

# Príbeh rysa *Claudea Lévi-Straussa*

ing. Tomáš Gál, Bratislava

## Úvod

Príbehy rysa v diele *Claudea Lévi-Straussa* tvoria sústavu mýtov a mýtických príbehov severoamerických indiánov. Tieto príbehy boli zozbierané (prípadne zeditované) napríklad Boasom, Dumézilom, Goddardom a množstvom ďalších bádateľov. Na mape tichomorského pobrežia Ameriky vykonštruoval Claude Lévi-Strauss svoju šachovnicu pre partiu, ktorú zohrá s mýtmi,<sup>1</sup> (a vyhrá). Vzhľadom na analytický spôsob práce nie je možné na základe knihy *Príbeh rysa* rekonštruovať žiaden z komentovaných mýtov o Rysovi. Preto bude pre cieľ tejto práce nevyhnutnosťou len uvedenie spätne rekonštruovaného *meta-mýtu*, ktorý má za cieľ priblížiť problematiku z niekoľkých pohľadov.

## 1. Meta-mýtus

Vzhľadom na komplikovanosť získania aspoň jedinej autentickej a ucelenej verzie príbehu o Rysovi, navrhovanou možnosťou, ako tento príbeh podať, je spätne vytvorenie meta-mýtu založeného na hlavných charakteristikách a nosných dejových líniách príbehov vybraných *Claude Lévi-Straussom*.

### 1.1. Popis

Väčšina uverejnených variant mýtu rozpráva o nasledujúcich hlavných postavách:

- a) **Rys:** šelma pôsobiaca mlado<sup>2</sup>, napriek tomu nosiaca starú tvár<sup>3</sup>. Mýtus rozpráva, akým spôsobom sa lovec (šelma) so starou tvárou stáva mladým. Vysvetľuje, že Rys, na začiatku príbehu starý, omladne (okrem tváre) vďaka parnému kúpeľu, ktorého koncepcie je autorom. Tiež je uvádzaný ako pán hmly, ktorú vie používať ako zbraň.
- b) **Kojot:** je tiež šelma pôsobiaca mlado a rovnako ako u Rysa je u neho možno vybadať atribúty staroby (zrelosti). Kojot je mýtickým náčelnikom dediny, okrem toho je aj príbuzensky spriaznený s Rysom (podľa niektorých verzií je jeho dvoččaťom). Tak, ako je Rys pánom hmly (a pary), Kojot je pánom zimy a ľadu.

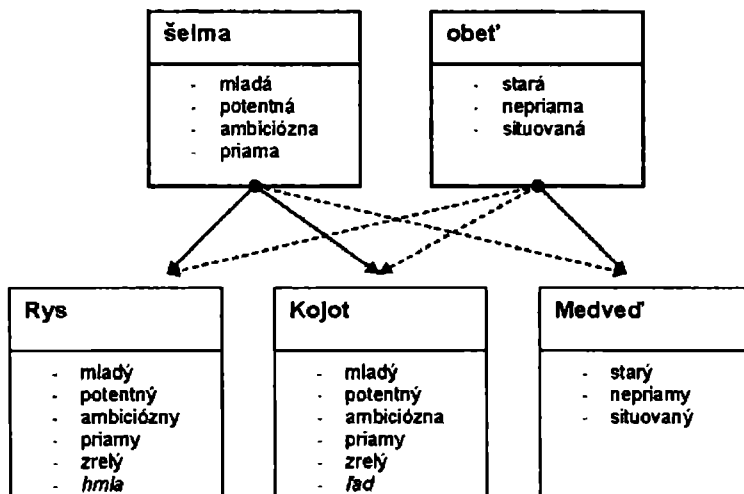
<sup>1</sup> Vo svojej šachovej partii ponúka remízu ešte pred prvým ťahom, keď vraví, že mýty nie sú partiou zahranou raz a navždy, sú nevyčerpatelné a vždy, keď sú rozprávane alebo čítané nanovo, rozhovárajú novú hru. – C. Lévi-Strauss, *Príbeh rysa*.

<sup>2</sup> Napriek tomu, že to C. Lévi-Strauss nehovorí (pravdepodobne pre samozrejmosť tohto javu), je možno vhodné zdôrazniť, že každá šelma (cicavec – predátor) pôsobí mlado (z pohľadu pozorovateľa – človeka), v opozícii k lovenej zveri, pôsobiacej staro. V realite divje prírody je šelma skoro vždy mladšia (objektívne aj subjektívne), ako lovená zver, ktorá je zväčša stará a chorá.

<sup>3</sup> Kde C. Lévi-Strauss hovorí, že podľa jedného z informátorov pripomína vráskavá tvár rysa „zovretú päsť“.

- c) **Dievčina:** v príbehu je mladá panna (v niektorých verziách frigidná – odmie-tavá k dvoreniu sa nápadníkov). Je oplodnená Rysom, kvôli čomu je vyhnaná zo spoločenstva. V alternatívnych príbehoch má aj sestru, v tom prípade býva vyhnaná spolu s ňou (napríklad kvôli krádeži), oplodnená Rysom a jej sestra Kojotom.
- d) **Syn:** Rysov syn sa vytráca z deja po tom, ako dospeje a stáva sa lovcom, Kojotov syn zažíva krušné chvíle pri hľadaní si nevesty. Možno povedať, že existuje istá podobnosť v útrapách predmanželského snaženia medzi Rysom a jeho synov-com (Kojotovým synom).

Základná dvojica príbehu Rys a Kojot tvoria pár a tento je v opozícii nie fundamen-tálnej (preto nie je najvhodnejšie nazývať ich protipólmi – binárnou opozíciou), ale čisto v dejovej v rámci konkurenčného boja; Rys loví v hmle, Kojot nie. Uvedenie si korelácie medzi týmito dvoma aktérmi musí vychádzať z dedenia ich atribútov.<sup>4</sup>



Obr. 1: Dedenie atribútov medzi triedami entít (šielma, obeť) a entitami (Rys, Kojot, Medveď)

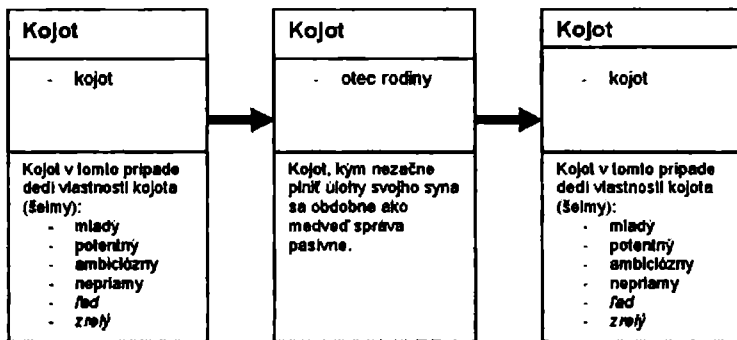
Z obrázku vyplývajú bratské atribúty Rysa a Kojota. Obaja sú mladí (duchom). Napriek tomu, že žijú v spoločenstve (Kojot je náčelník, Rys dedinský starešina), v istom zmysle sa vyčleňujú. Kým u Rysa sú to jeho fyzické nedostatky (ekzémy a parazity), z ktorých vyplynú psychické poklesky (oplodnenie panny podivuhodnou metódou, proti jej vôli), u Kojota sú to psychické nedostatky (neschopnosť vysporiadať sa s problémami napriek spoločenskému postaveniu), ktoré vyúsťia do fyzických

<sup>4</sup> Nižšie uvedená schéma rozdeľuje objekty do tried (entít a tried entít). Entita je faktorom v zmysle Wittgensteinovskej logiky a ako taká existuje iba v interakcii. Trieda entít potom zahŕňa také entity a relácie medzi nimi, ktorých (niektoré) atribúty (a ich parametre) sú zhodné, na základe čoho je možné ich logicky generalizovať. Entity možno od seba vzájomne odlišiť atribútmi, ktoré ich opisujú. Entity ktorých atribúty sú identické a ich parametre sú totožné, sú identickými entitami. V opozícii v zmysle Lévi-Straussovom sú teda tie entity, ktorých (niektoré) atribúty sú zhodné, ale parametre týchto atribútov sú v kontraste.

problémov (najprv hlad, neskôr ho zbije medveď). Rys aj Kojot si zakladajú na svojej potencii, preto keď dievčina otehotnie, Kojot by sa rád prihlásil k otcovstvu. Obaja v čase svojej spoločenskej situovanosti využívajú nepriame (zákerné) metódy typické pre *trickstera* (Rys, aby sa stal otcom a Kojot, aby získal otcovstvo). Kojot aj Rys majú spoločenské ambície. Aj keď je to zamlčané, otcovstvo dodáva prestíž v dedine. Preto Rys, keď sa stane úspešným otcom rodiny, schopným ju uživiť, môže sa stať aj náčelníkom. Kojot ustupuje do úzadia. Rovnako Rys aj Kojot využívajú svoje zvláštne schopnosti pri ochrane svojej rodiny, Rys hmlu, ktorá mu umožňuje loviť, keď nemôže loviť nik iný a Kojot zimú (ľad), keď vedie spor s čarodejom Kanibalom a jeho suitou.

Medveď, ktorý je pôvodne tiež šelma sa stáva obeťou šeliem z dôvodu svojho usadenia sa a straty ambícií a preto stráca svoju rodinu a život. Obdobná situácia nastáva u Kojota, keď potom, čo sa usadí, sa jeho deti stávajú lovnou zverou pre Kanibala. Kojot sám sa musí púšťať do úloh svojho syna, aby zachránil svoju prestíž a status lovca (šelmy).

Z hľadiska objektivej analýzy preto treba podtrhnúť fakt, ktorý možno pre svoju trivialitu Claude Lévi-Strauss prehliadol, a síce že Rys je rys a Kojot je kojot. Graficky zobrazené to potom v prípade Kojota vyzerá nasledovne:



Obr. 2: Rola Kojota (zmena stavu aktéra)

Dá sa povedať, že Rys sa stáva rysom v okamihu, kedy vykonáva svoje úlohy (vytvorenie parného kúpeľa, vytvorenie hmly), inak je starec, obeť (spoločnosti), ktorý má k dispozícii len málo svojich skutočných atribútov. Možno hovoriť o jeho nepriamosti, ktorá sa prejavuje vtedy, keď sa chce stať otcom. Nepriamosť sa vyskytne aj u medveďa, ktorý posielal svojich synov na smrť, aj v správaní Kojota. Je povšimnutiahodné, že hrdinovia príbehu sa nikdy nedostanú do stavu otvorenej priamej konfrontácie. Pri konfrontácii Rysa s Kojotom je Rys ešte starec a pri konfrontácii Kojota s Medveďom je starcom zas Kojot. Tiež je pozoruhodné, že napokon v oboch prípadoch víťazí starec (Rys nad Kojotom a Kojot nad Medveďom).<sup>5</sup>

<sup>5</sup> V tomto prípade teda možno skutočne hovoriť o identickosti medzi aktérmi v súlade s kánonickým vzorcom  $F_1(a) = F_1(b)$ , kde Kojot v role náčelníka (situovaného)  $F_1(b)$  je pod vplyvom triku Rysa  $F_1(a)$ , obdobne ako sa medveď (bývalý trickster)  $F_{1,2}(y)$  stáva obeťou triku Kojota. Treba dodať že názornejšie by

## 1.2. Meta-mýtus – minimalistická verzia

Onehdy, v dedine, obývanej zvieratami, žila Divá mačka, ktorú volali Rys<sup>6</sup>. Toto stvorenie bolo staré, žrali ho parazity a stále sa škrabalo (palicou). Túto palicu si zvyklo pre rovnaké úkony požičičať mladé dievča (s čím Rys nesúhlasil), až raz z toho otehotnela, plod donosila a úspešne porodila chlapca. Kojot (ktorý bol Rysov príbuzný) sa cítil byť urazený a poštvál bizarej trojici celú dedinu. Vybocovali ich, takže si museli hľadať prístrešie inde. Žili v osamelej zemičke<sup>7</sup>. Rys vôbec nevychádzal von, až kým mu raz dievčina nepripravila horúci kúpeľ. Ponoril sa doň a následne sa hodil do studeného potoka. Ekzémy aj parazity zmizli a Rys sa stal mladým a krásnym. Začal loviť a dobre sa im darilo. Z dediny sa zašla pozrieť Straka, ako si trojica nažíva. Sama Straka bola hladná, pretože odkedy si Rys polepšil dedina hladovala. Keď videla Rysovho syna pojedat loj, ukradla mu ho. Ten strašne zvriskol, na čo vybehla jeho matka, so Strakou sa dohodla a dala jej dosť potravy. Neskôr jej začala dávať stravu pravidelne. Kojotovi v dedine sa zdalo divné, že Straka má dostatok a všetci ostatní hladujú. Navrhne preto, aby sa všetci vybrali pozrieť, čo je vo veci. Rys ich privítal v dobrom, zabezpečil im dostatok potravy a stal sa ich náčelníkom.

## 1.3. Meta-mýtus – maximalistická verzia

V tejto časti budú zhrnuté tie útržky mýtov (a príbehov) o Rysovi, uvedené C. Lévi-Straussom v Príbehu Rysa, ktorých ústrednou postavou je Rys. Jedná sa o príbehy rôznych etnických skupín, ktoré tu nebudú uvedené (z dôvodu možnej redundancie). V duchu Roberta Gravea<sup>8</sup> bude spomenuté iba to, že verzia je vlastná niektorým interpretátorom. V prípade viacerých verzií bude uvedené, čo hovoria iní.

Onehdy, vo zvieracej dedine žil Rys, ktorý bol starý a trpel exémami a parazitmi. Žil sám, štítil sa ostatných a ostatní sa štítili jeho. V dedine žila spolu s ostatnými dievčinami aj mladá dievčina – vtáčica. Raz keď išla za svitu Mesiaca vykonať malú potrebu do lesa, vyčíhal si Rys tento moment a vymočil sa na rovnaké miesto. Deva z toho otehotnela, čo ju dosť prekvapilo. Keď sa jej narodil veľmi rumálgajúci chlapec, náčelník Kojot vyhlásil súťaž v pochovaní si dieťaťa. Kto dieťa učička, bude určený za jeho otca. Kojot predpokladal, že otcom bude on, keďže jeho plodnosť bola legendárna a jeho kúsiky, pri ktorých podával sušené spermie pannám boli po okolí známe. Všetci chlapi z dediny to skúšali, Kojot tiež, ale neúspešne. Prišiel rad na Rysa a ten dieťa upokojil. Niektorí vravia, že dieťa s nehou, veľmi opatrne zabalil do prikrývky, aby ho nenakazil ekzémom alebo aby naň neprešli jeho parazity.

bolo pre väčšiu variabilitu znázornenie  $\frac{F_x(a)}{F_y(b)} = \frac{F_x(b)}{F_{y-x}(n)}$ , teda možno povedať že ide o vzájomne identický vzťah aktéra a v stave x k aktérovi b v stave y s aktérom b v stave x k aktérovi n v stave y-k, kde a, b, a n sú ľubovoľne zameniteľní aktéri a číslo k je celé číslo. V takomto prípade kánonický vzorec ukazuje opakovanú časovú postupnosť vo vzťahu aktérov (ktorá nemusí byť bezprostredná).

Po dlhšom zväžení treba povedať, že *trickster* je skôr povolanie, výkonom funkcie, než vrodеноm kvalitou (keďže *trickster* sa dá naučiť).

- 6 Podľa MS Encarta Reference Library 2005 pozná zoológia štyri druhy rysa (*lynx*), ktorými sú: Iberký rys (*lynx pardinus*), Rys ostrovid (*lynx lynx*), Kanadský rys (*lynx canadiensis*) a Americký rys (*lynx rufus*), po anglicky bobcat, niekedy nazývaný aj wildcat – divá mačka.
- 7 Indiánske obydlie, drevená stavba v zemi s východom zhora.
- 8 Graves, R.: *Řecké Mýty*, Levné knihy 2001.

Kojotovi sa takýto kandidát nepáčil a vyhlásil ďalšiu skúšku otcovstva – lov. Sám podvádzal, keď schoval korisť v dutom strome. Rys si však vytrhol fúz, zabodol ho do zeme a padla veľká hmla. Kojot zablúdil a nedokázal nájsť svoj úkryt. Hmla sa rozplynula až vtedy, keď sa Rys vrátil so svojou korisťou. Kojot uznal Rysove otcovstvo, ale vzhľadom k jeho potrebe mstiť sa za svoju prehru, ohováral starého Rysa v dievčininej rodine a je úspešný. Najprv nechsl trojicu vyhnať z dediny a potom poštval na Rysa vtáky (rodinu mladej dievčiny), aby ho spoločne zabili.

Niektorí hovoria, že keď trojica utekala z dediny, Vrana im tajne nechala žeravý uhlík, aby si v novom domove mohli rozložiť oheň. Iní hovoria, že naopak, všetci dedinčania Rysa na rozlúčku ešte aj výdatne zbili.

Vtáky ho roztrhali. Rys však ešte pred tým odkázal svojej dievčine, aby z neho aspoň niečo našla v prípade, že sa toto stane. A naozaj, našla z neho malý kúsok kosti, ktorý si dobre odložila.

Každý deň sa z kúska jelenej kože, v ktorej bola kosť uložená, ozýval šramot, až raz z nej vystúpil Rys. Bol zranený, ale živý. Aby sa zo zranení vyliečil, musel navštíviť parný kúpeľ. Ten si sám vyrobil a zo zranení sa vyliečil.

Niektorí hovoria, že jeho mladá žena tiež vstúpila do kúpeľa a tak sa neuzdravil celý. Jeho tvár ostala mrzká.

Kojot sa dozvedel, že Rys je nažive a šiel za ním intrigovať. Presvedčil ho, že on sám je nevinný a za všetko je zodpovedný Medveď. Rys mu uveril a spolu sa dohodli, že si Medveďa podajú.

Kojot šiel za Medveďom a balamutil ho. Päť Medveďích synov nechal padnúť do pasce, kde ich Rys zabíjal šípom, vyrobeným z vlastného fúzu.

Niektorí vravia, že potom, ako sa Rys nabažil, svojou magickou mocou premenil všetky odpadky v okolí dediny na potravu a tak, ako sa Kojot nasýtil Medveďom, nasýtili sa vďaka Rysovi všetci dedinčania.

Vtedy Medveď pochopil, že Kojot nie je jeho kamarát a chcel sa mu pomstiť. Začal Kojota naháňať, dohonil ho a poranil. Na následky zranenia sa Kojot premenil na odporného starca, hnileho a mrzkého, ktorého doprevádza pes a nik sa k nemu nechce priblížiť. Kojot využil túto vzácnu metamorfózu a zvedol Medveďa z cesty na chatrný most, ktorý sa pod ním podlomil a Medveď sa utopil v rieke. Kojotov nový kamarát, Lišiak mu potom pomohol Medveďa upiecť v peci.

Niektorí vravia, že im vykopaním jamy, v ktorej Medveďa piekli, pomáhal aj Mýval. Tiež sa tam vraj zjavil stavec, majster v pečení Medveďa a poradil im, aby ho piekli na borovici, aby malo jeho mäso naozaj dobrú chuť.

Medveďova žena, po tom ako stratila muža aj synov, odišla.

Niektorí vravia, že Kojot si tiež napokon našiel svoju dievčinu. Vraj to bola dokonca sestra Rysovej ženy. Ubehal ju, keď bežala tehotná lesom, vzal si ju do opatery a narodili sa im štyria synovia. Trom dal iba jedno meno, ktorého význam si už dnes aj tak nik nepamätá. Štvrtý syn dostal meno Mocná noha, pretože zdedil po otcovi Kojotovi magické schopnosti.

Keď mládenci dospeli, najstarší z nich sa rozhodol, že popýta dcéru miestneho čarodeja, menom Kanibal. Kanibal bol rovnako nepríjemný, ako starý Kojot za mladi a najstaršieho Kojotovho syna Istivo utopil. Keď dorástol druhý syn, tiež si vyvolil Kanibalovu dcéru a tiež sa nechal oklamať. Rovnako tretí. Najmladšiemu, Mocnej nohe pomohol už sám starý Kojot. Pomohol mu nasadnúť do kanoe tak, aby sa neutopil. Keď Kanibal na nich poslal mocný oheň, obklopili sa Kojot a syn kusmi ľadu.

Kanibal videl, že s tým nepohne. Dovolil Mocnej nohe vziať si jeho dcéru za ženu, avšak so svojim priateľom Kwalumom sa spojil proti zaťovi. Kwalum zapálil oheň a pokúsil sa Mocnú nohu upáliť, ten však unikol, lebo mu pomáhala Myš. Unikol aj stromu, ktorý ho chcel zovrieť a tiež vodnej príšere. Kojot sa rozhodol vybaviť si účty s Kanibalom osobne. Stretli sa v héroickej bitke plnej mágie a nástrah, v ktorej napokon zvíťazil Kojot, keď zmrazil Kanibala, Kwaluma i Kanibalovu dcéru. Potom spokojne odišiel so synom domov.

Aj Rysov syn dospel, ale nevedno už či mal problémy so ženami, ako jeho otec.

#### **1.4. Rysko Riško a Kojotík Karolko**

Z vivisekcie, ktorej podrobil mýty o Rysovi Claude Lévi-Strauss je rovnako možné vytvoriť zhrnutie, aké bolo uvedené na predchádzajúcej strane, ako aj jeho lyrizáciu v duchu éry slovenského romantizmu. Cieľom tohto pokusu je ukázať, ako je možné kultivovať mýtus do podoby detskej riekanky, vyťať z neho civilizačné pozitíva a tým umocniť mravný vývoj infantilného čitateľa. (Treba dodať, že toto nebola funkcia mýtu).

Novembrové vetry previevali svet,  
ľudia zrak odvracali znechutene,  
to Riško, malý, smrdutý  
poffakuje sa po dedine.  
Krivé nohy, sta z tvarohu,  
niesť rovno ho však nemohú,  
palicou celý škrabe sa zúrivo,  
po vrásčitom, mrzkom tele  
plnom parazitov.  
Deva, krásna, mladá, od vedľa,  
palicu jeho krivú, hrubú vzala  
a poškriabala sa tiež  
na všeliakých miestach telesných.  
„Jááj, Ešika-nešika,“ káral ju Riško,  
keď videl, čo robila. „Nechaj mi  
moju paličku, zázračnicu.“  
Lež vravel tak na daromnicu.  
I stalo sa svete milý, že Ešika počala.  
Nešika.  
A keď prešlo deväť mesiacov,  
Narodilo sa bábätko.  
Karolko, náčelník udatný a smelý,  
keď sa to dozvedel, nebol veru rád.  
I vyhnať dal Karolko aj Ryška,  
aj Ešiku, aj malého Janka.  
Tak všetci odišli do zemlianky novej,  
kde len poskromne bolo jedla  
a pitia.  
Ale raz Riško vraví Ešike svojej  
že nech mu horúcu parnú kúpeľ vyhotoví,  
že nech sa na chvíľu majú  
ako v Turecku.

Keď z nej Riško vyšiel, bol rys nový,  
mladý a krásny, silný a mocný,  
skvelý lovec a jedla bolo dost.  
Janko tiež už nerumázgal hladný.  
Nie však v Karolkovej,  
hlad zrazu preveliký prikvačil ich  
a nemali čo pojesť, tak straku Míriam  
vyslali, nech zistí, ako je na tom Riško.  
I vidí Míriam Janíčka sedieť, loj cmúľať  
pred zemliankou s chuťou prevelikou,  
tak mu ukradne, čo jeho je, v plač ho obráti  
a že mu ten loj už nikdy nevráti.  
Ešika vybehla,  
keď to zbadala,  
s Míriam sa hádala  
a napokon sa dohodla.  
Riško počíнал si blahosklonne,  
tetu Míriam živil, že jej bolo dosti,  
Karolko to pobadal, dedinu si povolal,  
nech idú zistiť zač je čeho loket...  
A tak prišli a videli, ako Riško žije,  
náčelníkom ho urobili,  
Karolka zapudili,  
a dodnes im dobre je.

### 1.5. O Rysovi, starcovi plesnivom a chĺpnom

Rovnako, ako možno mýtus „kultivovať“ do podoby lyrizovanej rozprávky, možno ho aj „odkultúrniť“, vymaniť z podoby ochočeného zvierata, vrátiť mu podobu šelmy. Ako píše Fridrich Nietzsche: *„Nazývať krotenie zvierata jeho vyšlachtením znie našim ušiam skoro ako utip. Každí vie, čo sa deje vo zverincoch a pochybuje, že zvieratá sa tam šľachtia. Sú oslabované, stávajú sa menej nebezpečnými, sú deprimované strachom, bolesťou, ranami, hladom, stávajú sa tak slabými tvormi.“*<sup>9</sup> Nasledujúci pokus je snahou o obrátenie listu a navrátenie mýtu predpokladanej pôvodnej divokosti, prefiltrovanému vnímaním tzv. kultúrneho človeka, ako by ho mohol interpretovať majster vulgárnosti, Donatien-Alphonse François, markýz de Sade.

Starec Rys, plesnivý zvrhlík krivej postavy, bol mocným synom zhýralej zlodejky<sup>10</sup> a príležitostnej kurtizány, ktorej meno v záchvate zúrivosti dávno prekľal a zabudol, keďže ju v zvrhlosti dávno prekonal. Po dedine sa ponevierať už mnoho rokov a bol tam známy ako morózny a slizký mrzút, majúci záľubu v obťažovaní infantiek. Jeho nechutným zvykom bolo škriabať si svoje opuchnuté a parazitmi hryzené telo sukovitou palicou v tvare capieho penisu. V dedine žila aj jedna neposlušná dievčina – vtáčia, čo sa vyhýbala mužom a žila roztopašným životom, preferujúc vlastné genitálie. Záľubu mala v záhaľke, ktorú si zvykla spestrovať počúvaním Rysových

<sup>9</sup> F. Nietzsche, *Antikrist*.

<sup>10</sup> Niektorí tvrdia, že ukradla svojmu bratovi, ktorý bol zároveň aj jej milenc, spolu so sestrou vzácné mušičky, kým v potoku onanoval.

historiek, ktoré ju vnútorne rozpaľovali. Jeho chlipné príbehy v nej prebúdali sýte pocity rozkoše, kedy si požíčovala jeho sukovitú palicu a rovnako ako on, škriabala sa ňou. Rys jej niekedy pri tom plul do úst, niekedy sa zvykol vymočiť tam, kde ona, zavše i skôr, než stihla odísť. Rys ju občas varoval, že nech si nemyslí, že ju nič nemôže vyčerpať, ale dievčina nedala na starcove slová. A tak sa stalo, že počala, čo ju veľmi znepokojilo a prekvapilo. Možno chcela, aby Rys svojim dlhým fúzom zabil plod v nej, ale napokon z toho zišlo. Kojot, o ktorom sa pravelo, že bol Rysovým dvojsťanom, sa vyhrážal, že v prípade, že porodí dievča, zabije ho. Nestalo sa tak, porodila zdravého, mocného chlapca. Náčelník dediny, starý Kojot, bol vypelichaný chrapúň, čo veril, že všetky mladé dievčiny musia byť jeho, preto nevezal takúto novinu s uspokojením. Poštvav dav dedinčanov na Rysa, jeho konkubínu, aj na malého pankharta. Dav dedinčanov ich vyobcovoval a starého Rysa na rozlúčku riadne zbili. Snáď iba Vrana, osoba výrazných čiernych očí prezrádzajúcich ducha, im pomohla tak, že im darovala horúce uhličky. Utekli sa starcove Rys, jeho konkubína a ich pankhart do nízkej, utiahnutej zemianky. Tam žili biedny život plný nerestí, až kým si Rys nespomenul, že mu načim horúci parný kúpeľ. Rys sa doň ponoril, avšak jeho dievčina doň vošla za ním, tak sa neuzdravil celkom. Jeho tvár ostala mrzka a vrásčitá, presne ako sa dievčine páčilo. Rys s tvárou starca a telom mladíka sa ihneď vybral do lesa na lov, zároveň uvalil na dedinu, odkiaľ ich vyhnali, hmlu, takže nikto nič nevidel a všetci začali hladovať. Vybrala sa raz Straka, stará semetrika, pozrieť, ako Rys žije, kým všetci skučia hladom. I zbadala pre jeho chatrčou, jeho malé decko si hrať a loj cmúľať. Hneď aj k nemu pribehla a loj mu vzala. Decko začalo strašne rumázgať, až to vyrušilo jeho matku – vtáčicu, ktorá sa v chajde venovala rozkoši. Vyšla von a zbadala Straku, ako sa potiera lojom. Toto zlodejstvo ju ešte viac vzrušilo a tak sa dohodla so Strakou, že bude chodiť k vtáčici sa aby spolu zdieľali okamihy rozkoše, a ona jej za to bude dávať loj, ktorý Stračie staré telo potrebovalo. Starý Kojot videl, že mu dedina upadá, jediný kto nehladuje je Straka. Dal si ju preto priviesť a mučil ju, kým mu nevyzradila, čo je vo veci. Potom zvolal celú dedinu a všetci sa vybrali za Rysom. Keď Rys zbadal Kojota, hravo ho premohol a znásilnil, čím sa stal náčelníkom on. Všetci sa potom spoločne oddávali neresti.

Spôsoby reinterpretácie tohto krátkeho príbehu ukazujú, že analýza orientovaná na štruktúru môže veľmi ľahko ideovo vyprázdniť príbeh. Spôsob, akým rozprávač modeluje mýtický príbeh do tvaru vhodného pre publikum, záleží viac na empatii, než na kvalite štruktúry, určujúcich jemu vymedzené pole aplikácie.

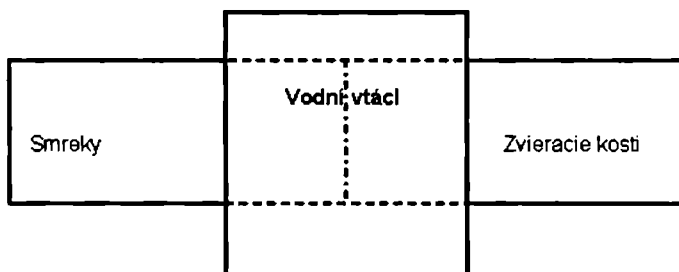
## 2. Stratégia

Víťazstvo Claudea Lévi-Strassa v partii s mýtmi sa udialo vďaka analýze založenej na redukovanej sade bodov, vyjadrujúcich v konceptuálnej rovine entít príbehov, znázornených ako hrany orientovaného grafu, zachytávajúceho „*plynulú premenlivosť mýtických foriem*“.<sup>11</sup> Problematike redukcie bodov je vyjadrená ako nevyhnutnosť podmienená „*prehlbujúcou sa analýzou a odhaľujúcou sa stále komplikovanejšou sieťou, vzájomným prelínaním sa (relácií) kódov a opozícií, zvyšovaním počtu uzlových bodov, kedy nakoniec táto sieť začne nebezpečne pripomínať teoretickú možnosť, kedy je každý uzlový bod spojitelný so všetkými ostatnými*“.<sup>12</sup> Toto ho dostáva pred

<sup>11</sup> C. Lévi-Strauss, *Príbeh Rysa*, str. 216.



problém, kedy musí byť priradiť význam buď každému takémuto bodu v grafe, alebo žiadnemu. Toto však platí iba v prípade dvojrozmernej analýzy (šachovej partie) sieťového grafu. V prípade, že budeme vnímať časovú zložku (ktorá isto existuje, jednak v samej dejovej línii, jednak v rámci vývoja mýtu ako fenoménu (čo však nebude momentálne podstatné), máme k dispozícii niekoľko metód na časovú analýzu sieťových grafov (prípade akýchkoľvek orientovaných grafov), akými sú napríklad metóda CPM-PERT, CPM-COST alebo stochastické modely.<sup>13</sup> Samozrejme nie je možné vytvárať nové prvky v Lévi-Straussovom grafe, ale vďaka metódy *reverse engineering* možno ukázať, ako je vedená kritická cesta v orientovanom grafe pomocou dejovej línie. Problém je teda opačný, nehľadajú sa kritické cesty (z konkrétnych relácií medzi významnými bodmi), ale porovnávajú sa významné body a analyzujú sa relácie. Problémom ostáva určenie relácie medzi významnými bodmi v mýtoch navzájom, respektíve ich generalizácia. Kým vzťah entít, upravený treťou normálnou formou má podobu napríklad:<sup>14</sup>



Obr. 3: Relácie medzi entitami

<sup>13</sup> C. Lévi-Strauss, *Príbeh Rysa*, str. 216.

<sup>14</sup> Príčom platí, že stochastické modely sú aplikovateľné v prípade analýzy na úrovni pravdepodobnosti (dynamický model) a CPM v prípade konkrétneho určenia bodov (statický model). V prípade dynamického modelu platí obmedzenie na zatvorenosť systému, keďže pri dynamickom systéme, pri ktorom je nevyhnutné osobitné posudzovanie každej väzby medzi jeho prvkami navzájom, bude celková dynamika systému výsledkom čiastkových rozdielov v hodnotách informačného obsahu (vnútornej zložitosti) všetkých prvkov. Z tohto vyplýva, že ak uvažujeme o systéme, ktorý sa skladá z  $n$  prvkov (očíslovaných 1 až  $n$ ) a každý prvok predstavuje podsystém, teda je mu možné prisúdiť istú informačnú hodnotu  $I$  z intervalu  $< 0, 1 >$ , platí že celková dynamika (dyn.) (hovoriaca o tom, aký rôznorodý je systém z hľadiska komplexnosti jeho prvkov) systému, kde medzi prvkami uvažujeme vzťahy, môžeme definovať

$$dyn. = \frac{\sum \sum_i abs(I_i - I_j)}{\max sum} \sum \sum_i abs(I_i - I_j)$$

ako:  $\frac{\sum \sum_i abs(I_i - I_j)}{\max sum}$ , kde  $i$  je sekvencia od 1 po  $n-1$ ,  $j$  je sekvencia od  $i+1$  po  $n$ ,  $n$  je počet prvkov systému,  $I_j(I_i)$  je informačný obsah  $i$ ( $j$ -tého) prvku a „abs“ je absolútna hodnota. Celkový počet rozdielov ( $I_i - I_j$ ) je rovný počtu vzťahov  $(n-1)n$ . Na základe kombinatoriky možno povedať že

počet všetkých možných vzťahov je rovný  $2C_2^n$  (kde  $C_2^n = \frac{n!}{((n-2) \times 2!)}$ ). Max sum je rovné maximu funkcie  $\sum \sum_i abs(I_i - I_j) \sum \sum_i abs(I_i - I_j)$ , a zodpovedá množstvu všetkých väzieb, ktoré v systéme môžu (z matematického hľadiska) nastať. Toto celé by však platilo len vtedy, ak by skúmaný systém nebol otvorený.

<sup>14</sup> C. Lévi-Strauss, *Príbeh Rysa*, str. 59.

Základom štruktúrálnej analýzy Léviho-Straussa je porovnanie entít, kedy tieto tvoria buď opozície, alebo spolu korelujú. Opozície sú viacvrstvové a existujú aj na úrovni univerza (delenie na *ad hoc* vrstvy, napríklad stravovacia, geografická, kozmologická, etc.), ako aj na úrovni entít. Pre zjednodušenie sa však dajú vrstvy mýtického univerza generalizovať do vrstvy prírodnej (zahrňujúcej ekonomicky nekvantifikovateľné procesy – napríklad akt oplodnenia) a do vrstvy spoločenskej (zahrňujúcej ekonomicky kvantifikovateľné procesy – napríklad akt sobáša).<sup>15</sup>

Koncept binárnych opozícií dáva do vzájomného vzťahu entity univerza, ktorých parametre atribútov sa kontrastne líšia, avšak atribúty samé (ako kategórie) sú prítomné. (Napríklad para u Rysa a Iad u Kojota sú takými parametrami). Totožnosť parametrov všetkých atribútov vyvoláva identickosť entít. Takto sa stávajú identickými traja najstarší synovia Kojota, ktorých jediným rozdielnym parametrom je ich poradové číslo (1. syn, 2. syn, 3. syn), dokonca aj ich meno sa stratilo pre ich nerozlišiteľnosť. Zhodnosť atribútov vyvoláva v tomto koncepte vzťah, ktorý Lévi-Strauss nazval koreláciou.<sup>16</sup>

Ďalejje Lévi-Straussom postulované, že môže existovať jazyk mýtu, ktorý človek dokáže dekódovať, obdobne ako dokáže dekódovať ľudskú reč.<sup>17</sup> Teda je možné pochopiť mýtus (v zmysle správneho odhadnutia formy jeho naratívnej štruktúry), ako aj pointu jeho obsahu. S týmto možno súhlasiť do tej miery, že mocenské (ekonomicky kvantifikovateľné) sociálne väzby obsahujú u všetkých ľudských spoločenských rovnaké sady atribútov, aby ich bolo možno generalizovať do zbierky mýtov, pričom sú rozdiely medzi nimi marginalizované na úroveň vplyvu (ekonomicky nekvantifikovateľných) prírodných alebo kultúrnych javov, v ktorom daná naratívna štruktúra vzniká. Ťažko však možno hovoriť o objektívnom dekódovaní informácii v mýtoch ukrytých na základe ľudskej intuície.

Vhodnejšou analýzou sa stáva taká, ktorá bude orientovaná na objekt (respektíve aktéra), vďaka čomu sa jednoduchším spôsobom ukáže jeho interakcia s inými objektmi (aktérmi). Takýto prístup bude potom redukovať analyzovaný systém na systém opisovaný mýtom, prípadne obdobnými mýtami, za predpokladu, že vlastnosti (atribúty) označené za kľúčové sa budú vyskytovať obdobným spôsobom v prípade príbuzných objektov (aktérov).<sup>18</sup> Tiež je potrebné nejakým spôsobom určiť, ako sa bude nahliadať na samotné poslanie mýtu z hľadiska spoločenského.

Isto je rozdiel medzi príbehom, v ktorom aktéri majú rovnaké atribúty, ale písal by ho de Sade a príbehom, ktorý by písal Poničan...

### 3. Záver

Prerozprávať Príbeh rysa bohužiaľ nebolo možné, vzhľadom na schematickosť, s akou bol uvedený v diele Claudea Lévi-Straussa. Napriek tomu môže jeho brilant-

<sup>15</sup> Platí, že každý vzťah moci (vo Foucaultovom videní moci) je ekonomicky kvantifikovateľný, vzťah vplyvu (Foucaultom prehliadnutý) je vzťahom na úrovni prírodných procesov.

<sup>16</sup> Natíska sa myšlienka, či potreba stavať ľudské vnemy do opozícií podľa kontrastnosti ich atribútov nie je založené na intuitívnom vnímaní súcna (v zmysle intuitívnej psychológie), deliacej subjekt a objekt, *arché* a *psyché*, *id* a *animu*, etc.

<sup>17</sup> Myslené v zmysle Chomského poznatkov o vrozenosti modulu gramatiky jazyka.

<sup>18</sup> Problém môže nastať pri nadbytočne rozsiahlej dekompozícii univerza, ktoré môže byť ťažko analyzované zvnútra, vzhľadom na Gödellov druhý teorém.

ná analýza stále ukázať, že je možné pozeráť na mytológiu z pohľadu vedy ako na konceptuálnu rovinu interakcií ľudí navzájom a ľudí s prírodnými fenoménmi vo svete netechnologických národov a to aj bez ambície dekódovať v ňom tajnú reč odkazov dávnych tradícií zušľachtujúcich ľudskú kultúru.

### **Použitá literatúra**

- Lévi-Strauss, C.: *Príbeh Rysa*, Český spisovateľ, 1995  
Grave, R.: *Řecké mýty, Levné knihy*, 2004  
Poničan, J.: *Divný Janko*, Slovenský spisovateľ, 1957  
de Sade, A-D. F.: *Julietta, čili slasti a neřestí*, súkromná tlač, 1930  
MS Encarta Encyclopedia 2005  
Rosch, E.: a kolektív, *Basic objects in natural categories*, Berkley 1976  
Chomsky, N.: *Syntaktické štruktúry*, Academia, Praha 1966  
Kapala, M.: *Komplexnosť informácie*, Veda, Bratislava 1999  
Kanovský, M.: *Štruktúra mýtov*, Cargo Publishers, Praha 2001  
Wittgenstein, L.: *Logicko-filozofické pojednanie*, Kaligram, Bratislava 2004  
Monk, R.: *Wittgenstein, Úděl génia*, Hynek, Praha 1996