliv spíše jako příklad zpracování mytologického tématu, které se autoři pokusili racionalizovat a očesat o nadpřirozené jevy. Posouzení kvality výsledku ponechám na subjektivním soudu.

Z titulů videoher stojí za zmínku především série *God of War* z produkce studia Santa Monica v letech 2005, 2007 a 2010, která přitáhla k řecké mytologii pozornost tisíců hráčů díky svému komplexně propracovanému příběhu odehrávající se v prostředí klasické mytologie v rozsahu, jaký byl do té doby nevídaný.

Dalším titulem je datadisk ke hře *Assassin's Creed Odyssey* s podtitulem *Fate of the Atlantis* 2018/2019. Základní hra se odehrává v Řecku 4. století před naším letopočtem a datadisk pak přechází do prostředí řeckého zázvěti.

I.12 Moderní ikonografie klasických figur

Díky transformacím, jisté dávce alegorizace a průnikům mezi dvěma různými kulturami - tou antickou a dnešní západní - se podoba některých klasických mytických figur poněkud posunula. Jak již bylo zmíněno, přechodem do prostředí moderních vizuálních médií se už tak volné kontury klasické mytologie ještě více otevřely nejrůznějším pojetím a výsledky, se kterými se běžně dnes setkáváme v popkultuře, jsou někdy až neblaze vzdálené původnímu materiálu. V této kapitole podrobněji popíši trojici božstev, které přechodem do nových médií a moderního společenského uskupení prodělaly zásadní změny v charakteru, a následně v kratším výčtu zmíním ty figury, které prodělaly menší podobné změny. Uvedu některé konkrétní příklady filmů nebo videoher, které nějak zásadně pozměnily koncepci těchto figur, a popíšu, do jaké podoby daný příběh změnil. Uvedené příklady nebudou ani zdaleka kompletním výčtem veškerých filmů a videoher, ve kterých se tyto postavy objevily.

Z těchto zvláštností je asi nejvýraznější Hádés. Podsvětní božstvo nebylo rozhodně přívětivým patronem, ke kterému by se někdo obracel, ostatně jeho jméno pravděpodobně znamená "Neviditelný" nebo "Ten, který činí neviditelným" (Karl Kerényi, *Mytologie Řeků I*), čímž

odkazuje na moc tohoto božstva sprovodit živé ze světa, a jak jsme ukázali dříve, na nejstarších vyobrazeních byla jeho atributem hlava otočená nazad, aby mu nebyla vidět tvář. Ovšem v řeckém a římském prostředí se nejednalo o božstvo zlé, nýbrž nanejvýš neblahé a liminální. S nástupem křesťanství se ovšem jeho role vládce podsvětí stala problematickou, protože v křesťanské kosmologii podsvětí vládne Lucifer a pro křesťanského diváka se tedy automaticky při zmínce role Háda v uspořádání světa vynoří archetyp zcela odlišný od toho řeckého. Nijak tomuto jevu neprospěl ani fakt, že Hádés v antickém kontextu není jen vládce podsvětí, ale i podsvětí samo, a pro rané křesťany tak bylo slovem synonymním s peklem. Když pak v 17. století vznikl anglický překlad bible z řecké verze textu, přešlo slovo Hádés do angličtiny také jako synonymum pro peklo a to jen celou syntézu Háda a Lucifera završilo.

Jelikož filmovému a hernímu průmyslu anglofonní Amerika dominuje, je tento koncept Háda jako démonické figury prezentován takřka v každém jeho současném vyobrazení. Poprvé se výrazně tato syntéza projevuje v animovaném snímku *The Goddess of Spring* z roku 1934 od studia Disney. Jedná se o příběh únosu Persefony do podsvětí. Hádés je zde vyobrazen s velice výrazně kozlími rysy, rohy a špičatou bradkou, tedy rysy, které známe z postavy čertů a dalších podobných démonických postav středověkého folkloru, které jsou samy o sobě pokřesťanštěnou verzí řeckého boha Pana. Hádés je zde spíše než jako úctyhodný patriarcha podsvětí prezentován jako úlisný faustovský Mefistofeles a paradoxně jsou to právě tyto rysy, které se jeho postavy budou držet i nadále.

Další - pro vývoj popkulturní představy Háda zásadní - moment přišel s vydáním filmu *Hercules*, paradoxně opět od studia Disney v roce 1997. Hádés je zde vyobrazen jako neotřele zábavný charakter, který svým osobitým humorem a skvělým hereckým výkonem, který předvedl James Woods, vytváří většinu zábavných a pamětihodných momentů filmu. I přesto však zůstává démonickou figurou a poprvé je představen jako postava bažící po Diově trůnu. Tato role se následně od té doby objevuje ve filmech i nadále a staví tím Háda do pozice Lucifera nejen ve smyslu pokusitele a znesvětitel, ale také rivala boha patriarchy, který vládne Nebesům a Zemi.

Totéž schéma vidíme i ve snímcích *Percy Jackson: The Lightning Thief* (2010 20th Century Fox) a v nové verzi filmu *Clash of the Titans* (2010 Warner Bros. Pictures). Pro poslední dekády je také poněkud obtížný koncept Háda unášejícího Persefoné jako svou manželku. Nesmíme opomenout, že Zeus Persefonu Hádovi přislíbil, ovšem bez vědomí její matky. Hádés Persefonu na svém voze odvezl, ale v ostře patriarchálním řeckém prostředí se nejednalo o únos nebo znásilnění v našem dnešním pohledu, tedy bez vědomého souhlasu

Persefony, nýbrž o legitimní nabytí manželky skrze souhlas jejího otce. Persefona je v tomto příběhu velice pasivní a neaktivní, pouze přijímá svou situaci a se smutkem se zcela poddává svojí roli oběti. Takový koncept v dnešní společnosti, která se nachází uprostřed boje za rovnoprávnost žen, nemůže obstát. Persefoně je proto dávana autonomie, ke které se každý autor staví jinak. Máme tu proto podoby tohoto příběhu, kdy se Persefoné do Háda skutečně zamiluje a zrnko granátového jablka sní nikoliv v důsledku Hádova úkladu, ale právě proto, aby s ním mohla zůstat v jeho říši. Existuje zde tedy výklad, který Persefoné staví do role ženy, která miluje svého manžela, a není to doba, kterou musí trávit v podsvětí, která je pro ni trestem, ale spíše doba, kdy musí být v odloučení od svého manžela. Tyto moderní interpretace také mají tendence ji vykreslovat v kontaktu s Kerberem jako s domácím mazlíčkem.

Další současné varianty tohoto příběhu jsou ovšem podstatně méně romantické. Persefoné v herní sérii *God of War* od studia Santa Monica je zahořklou ženou, která nenávidí svého manžela i svůj úděl, a uzavře proto dohodu s Titánem Atlasem. Osvobodí ho z pout, do kterých ho uvěznili bohové, a Titán unese Héliu a drží ho jako rukojmí. Následně je Atlasovým úkolem strhnout pilíř, který podpírá Zemi, aby se svět smrtelníků propadl a zničil tak oba světy. Persefoné je ochotna se obětovat, aby ukončila své nechtěné manželství.

Další její varianta přichází opět v momentálně vycházející herní sérii *Assassin's Creed Odyssey* od studia Ubisoft. (Příběh v tuto chvíli není kompletní, chybí mu poslední kapitola, která v době nahrání práce ještě nebude vydaná. Hra poskytuje hráči možnosti volby akcí a odpovědí, a proto má několik variant, jak může dopadnout.) Zde je Persefoné opět v roli nedobrovolné nevěsty, která nenávidí svého manžela. Vymohla si ovšem od Háda vlastní království uvnitř jeho říše - Elysejská pole, která upravila podle svých představ na ráj kvetoucích luk a mohutných vodopádů. Do svého ráje přijímá všechny, kdo jsou toho hodni, ale nikomu nedovoluje jej opustit. Konflikt se zde odehrává mezi Persefonou a Adonidem. Persefoné je do něj zamilovaná, ale Adonis miluje Afrodité a opakovaně vládkyni Elyseí žádá, aby ho propustila za jeho milou, Persefoné je však neoblomná. Situace se brzy vymkne její kontrole a dojde k povstání proti bohyni. Při finální konfrontaci vystupuje Persefoné jako zrazená, ale bojovná, až zarputilá žena, která se pomstí všem, kdo jí ukřivdili. Adonidově povstání napomáhala také Hekaté, kterou Persefona může odhalit a proklít tak, že už může nadále říkat jen to, co si skutečně myslí, nebo jí může poslat pryč s pohružkou pozorného sledování, nebo jí může nadále důvěřovat. Příběh má tři možná rozuzlení: Adonis je propuštěn, protože si Persefona uvědomí, že vězeň nemůže milovat žalárníka, stejně jako ona nemiluje Háda, nebo jej Persefona propustí, aby se zbavila škůdce ve své říši, anebo jej za nevěru kletbou zohaví.

Třetí figurou klasické mytologie, která prodělává konstantní a zásadní proměny, je Afrodité. Pro její charakter to konečně není nic nového, už v první části výzkumu jsem poukazoval na její proměny již v antice a hnutí za práva žen si vyžádala další změny její podoby vizuální i charakterové. Potíž Afrodity spočívá v tom, že na rozdíl od většiny ostatních postav mytologie nezískala popularitu jako charakter, ale jako symbol nebo idea. I v umění se od chvíle, kdy ji Botticelli namaloval, kterák jako obnažená kráska a ideál ženství připlouvá k pobřeží Kypru, stala tato bohyně přesně tím ideálem ženství. Tento ideál je ovšem vysoce fluidním konceptem, který má schopnost zásadně se proměňovat, a to opět jak po vizuální, tak i po charakterové stránce. Většina jejích vyobrazení totiž čerpá z představy o podobě sexualizované ženy právě toho období, ve kterém ono médium vzniká. Důvod jistého zmatení v charakterové stránce této bohyně vzniká - dost podobně jako v předešlých dvou případech - díky odlišnému konceptu její domény v antickém prostředí a v dnešní/křesťanské společnosti. V řeckém ani římském prostředí žena není ani zdaleka rovna muži, vlastně právě naopak, je považovaná za nižší bytost ovládanou emocemi, které "...naprosto bez užitku a způsobují více zmatení než nepřítel." (Aristotelés, *Politika*). Láska muže a ženy je považována za nemoc, která dovádí k šílenství, nikoliv za frivolní a romantickou zábavu nebo za iniciační rituál, jak ji vnímáme my dnes. Není náhodou, že Erótova zbraň je luk. Jsme-li touto zbraní zasaženi, pak blázníme láskou, což nebylo v dobách antiky žádoucí. To jsou všechno postoje značně odlišné od naší společnosti zhruba od druhé třetiny minulého století. Od té doby se také obraz Afrodité proměňuje prakticky v rámci dekád v závislosti na tom, jak vypadá soudobý pohled na ideál ženství a sexuality.

Afrodité 40. let je frivolní ženou typu Holly Golightly z *Breakfast at Tiffany's*, milou, lehkovážnou, půvabnou ženou, která muže okouzluje svým přirozeným šarmem a dívčí ženskostí spolu s lehkou, něžnou, byť předstíranou naivitou, ale nechá je, aby přicházeli za ní.

V 80. letech se mění v daleko odvážnější ženu, která si aktivně jde za svým cílem a nebojí se odstranit potenciální konkurenci. Je sebevědomější, podstatně méně šarmantní a rozhodně nečeká, až za ní muži přijdou.

Konečně 90. léta přináší zase jiný pohled na Afrodité. Nyní je to žena s figurou profesionální cvičitelky aerobiku, která se obléká tak, aby fantasii zůstalo jen velmi málo prostoru. Je ještě přímočařejší než její předchozí verze, velice expresivní a extrovertní, značně afektovaná a předstírající naivitu. Značně marnivá a malicherná, často s chováním malé holčičky.

Ovšem už na konci devadesátých let se tyto její aspekty pomalu vytrácejí a ustalují na více vyzrálé ženě s o něco mateřštější povahou, jindy zase napomíná muže za jejich povrchnost vůči

ženám, začíná se projevovat koncept méně objektivizované ženy a hodnota se začíná přikládat i jejím vnitřním vlastnostem.

Současná Afrodité je víceméně sexualizovanou verzí zralé ženy v nejlepších letech, není vulgární, je sofistikovanou, vědomou si svojí sexuality, má úroveň a hluboké charisma. Někde mezi posledními dvěma jejími verzemi stojí pojetí Afrodité v sérii *God of War*. Jedná se o hru, která není určena pro děti a mladistvé, a studio této značky využilo k naturalistickému vyobrazení ve všech aspektech. Afrodité je zde mladá, velice sexualizovaná žena s pohyby jako dravá šelma, naprosto cílevědomá, mluvící pomalu, svůdným hlasem a vystavující na odiv své takřka nahé tělo v co nejvyzývavějších úhlech.

Proměny se netýkají pouze těchto tří božstev, ovšem nejsou u ostatních už zdaleka tak zásadní, jako u předchozích, zmíním je tedy jen v krátkosti.

Čtenář si mohl povšimnout, jak nepatrné zastoupení má v uměleckém ztvárnění Zeus. Tato absence je ale – domnívám se - pochopitelná. Jeho role boha vládce Země a Nebe je v příliš velkém konfliktu s představou abrahamovského Boha. V moderních iteracích se značně podtrhují Diova erotická dobrodružství a klade se na ně podstatně větší důraz jako na něco hodného výsměchu. Vytrácí se zde pochopení důvodu, proč Řekové potřebovali, aby patriarcha jejich pantheonu tolik smilnil. Přitom k tomu zde nedochází o mnoho častěji než například v severské mytologii u Odina.

V sérii *God of War* je Zeus hlavním padouchem původní série. Je to zlostný, arogantní a paranoidní muž, který zabije i vlastní syny ze strachu, že se naplní proroctví, které mu slibovalo porážku z rukou vlastního syna, stejně jako on porazil vlastního otce Krona a ještě před tím Kronos svého otce Úrana. Nakonec ale právě touto obětí dojde naplnění proroctví. Motiv Dia obávajícího se proroctví o svém pádu z rukou syna si herní série vypůjčuje z původní mytologie.

Héra je další postavou, která nezažila příliš času na výsluní mimo stránky Aeneidy nebo několik případů maleb, jak kojí malého Hérakla.

V sérii *God of War* je zobrazena během obležení Olympu jako žena zlomená nekonečnými nevěrami svého muže, která propadla pití a která se snaží udržet si tvář, zatímco se řád světa kolem ní hroutí. Tuto bitvu nakonec prohrává. Dostalo se jí také zatím jen zmínky v seriálu *American Gods* (2019 od studia Starz), natočeného podle stejnojmenného románu Neila Gaimana.

Dionýsos je postavou, která prošla po Diovi snad největší redukcí svého významu, možná dokonce i větší než jeho mytický otec. Z velice komplexního božstva s dlouhým a nesmírně

zajímavým vývojem zbyl v moderním pojetí jen neforemný pahýl ve tvaru boha opilců, který naprosto postrádá to, co ho činilo natolik jedinečným, jeho filosofická hodnota a kontrast jeho zatemnění s apollónovskou bdělostí jsou dnes už známy snad jen těm, kdo četli práce Fridricha Nietzscheho a jeho chtonická úloha v náboženství ještě menšímu množství lidí.

Athéna – kupodivu - za staletí vývoje v umění a moderních médiích neprodělala příliš výrazných proměn. Její charakter je - zdá se - dostatečně kanonizován na to, aby s ním bylo příliš manipulováno. Ve filmovém zpracování byla zajímavá vize ve snímku *Clash of the Titans* (2010), kde byl její kostým hluboce inspirovaný ve Feidiově Athéně Promachos a její charakter měl sklon k pletichaření za Diovými zády. Její scény se pak ovšem – bohužel - do samotného filmu nedostaly a jsou ke zhlédnutí jen ve vystřižených scénách stejně jako i zbytek scén sněmů bohů. V sérii *God of War* je vyobrazena nejprve jako smířlivá ochránkyně a rádkyně hlavní postavy, jak jejím charakterem vždy bývá. Ovšem po její oběti pro záchranu Dia se vrací jako bytost na vyšší úrovni existence a tvrdí, že chce vládnout lidstvu spravedlivě a moudře, ne jako ostatní Olympští. Potřebuje k tomu ale Naději, která zůstala v Pandórině skříňce, kterou hrdina otevřel. Když má Athéně tuto sílu předat, ukáže bohyně ve své zarputilosti, že není o nic lepší než ostatní bohové, a hrdina spáchá sebevraždu, aby Naději předal lidstvu.

Artemidě se taktéž nedostává přílišné reprezentace v moderním zpracování. Při výzkumu mne ale překvapilo, jak značné procento současné populace si vykládá její striktní odmítání mužů jako důkaz homosexuality této bohyně, ačkoliv neexistují žádné textové doklady, že by ji tak Řekové vnímali. Na druhou stranu je pravdou, že o homosexuálních eskapádách jejího dvojčete bylo literatury napsáno mnoho a ostatně řecká mytologie nemá kánon. Tedy pokud příběhy o lesbické Artemidě přinesou útěchu demografické skupině, která kvůli tehdejšímu pohledu na ženy, natož pak ženy, které odmítají muže, nemá v mytologii žádnou reprezentaci, nevidím v takové moderní interpretaci problém. Alespoň dokud nezačneme prohlašovat, že to tak Řekové vždy vnímali.

Nakonec bych rád zmínil Área. Tomu se v posledních letech dostalo zvláštní pozornosti, nejprve díky již tolikrát zmiňované sérii *God of War*, kde byl jeho příběh ústřední zápletkou děje dvou dílů. Zjišťujeme, že se ve své šílené ambici dokázat otcí, že je lepší než Athéna, snažil stvořit dokonalého válečníka, který by pro něj dobyl Olymp. Během této snahy však vytvořil svou vlastní nemesis v podobě hlavního hrdiny, který nakonec skutečně byl zkázou Olympu, avšak ne dříve, než připravil o život Área samého.

Byl také antagonistou ve snímku *Wonder Woman* (2017) z produkce DC podle stejnojmenného komiksu. Árés je v tomto příběhu tím, kdo zkazil lidskou rasu a způsobil války. Když se ho

ostatní bohové pokusili zastavit, všechny je zabil a sám teď pobývá mezi lidmi a našeptává jim, jak sestrojít větší a mocnější zbraně hromadného ničení, aby lidstvo samo sebe zničilo.

V této části jsme viděli, jak se pohled na klasickou mytologii samotnou i na konkrétní mytické figury proměňoval během staletí vývoje evropské a následně také americké civilizace až do současnosti. Uvedli jsme důvody těchto proměn, jakým způsobem se antické mytologii podařilo přežít svou vlastní civilizaci a jak byla znovu představena západní civilizaci, kde žije až do dnešního dne.

II Část didaktická

Nyní, když jsme úspěšně rozebrali umělecký vývoj antických mytologických námětů, rád bych představil svůj návrh využití západního umění v prezentaci klasické mytologie mladším generacím.

II. 1 Edukační aktivita

Zadání:

Edukační aktivita / projektový den - předávání klasické řecké mytologie prostřednictvím západního umění

Ukotvení aktivity v RVP

[žák] Operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky různých vzdělávacích oblastí. Na základě toho si vytváří komplexnější pohled na matematické, přírodní, společenské a kulturní jevy.

[žák] Respektuje, chrání a ocení naše tradice a kulturní historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění.

Očekávaný výstup

[žák] Zná základní dimenze vlastního kulturního prostředí, orientuje se v hlavních konceptech, které tvoří pilíře civilizace, v níž existuje, je schopen rozeznat původ kulturně vázaných reálií a je schopen je kontextualizovat, je si vědom kořenů vlastní civilizace.

Cíl

Žákům by měly být prezentovány příběhy, které tvoří základ jejich vlastní kultury a které jsou považovány za naprostý základ vědomostí bytosti, která se pohybuje v této společnosti. Jsou to především dva ze tří kulturních pilířů evropské civilizace, klasické antické kořeny a židovsko-křesťanské kořeny. Tato práce se zaměřuje na první z nich. Bohužel, právě pro jejich roli základu kultury neexistuje jasný konsensus, kdo má tyto příběhy dalším generacím předat: zda škola, rodina nebo zábavní průmysl. Rodina spoléhá na to, že vše potřebné se žák naučí ve škole, naopak škola předpokládá jistou úroveň vstupních znalostí, které si žák přináší z rodinného prostředí, nakonec často vhléd do problematiky těchto příběhů zprostředkovává právě zábavní průmysl se všemi jeho značnými poetickými licence a způsobuje zmatení a štěpení kánonu.

Nemůžeme očekávat, že si žák najde cestu k těmto příběhům sám, protože žák nejprve musí vědět, že je něco, k čemu si cestu hledat má.

Takto “zanedbaní” žáci pak přicházejí k maturitě nebo do společnosti bez poznání těchto základních dimenzí vlastní kultury a jsou jimi zaskočeni (viz každoroční *drama* kolem státních maturit a záludností typu: “.....Iškariotský”, které vzbuzuje vlnu vášni napříč studentstvem a lamentování nad tím, jak to mají vědět.)

Hlavním cílem tohoto projektu je otevřít mysl žáků tomuto poznání zajímavou cestou.

žáci:

- budou schopni v klasických uměleckých dílech rozeznat jejich obsah a příběhy, které za nimi stojí.
- sami budou aktivně vyhledávat nová témata nebo vysvětlovat různá pořekadla či slovní obraty, která se s nimi pojí.

Věková kategorie

- žáci 7., 8. tříd (pro - jejich věková vyspělost, proti - téma antiky už pro ně v osnovách není zcela aktuální)
- žáci 6. tříd (pro - téma antiky zrovna probrali, proti - věková zralost a připravenost na větší projekt)

Pomůcky

- portfolia s uměleckými díly zobrazujícími konkrétní mýty (vlastní)
- literatura (vlastní) - žáci nemají vyhledávat informace pouze na internetu, pokud je vyhledávat budou, musí konzultovat nalezené informace s vedoucím projektu (nebezpečí nesprávnosti obsahu)
- promítací zařízení

Popis aktivity

1. fáze: žáci jsou náhodně rozděleni do skupin po čtyřech, z každé skupiny předstoupí jeden z žáků a vylosuje si pro skupinu list s číslem, ke kterému je přiřazen titul díla a umělec. Každá skupina dostane vytištěný obrazový materiál, kde jsou ukázky konkrétního příběhu. (Je nutné položit otázku, zda někdo z žáků zná příběh, který má jeho skupina. Pokud ano, je třeba ho umístit do jiné skupiny). Skupinám je dáno 15 - 20 minut na to, aby bez jakéhokoliv vyhledávání informací nebo předešlé znalosti napsali, co se podle nich na obrazech odehrává, a proč si to myslí. Žáci by měli být vyzváni k co největší míře kreativity.

Po uplynutí časového limitu skupiny postupně vystoupí před spolužáky a prezentují jim své myšlenky s doplňujícími otázkami vedoucího projektu nebo zbytku třídy. Tato činnost slouží k nastartování vstupních znalostí a představivosti žáků v úvodu projektu, aby byli později schopni vnímat skutečný obsah příběhů.

2. fáze: následně mají žáci vyučovací hodinu na práci na vlastním výzkumu a zpracování informací. Žáci mají za úkol zjistit skutečné znění příběhů, vyhledat další verze uměleckého zpracování těchto příběhů, vysvětlit, co se na kterém z nich odehrává, zpracovat prezentaci těchto poznatků, (artefakt nebo počítačovou prezentaci). Po celou dobu vedoucí projektu slouží jako konzultant.

3. fáze: finální prezentace tohoto obsahu spolužákům a srovnání s jejich vstupními představami, vlastní zhodnocení, jak dobře si vedli v první fázi při vlastním fabulování. V případě potřeby opraví vedoucí projektu nepřesnosti dotazováním se.

Po ukončení prezentací zakončí vedoucí projektu akci výzvou k vysvětlení slovních obrátů, které jsou běžně využívané v literatuře nebo i běžném hovoru, jako například: “sysifovská práce”, “vykydat Augiášovy chlévy”, “Ikarův pád”, “danajský dar”, “Achillova pata”, “Ariadnina nit” a podobně.

Následuje krátká reflexe, v níž žáci ozřejmí, k čemu jim tato akce byla prospěšná, zda je bavila, zda si myslí, že se zde naučili něco nového, která část je bavila nejvíc, co by popřípadě dělali jinak.

Podkladový materiál



Obr. č. 1



Obr. č. 2



Obr. č. 3



Obr. č. 4



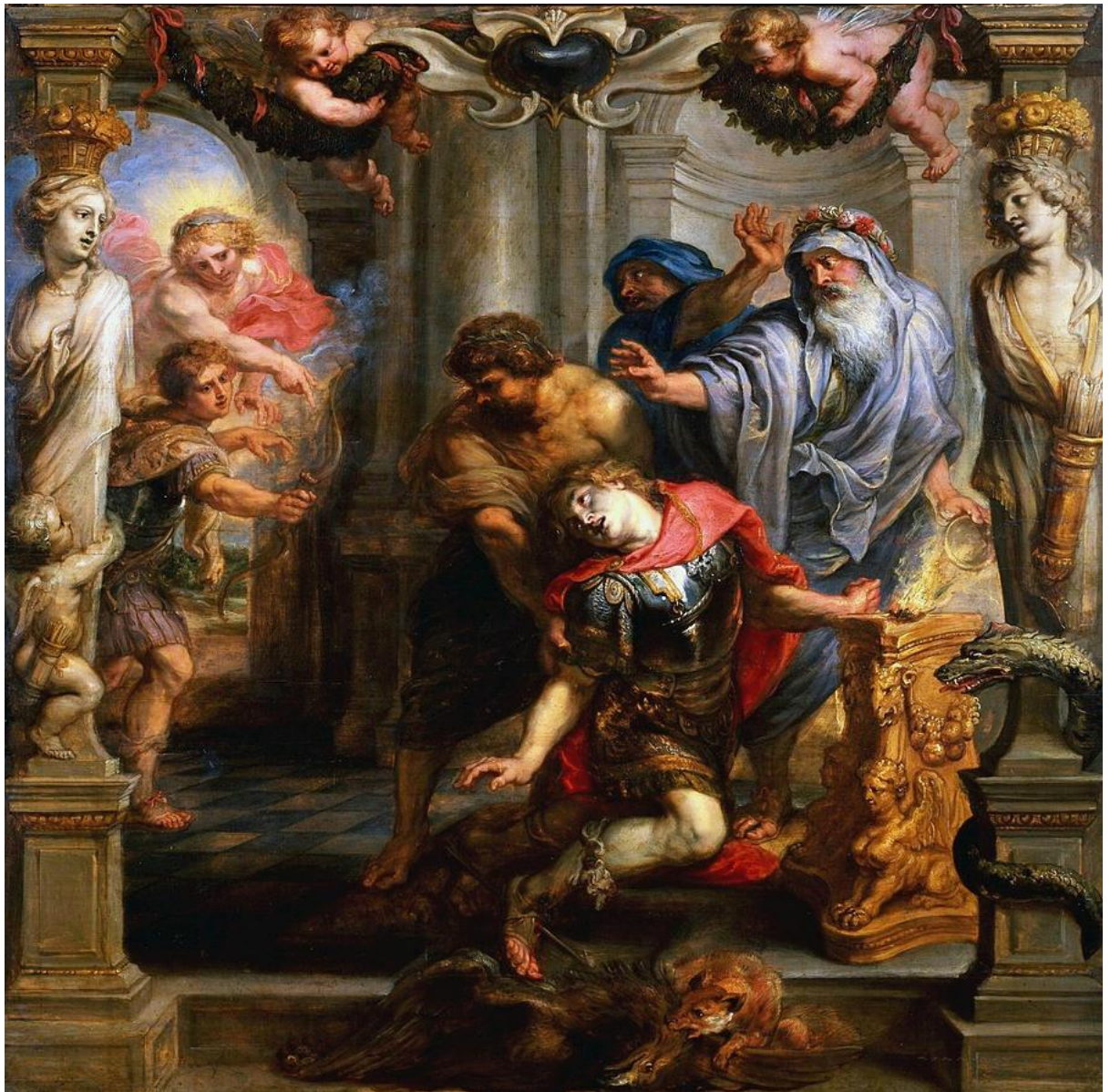
Obr. č. 5



Obr. č. 6



Obr. č. 7



Obr. č. 8



Obr. č. 9



Obr. č. 10

II.2 Očekávaný výsledek

Mým cíle je otevřít žáky potenciálu antických mýtů jako zajímavého zdroje poznání a zábavy. Témata jsem vybíral cíleně tak, aby měla jistou míru přitažlivosti pro žáky základní školy, a proto i obrazový materiál jsem volil tak, aby byl co nejpestřejší, co se uměleckého stylu a přístupu týče. Neomezoval jsem se také pouze na klasická umělecká díla, ale zařadil jsem do souboru i moderní malby současných výtvarníků, kteří se zabývají designem počítačové grafiky, nebo snímky z filmů.

Za silnou stránku projektu považuji vstupní část, kdy budou žáci vytvářet vlastní příběhy v mantinelech, které jim vytyčí pouze malba, kterou dostanou jako podklad. Počítám s tím, že při takto uvolňujícím a pro žáky základní školy snad ne zcela běžném zadání dojde k prolomení ledů a hranice mezi fantaskním a reálným a že se jejich kognitivní schopnosti řádně “nastartují” a že bude vytvořena příjemná a uvolněná atmosféra. Tím pádem snad budou žáci ochotnější spolupracovat na další části.

Za nebezpečí projektu považuji část, kdy žáci budou pracovat na vlastním výzkumu. Bude se jednat o žáky sedmé třídy a nevím, jestli již prošli nějakým podobným projektem, na druhou stranu ale očekávám jistou úroveň schopností pracovat samostatně alespoň jako skupina. Podařilo se mi sehnat celkem značné množství literatury, ovšem existuje riziko, že žáci nebudou vědět, jak s ní pracovat. Proto hodlám v rychlosti před začátkem samostatné práce žákům kategorizovat typ dané literatury, zda se jedná o encyklopedický formát, nebo knihu příběhů a podobně.

Dalším úskalím je – pochopitelně - nebezpečí nerovnoměrné nebo nedostatečné participace všech členů skupiny na vytváření projektu. To je ovšem problém v každé skupinové práci, ať už probíhá na půdě základní školy, střední školy, či university, nebo dokonce v pracovním procesu. Budu se snažit alespoň částečně tomu předejít tím, že žák, který bude prezentovat první část projektu, už nebude smět být tím, kdo prezentuje část druhou.

Nakonec mám obavu z časových dimenzí projektu, vyučovací hodina není příliš mnoho času na to, aby žáci mohli prezentovat výsledky své práce v takovém rozsahu, jak by si to snad zasloužila. To je ovšem globální problém školství, a proto jsou tři vyučovací jednotky, které jsem od školy dostal k dispozici, štědřejší, než v co jsem doufal. Mám ale obavu, že na finální reflexi už nezbude čas.

I.3 Realizace

Realizace projektu proběhla 20. 6. 2019 v prostorách 8. základní školy v Lounech se třídou 7.A, v níž bylo přítomno 20 žáků. Ve třídě se jako pedagogický dozor vystřídal dvě učitelky a po celou dobu byla přítomna asistentka žáka, která pomáhala žákům se speciálními vzdělávacími potřebami.

Hned na začátku jsem žákům zadal za úkol rozpočítat se na sedm skupin, vzniklo tak šest skupin, každá o třech žácích, a sedmá skupina o dvou žácích. Rozdělování do skupin a následné přemísťování lavic zabralo asi sedm minut. Následně byly skupiny vyzvány, aby z každé přišel jeden žák a vylosoval pro skupinu arch papíru s číslem pořadí skupiny, titulem obrazu a jménem autora. Tyto obrazy ve vytištěné podobě jsem jim následně rozdál podle příslušného čísla a předal zadání prvního úkolu.

Během práce žáků jsem několikrát prošel třídou a každé skupině zvláště jsem se snažil vysvětlit, že skutečně není v tuto chvíli žádoucí, aby se zabírali skutečným obsahem těchto vypravování, že je v této části důležitý jejich osobní pohled a mobilizace jejich představivosti.

Finální výsledky této části aktivity byly různé, často žáci pouze popsali, co na obraze vidí, a zarputile vzdorovali mým snahám alespoň trochu je rozmluvit o bezprostředních dojmech z obrazu, když jsem se pokoušel doptat na jejich mínění o tom, kdo jsou ty ženy, které obklopují mrtvého Ikara, a jaký je jejich příběh a motivace a tak podobně. Rozhodně nejzajímavější byla skupina, která si vylosovala obraz Orpheus v podsvětí. Tato skupina přišla s příběhem o sestupu Orphea do podsvětí jako posla Boha, který měl zvěstovat narození Krista. Také kladně hodnotím reakci jedné z dívek ve skupině, která když jsem se snažil doptat na starce, který sedí o řadu níže než Hádés, kdo si myslí, že je a co je zač, odpověděla: “To nevím, ale určitě chodí do posilovny.”

Po odprezentování všech skupin bylo třeba první skupině zadat práci na novém příběhu, protože skupina napsala celý příběh Thesea a Mínotaura přesně tak, jak by měl být a nemělo cenu nechat je po další hodinu pracovat na tomtéž úkolu. Tito si pak vylosovali obraz Oidípa oddělujícího se od Iokasty.

Na první lavici jsem vyskládal knihy, ze kterých měli žáci dále čerpat informace, a dal jsem jim drobnou instruktáž, jak se kterou z nich pracovat, a upozornil jsem je, že ne ve všech knihách jsou všechny pro ně nezbytné příběhy a že si knihy mezi sebou budou muset prostrídat. Také jsem je upozornil, že pokud budou chtít pracovat s internetem, budou muset výsledky konzultovat se mnou, což se setkalo s až neočekávaně značným pochopením ze strany žáků.

Další vyučovací jednotku měly skupiny vyhrazenou na samostatnou práci, během které jsem pravidelně procházel třídou a každou skupinu jsem pravidelně nechával shrnout mi příběh, který přečetli, navrhoval jsem prozkoumání alternativních zdrojů nebo jsem se snažil navést je na schůdnější cestu, než kterou se vydali, nebo doporučoval pro lepší pochopení kontextu prostudovat další příběhy, které by jim mohly osvětlit osudy postav, nebo počátky příběhů.

Skupiny fungovaly dobře, ačkoliv se ze začátku ozvalo několik hlasů, které tvrdily, že by bylo lepší, kdyby si skupiny mohli sestavit sami. Problém nastal u skupiny, která si vytáhla obraz trojského koně. Skupina se skládala ze dvou chlapců a jedné dívky, kde dívka dělala veškerou práci, a chlapci polehávali po lavici a hráli si s mobilními telefony. Ta následně odmítla dále pracovat, pokud se její dva spolužáci nezapojí, ti ale odmítali pracovat.

Třetí vyučovací hodinu následovala prezentace vytvořených projektů. Žáci předstupovali po skupinách stejně jako v případě prvního úkolu, představili příběh spolužákům, zatímco na promítacím zařízení byly ukazovány další příklady uměleckého zpracování týchž námětů napříč dějinami umění až po současnost. Na konci každé prezentace jsem položil pár doplňujících otázek a doplnil případné mezery ve výkladu, anebo jsem se zbytku třídy zeptal, jak by vysvětlili slovní spojení, která jsem zde uvedl dříve v zadání úkolu. Nakonec zbyl čas i na kousek zpětné vazby, zeptal jsem se proto žáků, zda je aktivita bavila a zda je zajímavá příběhy, které jim byly předkládány. Na obě otázky jsem získal pozitivní odpovědi, a proto jsem se ptal dál, proč si myslí, že bychom měli tyto příběhy znát. Dostal jsem několik odpovědí jako například, že se jedná o obecné vzdělání, že je to zábava, nebo abychom se z nich poučili. V zásadě jsem s každou z těchto reakcí souhlasil, ale chtěl jsem žákům ukázat, že i v každodenním životě se setkáváme s pozůstatky po prominenci těchto figur, jako například v cizojazyčných názvech měsíců, které jsem jim v rychlosti analyzoval, nebo název soboty a neděle v anglickém jazyce (u slova saturday jsem jim udělal přímo rozbor slova), dostal jsem také správnou reakci, že planety se jmenují po těchto bozích, a já doplnil příklady dalších astronomických úkazů a jejich propojení s mytologií.

Na delší výklad už nebyl čas, naše třetí hodina společné práce se chýlila ke konci, a proto jsem třídě srdečně poděkoval za příjemnou spolupráci a projekt ukončil.

II.4 Evaluace

Jako celek hodnotím výsledky práce velice pozitivně, stejně jako i její průběh. Pochopitelně se sem tam vyskytly nedostatky a celý proces potřebuje vybrousit, ale věřím, že má tato aktivita potenciál být velice užitečným edukačním prostředkem v rukou pedagoga, pokud bude proveden správně a v kvalitním kolektivu, a že nedostatky, ke kterým došlo, byly spíše

důsledkem mé nedostatečné didaktické průpravy než nedostatků v koncepci a konstrukci projektu samotného.

Oproti mému očekávání se ukázalo, že první část projektu nebyla natolik intuitivní, jak jsem myslel. Žáci ovšem nejsou v našem vzdělávacím systému příliš vedeni k autonomním projevům tvůrčí představivosti. Naše vzdělávací instituce od nejútlejšího věku vyžadují znalost těch *správných odpovědí* a zavrhuje reprodukci těch *nesprávných, nepravděpodobných a hloupých*, jako kdyby pravda existovala pouze v jednom pohledu a pouze v jednom podání, a žáci mají pocit, že pokud neznají tu jedinou správnou odpověď, raději je lepší neříkat nic. Proto při zpětném pohledu vidím, že jsem jakýsi střet s tvrdší realitou v tomto směru měl očekávat, ale konec konců - ukázat žákům, že existují různé způsoby myšlení a cesty k řešení, bylo jedním z mých cílů v tomto projektu. Jako potenciální cestu k řešení při příští realizaci bych viděl nejprve žákům ukázat vzor možností, jak s úkolem pracovat, na zvláštním tématu, čímž by se také snížilo napětí ve skupině.

Na druhou stranu mne velice mile překvapila schopnost žáků pracovat samostatně s poskytnutými literárními zdroji. Po primární miniaturní instruktáži byli schopni pracovat zcela samostatně a nebylo potřeba, až na ojedinělé chvílky, nijak vysvětlovat, jak operovat s encyklopedicky řazenou knihou, ani jak vyhledávat v literatuře pomocí rejstříku. Toto považuji za vysoce potěšující zjištění, protože ačkoliv nepatřím k pedagogickým skeptikům, i přesto jsem měl obavu z toho, zda nebude očekávání takového výkonu požadavkem přesměru akademickým. Stojím opraven a poučen a chválím žáky, že i v době internetu jako naprosto dominantního zdroje informací, jsou pořád schopni zacházet s knihou, jak se sluší a patří už v relativně nízkém ročníku základní školy.

Má obava z participace některých členů skupin se bohužel částečně potvrdila, ale jak jsem již v očekávaných výsledcích uvedl, je to riziko, které je reálné a všudypřítomné. Zde se promítlo nešťastné riziko náhodně sestavených skupin, protože ona již dříve zmíněná dívka, na které její dva spolužáci nechali veškerou práci, ze zcela pochopitelných důvodů odmítla nadále se angažovat ve své skupině. Tuto dívku jsem si proto vzal k sobě ke katedře a požádal jsem ji, zda by mi odvyprávěla příběh o trojské válce, o kterém četla. Když jsem viděl, že ona znalost má, nehodlal jsem ji nadále nutit spolupracovat ve skupině, která jí nevyhovovala. Oběma chlapcům jsem pak zadal konkrétní kapitoly z cyklu k nastudování, aby alespoň nějaký výsledek vznikl, a byl jsem nucen jim udělit výjimku a povolit psát i přes prezentaci projektů ostatních, aby před třídu nepřišli s prázdnou. I tak bohužel jejich výsledek nebyl nijak závratný a musím tento projekt hodnotit jako nejslabší ze skupiny. Chlapce jsem nakonec vyzval k tomu,

aby se příště při skupinové práci snažili navzájem více spolupracovat pro dobro svoje i ostatních členů skupiny. I přes tento neblahý moment práce stojím za tím, že náhodně vytvořené skupiny jsou pro všeobecný kognitivní vývoj jedinců i kolektivu jako celku i rozvoj kýžených měkkých dovedností daleko přínosnější než kamarádské skupiny v rámci třídy. Koneckonců - v pracovním procesu si nikdo z nás kolektiv příliš nevybírám a musíme se naučit pracovat i ve skupině, která nám snad zcela nevyhovuje.

Moje obava z časových dimenzí se ukázala být planou. Ano, konečná diskuse a praktická demonstrace využití znalostí klasické mytologie by bývala snesla více času, ale na druhou stranu mistrovství spočívá v umění předat v co nejkratší časové dotaci co největší množství znalostí, které v žácích permanentně zakoření, nikoliv je unudit nikdy nekončícím výkladem, kde učitel jako kdyby se dětem vychloubal, jak hodně je v daném oboru vzdělaný.

Konečně bych rád v pár slovech pochválil spolupráci dětí se mnou. Na to, že známky již byly uzavřeny, byl tropický letní den a ony byly postaveny před skupinovou práci v časovém tlaku, jsem se až na drobné incidenty nesešel s tím, že by kterýkoliv z žáků obtěžoval, rušil nebo projevoval jiné patologické chování. Celé tři hodiny byli žáci aktivní, draví po další práci, ochotní zjišťovat co nejvíce informací a pracovat společně. Ačkoliv ve školách v posledních letech roste propast mezi učiteli a žáky, asi bych jen stěží hledal skupinu, která by mě k touze vyzkoušet si roli učitele na plný úvazek lákala tolik jako tato.

III Část praktická

III.1 Využití alternativních moderních médií v prezentaci klasické mytologie

Internet se stal v současné době nedílnou součástí života většiny z nás, přičemž děti a mladiství rozhodně nejsou výjimkou, ba právě naopak. Internet má neskutečný vzdělávací potenciál a pedagogové by ho rozhodně neměli podceňovat a měli by využít atraktivitu a možností, které internetové služby nabízí k obohacení výuky nebo k doplňujícímu studiu. Bohužel, většina pedagogů se v internetovém světě příliš neorientuje a možnosti, který nabízí, zůstávají nevyužité.

Samozřejmě používání internetu s sebou nese i svá rizika, obsah internetu není kontrolován, na rozdíl od odborných publikací zde neexistuje supervize a nejsnáze dostupné informační stránky, jakými je především Wikipedia, může upravovat každý bez ohledu na vzdělání. K žádné kontrole zde prakticky nedochází. Pedagog se svou odborností ovšem snadno může obsah zkontrolovat a rozhodnout, zda jsou informace zde poskytované správné, a následně je distribuovat mezi studenty. Kromě toho se tyto stránky také dají využít k prezentování nebezpečí internetu a nezbytnosti dohledávat si zdroje informací a další zmínky o nich na internetu pro sestavení objektivnějšího soudu.

Žijeme v době, kdy pouhé čtení textu ztrácí atraktivitu u mladých lidí. To je realita. Můžeme poukazovat na to, že bude mít neblahé následky, můžeme varovat před potížemi, které dnešní mladé lidi v budoucím studiu čekají, ale i přesto se stále bude jednat o fakt a současný trend. Vzhledem této skutečnosti jako platformu s největším edukačním potenciálem současnosti vidím YouTube. Je to díky tomu, že se jedná o službu zdarma s neskutečnou možností dosahu obsahu. Každý, kdo se na stránku připojí, má přístup k obrovské knihovně videí nejrůznějšího zaměření. Pochopitelně zdaleka ne všechny kanály zde poskytují informační obsah, ten se na YouTube začal objevovat až v posledních - řekněme - sedmi letech, ale v současnosti jeho podíl na této stránce není zanedbatelný.

Látka je v těchto videích podávána prostřednictvím videoesejí doprovázených vizuálním obrazovým obsahem nebo krátkými videy, jindy animacemi. Autor nahraje své video s popisem, do kterého může vložit odkazy na zdroje, ze kterých čerpal, nebo odkazy na další videa, která doporučuje ke zhlédnutí, s podobným nebo příbuzným tématem. Video opatří štítky klíčových slov, které YouTube využije ke kategorizaci videa, aby jej doporučilo uživatelům, kteří dané téma vyhledávají. Výhodou videa je pochopitelně jeho povaha audiovizuálního média, které pokud je zpracováno atraktivním způsobem, je schopno udržet pozornost diváka snáze než pouhý text.

V internetovém prostoru má obecně velký náskok anglofonní obsah, především díky dosahovému potenciálu tohoto jazyka, jelikož angličtina je lingua franca moderního světa. Pro české diváky, především pro mladší z nich, může nedostatečná znalost angličtiny působit jako jazyková bariéra, na druhou stranu jsou tato videa ideální příležitostí si angličtinu procvičovat.

Z anglofonního prostředí bych rád vyzdvihl především kanál Overly Sarcastic Production. Jedná se o kanál dvou amerických vysokoškolských studentů, kteří vystupují pod pseudonymy Red (dívka) a Blue (chlapec). Vytváří videa různé délky a různého tématu, Red se zaměřuje na rozборы klasických literárních děl, jako jsou Illias a Odyssea, Aeneida, Božská komedie a podobně, na vyprávění rozličných mýtů řeckých, severských nebo japonských, na rozборы narativních trop a hluboké analýzy řeckých božstev. Svá videa sama doplňuje animacemi a ilustracemi. Blue, který studuje klasickou filologii a historii, vytváří videa věnující se různým historickým tématům nejen z hlediska politických dějin, ale také kulturních. Produkce tohoto kanálu se vyžívá v duchaplném sarkasmu, slovních přesmyčkách a podává tyto náměty co nejzábavnější cestou, která nijak neubírá na kvalitě obsahu, který prezentují.

Dalším kanálem, který bych zmínil, je Mythology & Fiction Explained, který se zaměřuje přímo na rozборы témat a příběhů rozličných mytologií, městských legend a fantaskních konceptů. Jeho analýzy jsou často i značně filozofické, podávané zajímavým stylem a prokládané bohatým obrazovým materiálem.

Kanál CrashCourse, profesionální kanál, který ve zjednodušené podobě vykládá obsahy vědních oborů, jako jsou sociologie, historie, ekonomie, literatura a podobně, vytvořil sérii kurzů o světové mytologii, kde ve čtyřiceti dvou epizodách religionisticky rozebírají světové mytologie a jejich tématické náměty i s rozборы konkrétních příběhů, s citacemi z odborné literatury, které tyto jevy komentují.

Jako poslední kanál zde zmíním Extra Credits. Tento kanál používá velice specifické obrazové a zvukové stylizace k vyprávění o historických událostech, mýtech a osobnostech.

Toto je jen nezákladnější výčet kvalitních kanálů v anglickém jazyce, které zprostředkovávají divákům vhléd do klasické mytologie. Nejsou zde uvedeny ani zdaleka všechny, které se tomuto tématu věnují.

V českém prostředí zatím existuje jen jeden kanál, který by se zaměřoval konkrétně na řeckou mytologii, a to kanál Lukas IV. House – Library. Spíše než na mytologii se zaměřuje obecně na popkulturní fenomény, na téma řecké mytologie má pouze několik videí. Po obsahové a formální stránce mám řadu námitek. Při namátkovém hledání jsem dále narazil pouze na uploadované dokumentární pořady nebo na oblíbená tzv. TOP 5/TOP 10 videa, kde autoři

uvádí seznam o pěti nebo deseti položkách zajímavostí k danému tématu. Zde se jednalo o TOP 5 bytostí z řecké mytologie z kanálu Pixelorez - TOP 5, obsah byl ovšem značně pofidérní: nesprávné skloňování jmen, někdy byla uvedena úplně špatná jména a dikce dabéra byla poněkud zvláštní.

Tento prostor je tedy na české scéně zatím nevyužitý, ačkoliv pro ni existuje značné množství potenciálních diváků.

III.2 Projekt Theogonia

Vzhledem k nevyužitému potencionálu, který internetový prostor skýtá, jsem se rozhodl vytvořit projekt Theogonia. Cílem tohoto projektu bude vytvoření animací, které zprostředkují divákům příběhy klasické mytologie. Název práce odkazuje na Hesiodovu báseň, která vypráví o původu bohů, stejně jako o jejich zrození a životech budou vyprávět animace. Tyto animace budou různého rozsahu od krátkých několikaminutových po delší časové úseky. Formálně se nebude jednat o klasické plynule se pohybující série obrázků, ale spíše o digitální malby, které se budou do sebe navzájem prolínat pomalými pozvolnými přechody, někdy změnou polohy objektu na malbě, někdy pohybem jednotlivých vrstev malby a jindy celkovým přemalováním obsahu obrazu nebo deformací jeho části. Tento styl animace je inspirovaný v projektech společnosti Blizzard Entertainment, jmenovitě sérií *Lords of War*, *StarCraft II: Legacy of the Void - Reclamation*, *Harbingers*, a v současnosti poslední *Warbringers*. Tyto animace spoléhají kromě vizuální složky také na zvukovou složku, slovo, ruchy a hudba hraje v tomto případě důležitou roli. Jejich výhodou je vizuální poutavost, která ale nepůsobí násilně. Výhoda digitální malby spočívá jednoznačně v možnosti pracovat s průhlednými vrstvami, které dovolují pohybovat, skrývat nebo zobrazovat podle potřeby části obrazu a možnost vybírat body obrazu a deformovat je. Jednotlivé scény budou vycházet z kompozic klasických uměleckých děl a budou obsahovat i další vizuální odkazy na ně. Tato videa budou následně uploadována na speciální kanál YouTube a poskytnuta k volnému užití veřejnosti.

III.3 Theogonia

V rámci této práce budou vypracovány malby, které poslouží jako návrhy figur, rekvizit a lokací pro animaci těchto mýtů. Při navrhování hodlám využít vizuálního jazyka, na který je dnešní divák navyklejší, nebudu a ani nechci držet se striktně ve vyobrazování mýtů historické čistoty, jelikož se jedná o příběhy fantaskní, uplatním zde také fantasií tak silně, jak jen půjde.

Zeus

Figuru Dia jsem postavil na pomezí mezi tradičním zobrazením a více originálním. Ačkoliv jsem sám se sebou bojoval v otázce bělovlasého a vousatého Dia, nakonec jsem tento tradičnější vzhled přeci jen zvolil. Neudělal jsem z něj však starce, bohové pijí ambrosii, která je činí věčně mladými, proto mi zobrazení Dia jako starce osobně vždy vadilo. Má proto mladistvou tvář a svalnaté tělo.

Na ruce mu zrovna přistává jeho orel, jeden z jeho atributů, a na druhé ruce můžeme vidět jeho blesk. Ten v mém pojetí není fyzický objekt, ale zbraň vetknutá přímo do masa a kůže.

Jeho kostým je z části tvořený volným kladením látky, a z části lehkým svrchním oděvem. Barevné schéma jeho oděvu je hluboká modř, odkazující na jeho pozici vládce nebes, a jeho náležitost k rodu Úrana, hvězdného nebe, a ušlechtilá karmínová červeň, na znamení jeho postavení.

Héra

V případě Héry jsem se snažil zachytit silnou a odhodlanou ženu s charismatem a odhodláním ve tváři. Jako model jsem si proto zvolil herečku Angelinu Jolie, především díky jejímu ztvárnění Olympie, matky Alexandra Velikého ve stejnojmenném filmu. Její podobu jsem ale lehce pozměnil.

Její kostým se z velké části skládá ze šperků, šaty jí stahuje zvláštní zlatý korzet s vyobazeným hadem, připojený k jejímu náhrdelníku, stejně jako i řetízky které ji obepínají kolem ramen. V náhrdelníku a připojených řetízcích jsou podoby granátového jablka. Dalšími šperky jsou velké náušnice a korunka připomínající křídla, náramky a výrazný prsten, který odkazuje k jejímu manželství s Diem.

Barevné schéma jejích šatů je zářivá, nebesky modrá, a zlatá, hodící se pro královnu bohů a nebes.

U jejích nohou stojí páv, její atribut a její oči jsou očima na jeho ocasu.

Héra a Zeus

Spojení obou návrhů ukazuje oba bohy jako manželský pár.

Dionýsos

Návrh podoby nejmladšího z Olympských bohů, na hlavě má tradiční korunu z vinné révy a hroznů, jeho ústa a ruce jsou modré od vína, se kterým pracuje a které pije a na jeho ramenou si hoví chameleon, zvíře, které si s sebou přinesl ze svých cest na východ a jih. Je pro něj příznačné, protože stejně jako Dionýsos je v procesu nikdy nekončící proměny. Bůh ozářený světlem zapadajícího slunce.

Pozření Kronovi potomci

Scéna ilustrující situaci v Kronově žaludku ve chvíli, kdy polyká Poseidóna. Jediný zdroj světla tvoří Hestia, bohyně rodinného krbu, jejíž světlo a jeho ostré stíny vytváří velice intimní pocit, osvětluje bohy i stěnu jejich nevelkého vězení.. Hádés tu sedí na *čestném místě*, jako do té doby jediný muž, s ním jsou zde jeho tři sestry, Héra, Hestia a Démétér, která klečí dole, mezi bohy zrovna probíhá spor.

Pythie

Návrh pythie vychází z vizuálního zpracování malby Johna Colliera *Priestess of Delphi*. Apollonova kněžka tu sedí na trojnohé stoličce s větvičkou vavřínu v ruce. Její kostým je tradičnější ženský oděv antického Řecka. Kolem sebe a přes hlavu má ovinutou rudou látku, která pomáhá zachycovat omamné páry.

Elesína

Tato malba zobrazuje posvátnou Eleusínu, kde se Démétér zastavila během svého pátrání po Persefoně. Scéna se koupe ve světle zapadajícího slunce, a doprovází jí velice dramatický kontrast temné oblohy a zlatého obilí, které svatyni obklopuje.

Trůny Olympských

Drobnější návrh zachycující možnou podobu trůnů Olympských bohů, dvanáct masivních kamenných trůnů na vysokých podstavcích, které obklopuje jen nekonečné nebe. Uprostřed kruhu je mapa, skrz kterou bohové sledují dění na Zemi.

Závěr

Detailním studiem klasické mytologie stejně jako i studiem umění jsem strávil značnou část posledních několika let. Obě tato odvětví tvoří značnou část mých osobních zájmů a fascinace oběma se prolíná i do mé osobní tvorby. Proto jsem si toto téma také zvolil. Bohužel - rozsah práce je limitován a na toto téma by bylo možné napsat celou rozsáhlou knižní sérii. Hned od začátku jsem proto musel přísně regulovat množství informací, které do práce hodlám vložit. I tak je práce značně rozsáhlá, což odpovídá mým představám tak ze dvou třetin.

Na začátku práce jsem si stanovil cíle: ukázat, že studium antické mytologie je pro jedince i společnost prospěšné, navrhnout potenciální řešení problému s předáváním klasické mytologie a zmapovat vývoj mytických postav, které nás provázejí už od doby přesahující naši historickou paměť.

Zda jsem uspěl, to musí posoudit jiní. Sám za sebe mohu říct jen tolik, že při realizaci své edukační aktivity jsem viděl, jak mladým žákům nejsou tyto příběhy ani cizí, ani lhostejné, že dokáží inspirovat a nadchnout i člověka dnešní doby. Konec konců, pocit úžasu, který nám mýtus nabízí a který nám býval důvěrně známý, když jsme byli malí, je jedním z nejkrásnějších pocitů, které můžeme pocítit v naší uspěchané době plné nejistot.

Tato práce vznikla jako pokus o nalezení cesty, kterou se vrátit k něčemu, co hrozí, že by mohlo být zapomenuto, jako pokus o otevření dveří nové generaci k poznání nového pohledu na svět.

Konec konců, klasická mytologie přežila více než čtyři tisíciletí a nyní je odpovědnost za její přežití na nás.

Seznam použité literatury

- 1) Aischylos, „*Oresteia*“ Praha: Dilia 1969 Renč V.
- 2) Aristotelés, „*Politika*“ Praha: Rezek 1998 Kříž A. ISBN 80-86027-10-4.
- 3) Campbell, J. „*Tisíc tváří hrdiny*“ Praha: Argo, 2017 Antonínová H. ISBN 978-80-257-2184-1.
- 4) Eurípidés, „*Héraklés a jiné tragédie*“ Praha: Svoboda, 1988 Klier J., Král J., Kurzová H.
- 5) Hésiodos, „*Zrození bohů*“ Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1959 Nováková J.
- 6) Homéros, „*Ílias*“ Praha: Rezek, 2007 Vaňorný O. ISBN 978-80-86027-25-8.
- 7) Homéros, „*Odysseia*“ Praha: Academia, 2012 ISBN 978-80-200-2187-8.
- 8) Châtelet, A.; Groslier, B. P, a kol. „*Světové dějiny umění*“ Praha: Ottovo nakladatelství, 2004 Pitrová L. ISBN 80-7181-936-0.
- 9) Kerényi, K. „*Mytologie Řeků I.*“ Praha: OIKOYMENH, 1996 Binder J. ISBN 80-86005-14-3.
- 10) Kerényi, K. „*Mytologie Řeků II.*“ Praha: OIKOYMENH, 1998 Binder J. ISBN 80-86005-00-3.
- 11) Kolektiv autorů „*Mytologie; mýty, pověsti & legendy*“ Praha: Fortuna Print 2006. PhDr. D. Zbavitel ISBN 80-7321-184-X
- 12) Néret, G. „*Rubens*“ Praha: Slovart, 2005 Kňourková J. ISBN 80-7209-672-9.
- 13) Pijoan, J. „*Dějiny umění/2*“ Praha: Knižní klub; Balios, 1998 Pechar J. ISBN 80-7176-839-1.
- 14) Pijoan, J. „*Dějiny umění/5*“ Praha: Odeon, 1984 Pechar J.
- 15) Pijoan, J. „*Dějiny umění/6*“ Praha: Odeon, 1980 Pechar J.
- 16) Pijoan, J. „*Dějiny umění/7*“ Praha: Odeon, 1981 Neumannová M.
- 17) Pijoan, J. „*Dějiny umění/8*“ Praha: Odeon, 1981 Halasová D.
- 18) Vernant, J. „*Řecký člověk a jeho svět*“ Praha: Vyšehrad, 2005. ISBN 80-7021-731-6.
- 19) Vidman, L. „*Od Olympu po k Panteonu*“ Praha: Vyšehrad, 1997. ISBN 80-7021-221-7.

- 20) Zamarovský, V. „*Bohové a hrdinové antických bájí*“ Praha: Deus, 2013. ISBN 978-80-87408-26-1.

Internetové zdroje

- 1) Článek „*Dionýsos aneb rozumné šílenství*“ Radek Chlup [online]. Časopis Nomádva 2009, č. 3 Dostupné z: <https://nomadva.webgarden.cz/temata/c-3-silenstvi/dionysos-aneb-rozumne-silenstvi>
- 2) Přednáška „*James Hillman - Why Study Greek Mythology*“ [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=blF0NdSm1lQ&t=692s>
- 3) Přednáška „*Greek Mythology 3500 BC to AD 2014*“ Prof. Ken Dowten [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dCaDjvcaWpo>

Multimediální zdroje

- 1) *The Goddess of Spring* [film]. Režie Wilfred JACKSON. USA, Disney, 1934.
- 2) *Hercules* [film]. Režie Ron CLEMENTS, John MUSKER. USA, Disney, 1997.
- 3) *Clash of Titans* [film]. Režie Louis LETERRIER. USA, Legendary Pictures, 2010.
- 4) *Percy Jackson: The Lightning Thief* [film]. Režie Chris COLUMBUS. USA, 20th Century Fox, 2010.
- 5) *God of War* [videohra]. Režie David JAFFE. USA, SCE Santa Monica Studio 2005.
- 6) *God of War II* [videohra]. Režie Cory BARLOG. USA, SCE Santa Monica Studio 2007.
- 7) *God of War III* [videohra]. Režie Stig ASMUSSEN. USA, SCE Santa Monica Studio 2010.
- 8) *God of War: Ascension* [videohra]. Režie Todd PAPY. USA, SCE Santa Monica Studio 2013.
- 9) *Assassin's Creed Odyssey: The Fate of Atlantis* [videohra]. Režie Jonathan DUMONT, Scott PHILLIPS. Canada, Ubisoft Quebec 2018

Seznam obrázků

Obr. č. 1: Edward Coley: „Theseus in the Labyrinth“, 1861	51
Obr. č. 2: Herbert Draper: „Lament for Icarus“ 1898, olej na plátně, 1,8m × 1,5m	52
Obr. č. 3: „Orpheus v podsvětí“ bez dohledatelného zdroje.....	53
Obr. č. 4: Franz von Stuck: „Sisyphus“ 1920	54
Obr. č. 5: Leonid Ilyukhin: „Apollon a Dionýsos“ 2018 olej na plátně, 4,3m × 1,9 m...	55
Obr. č. 6: Alexandre Cabanel: „Oedipus Separating from Jocasta“ 1843 olej na plátně..	56
Obr. č. 7: Lucas Cranach starší: „Paridův soud“ 1530 olej na dřevě, 49,7 × 35,1 cm....	57
Obr. č. 8: Peter Rubens „Achillova smrt“ 1630-35, olej na dřevě, 124,5 × 125,7 cm....	58
Obr. č. 9: Nigel Phelps „Trojský kůň“ z filmu Troy 2004.....	59
Obr. č. 10: Sandro Botticelli „Zrození Venuše“ 1485-86, tempera, 1,72 × 2,78 m.....	60