



**Inspirativní tendence starořeckých tělesných aktivit a idejí**



## základní tendence:

- směřování k *areté*
- *agón* jako vzor
- *isoi* na základě nahoty *athlétai*
- propojenost různých oblastí
- návrat ke *Gé*
- vyhnutí se *das Man*

- Interpretace řeckých typů
- „*Při studiu určitého jazyka vidíme, že slova, z nichž se skládá, mění se během století dosti pomalu; co se však mění bez ustání jsou představy, jež vyvolávají, nebo smysl, který se jim přikládá. Proto jsem došel [...] k závěru, že naprosto přesný překlad z nějakého jazyka, zvláště jde-li o národy zaniklé, je nemožný*“ (Len Bon 1994, 74).
- „*dějinné vědomí*“ (Gadamer, 1994)

# První inspirativní tendence

## ἀρετή

„ARETÉ není, *clare et distincte*, není jasné a ohraničené“ (Hogenová 2000, 6)

- zdatnost, dokonalost, excelence duše, dobrost, ctnost, poctivost, ...
- hodnota etická, občanská i praktická
- hlavní měřítko kvality občana
  - přežila ve slávě válečníka/ „sportovce“
  - transcendentnost
  - neuchopitelnost
  - pro člověka civilizace cizí

„Peníze osud a bůh též mužům prasprostým dává,  
Kyrne, však málokdo jen dostává údělem ctnost“ (Theognis. In: Řecká lyrika 1954, 90)

- překážky pro dosažení áρετή:

- πλεονεξίā

- Ÿβρις

=> zakotveno v mytologii

(+ σωφροσύνη a áρετή, – Ÿβρις a πλεονεξίā)

- vyústění Ÿβρις – μανίā a ḍtη

- nárůst Ÿβρις a πλεονεξίā – rozvoj profesionalismu

**CESTA:** směřování k áρετή, zavrhnutí Ÿβρις a πλεονεξίā, které jdou ruku v ruce s komerzializací

# Druhá inspirativní tendence

## άγών

- shromáždění
- zápas, závod, boj
- „*typická forma myšlení*“ (Novotný 1922, 14)
- *άγών gymnický, hippický, muzický*
- „sportovní“ zápolení, duch boje, soutěž argumentů / slovní klání, soutěž v soudnictví, hudbě, sochařství, vázovému malířství, básniectví, dramatu ad.
- zkouška síly γενεά s jiným
- *Symposion*

„Vídám i v divadlech, jak bývají zápasníci povzbuzováni od dětí, neřku-li od přátel, o kterých lze mysliti, že projevují své pobízení vážně podle své přízně“ (Platón).

**CESTA:** Lidský život by měl být dynamický, plný tvořivé síly a touhy po poznání, „společným hledáním dokonalosti“ (Jirásek, 2005, 237) – měl by to být neust. *άγών*.

# Třetí inspirativní tendence

## *Ισονομία a Δημοκρατίā*

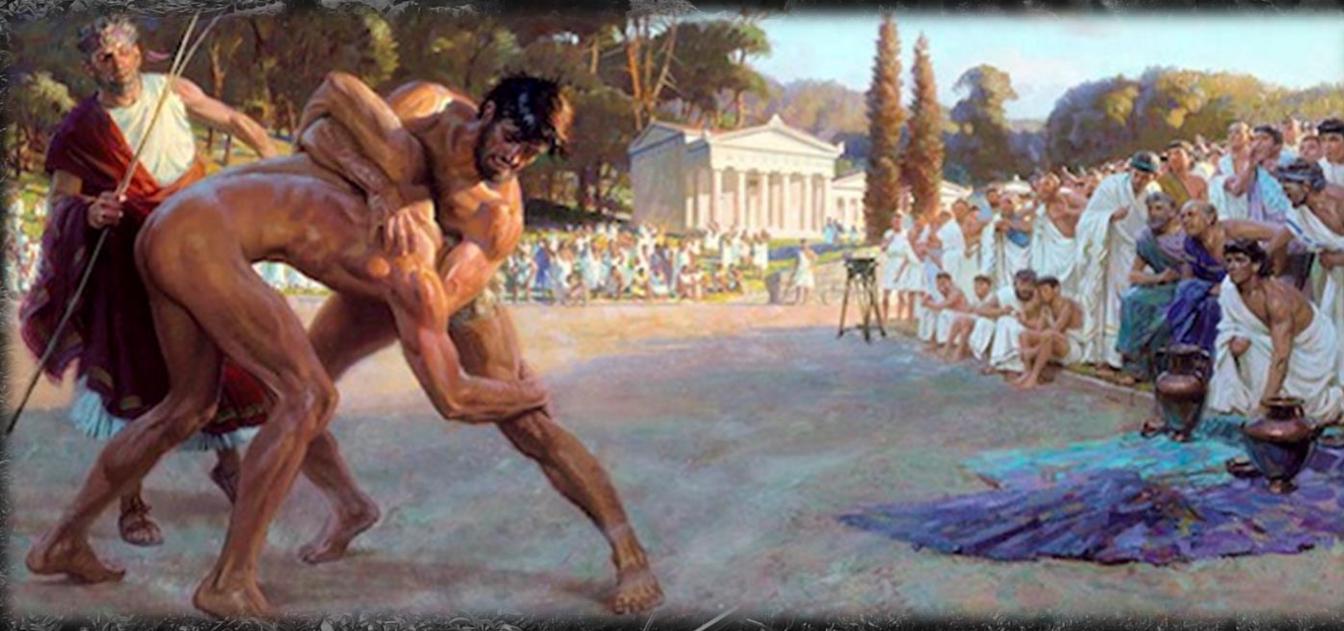
### *Ισονομία*

- rovnost práv
- *ἴσος* a *όμοιος*
- *ἡ ἀρχή*
- Maiandrios, Athény

### *Δημοκρατίā*

- *κράτος*
- *ὁ δῆμος, -ου*
- *δῆμος* zahrnoval jen *ἴσος/όμοιος*
  - šlo tedy o vládu rovných/podobných, ne vládu všeho lidu (otroci, cizinci, ženy a děti)
  - vláda člověka (všeho lidu) by měla znít spíše *anthropokracie* (*ἄνθρωποκρατίā*)

- nahota
- tzv. *ζῶμα*, *διάζωμα* či *τρίβων*
- Orsippos/Orrhippos z Megary (Akanthos ze Sparty)
- dnes: mytologie a rituály, prehistorický lov, zasvěcování mladíků, obdiv mužského těla
- Význam: zde se stírala nerovnost.
  - při *ἀγών* občany dělila jen jejich vlastní *ἀρετή*



- γυμνός („nahý“, jako neozbrojený i „nahý“ – jako bez svrchního oděvu)
- ženy: Sparta a Gortýna, Sokrates a Platón
- „sport“ a tělesná cvičení zdarma
- otrokářská společnost; **primární prostředky** → Hybrios, monodie  
*Chvála zbraně:*

„Veliké bohatství mám – meč svůj a kopí,  
překrásný k tomu štít na ochranu těla,  
vždyť tím orám lán, tím si plody rvu,  
tím si šlapu mok sladký z vinné révy,  
tím se pánum zvu nad otrockou cháskou.

*Ale kdo bojí se mít svůj meč a kopí,  
překrásný k tomu štít na ochranu těla –  
ti všichni padnou na kolena svá  
přede mnou, svým pánum, mnou svým pánum,  
nazývat mě budou velikým králem“  
(Nejstarší řecká lyrika 1981, 209).*

**CESTA:** Ideál Řeků, kdy byl γυμνάσιον a sportování zdarma, dnes neplatí; současný stav otevírá cestu penězničtví a korupci. Mnohé sporty si pro drahou výbavu a vstupy mohou dovolit jen někteří. Sport má v sobě ovšem velký potenciál a může velmi dobře vést člověka k dokonalosti, k hledání ἀρετή; komerce, přesuny „biologických komodit“ a uplácení – s nimi nemůže být sport prostředkem k dosažení jakéhokoli vyššího transcendentního.

# Čtvrtá inspirativní tendence

## propojenost všech oblastí ve společnosti

„Každá slavnost všeřecká byla svátkem mimořádně významným. Nejslavnější básníci řečtí skládali zpěvy na závody a na vítěze, a největší vyznamenání, které mohli Řekové uděliti cizinci, bylo pozvání k těmto slavnostem“ (Groh 1928. In: MZA, f. Sokol – krajský výbor Brno, k. 351, č. f. 30).

- vliv na život celé společnosti
  - - politika, náboženství a rituály, válečnictví, s básničtví , drama, vázové malířství, sochařství, ...
- **ἀθλεται:** zobrazování (vzor, propagace)
  - Socha kúra „se stala symbolem dokonalosti Řeka, který se nenechá překvapit ani vnějšími událostmi (je připraven jim čelit), ani vnitřním hnutím vlastní duše (Šíp 2008, 23). Zobrazení úspěšného sportovce prostřednictvím plakátu či televizní reklamy je dnes naopak symbolem „dokonalosti“ určitého produktu, symbolem komerce a civilizace.
    - Theagenes z Thasu
  - Astylos z Krotónu/ Syrakús
  - Dikón z Kaulónie/ Syrakús

**CESTA:** Honba za výkony a penězi, ne za vlastní dokonalostí, sport jako prostředek propagace produktů a komerce, kupování/prodej sportovců v rámci klubů a reprezentací neumožní nahlédnout jeho pravou podstatu. Tento stav nás nemůže přiblížit k pravé podstatě sportu, agonálnímu principu, k hledání **ἀρετή**.





DAVID  
BECKHAM  
CLASSIC



# Pátá inspirativní tendence

## *Γῆ/ Γαῖα/ Φύσις*

- Neoddělitelnost od *Γαῖα*

X Antaios

X dvojí podoba boha Pana

ΣΤΑΔΙΟΝ  
STADE  
STADIUM

X Mínotaurus, Kentauři, Gorgony, harpyje

X Afrodita, Daktylové, Kyklópové, Hekatoncheirové



- pohyb *ἀθλετῶν* vedoucí k vítězství byl „výsledkem dialogu s Gaiou“ (Hogenová, 2000, 150).

– Výchova

- zkoušky dospělosti (např. *kryptēia* – κρυπτω v *Γῆ*)
- pobyt v přírodě jako součást lidské každodennosti

**CESTA:** Sportu nemůžeme navrátit jeho pravý význam, když se odcizujeme přírodě a zapomínáme na ni. V dětech neprobouzíme lásku ke *Γῆ*, pobyt v přírodě je pro ně trestem – tuto potřebnou každodennost dětem nahrazuje počítač. V určitém smyslu zde můžeme mluvit o Heideggerově *Seinsvergessenheit*, zapomenutosti na bytí.



# Šestá inspirativní tendence

## odmítnutí *das Man*

- klíčem k pochopení našeho bytí je čas
  - jsoucna
  - autenticita
  - v našem bytí netoužíme po *άρετή*
- př. kámen - *άρετή*, čas .... Starost – starat se o bytí (x kámen), časovost
- nevyhnutelně směřujeme do konečnosti, ale jednáme, jakoby se nás čas netýkal, nezdokonalujeme se tělesně a duševně ve smyslu směřování k *άρετή* a *καλοκάγαθία*
- odosobněný „kdokoliv“ (*das Man*)

**CESTA:** Odosobněný *das Man* jen těžko správně rozumí *Dasein* a *Sorge*. Čas pro něj není klíčem k uvědomění si. *Das Man* netouží po *άρετή*, ale po komerci. *Das Man* vytvořil náš současný sport.

starořecká tělesná cvičení + komercializace + das Man  
agonální p. + *ἀρετή* + vz. propoj. + přiroz. vzt. s Γῆ + *ισονομία* + ... = současný sport



=>



# Sport

- Co je to? ---- AA (čas)
- Činnost v čase, realizace vlastního bytí
- Pohyb – jednotlivých segmentů x celého těla??
  - Šachy
  - Kde je ta mez ---- aporie hromada
  - Statické posilování, jóga
  - Agón x sport

- současný a římský sport --- komerce x agón
- jednostrannost
  - kyborgizace
- chybí praktičnost
  - ne jen lov výkonů
- cíl (Schopenhauer) – převrácení hodnot
  - cílem *areté*??
    - to je excelence a nemůže být strnulé, nemůže být *clare et distincte*
  - odvrhnutím současného pohledu a vyzvednutím praktičnosti a hloubky *agón* najdeme cestu k dokonalosti
    - **via est scopus**

# *habrosyné*

- cesta je *habrosyné*
  - ctnost je zde výsledkem *meleté* a těžké *askesis*
    - důraz na *ponos* a *epimeleia* a vyhnutí se *hedoné*, *malachia*, *tryfé* a též jednostrannosti (tělesné i duševní či jen jedně této složky)
    - zde se *habrosyné* dotýká *kalokagathia* --- jen přijetím takovéto *habrosyné* může být člověk KkA
  - kráčením po cestě *habrosyné* se posouváme i po cestě *kalokagathia* a *areté*
  - s tím ale ještě souvisí pokora, tedy cesta *sófrosyné* (x *hybris*, *pleonexie*)

# sport?

- podrobení jednotlivých disciplín této kritice = *agón*, sport se svou hloubkou, ne jen povrchní pomíjivost
- soupeření se sebou samým
- *calisthenics*? RW?

