

Martin Boszorád

ORCID: 0000-0002-8070-0554

Filozofická fakulta, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Slovenská republika

Populárna kultúra v znamení Prometea (vstupné poznámky a vyhlíadky)*

Kľúčové slová: populárna kultúra/popkultúra, pragmatická estetika, arcitextuálna tematológia, prometeovský mýtus, ikonizácia utrpenia

Slowa kluczowe: kultura popularna/popkultura, estetyka pragmatyczna, tematologia literatury wysokoartystycznej, mit prometejski, ikonizacja cierpienia

Keywords: popular culture/pop culture, pragmatic/pragmatist aesthetics, arch-textual thematology, the Promethean myth, iconisation of suffering

O tom, že európska či euro-americká, resp. okcidentálna kultúra súčasnosti — a v jej rámci, pochopiteľne, aj kultúra populárna — je do veľkej miery fundamentálne (spolu)definovaná antikou, možno pochybovať len sotva. Hoci sa dokonca nezdráham pomenovať to tak, že uvedené tvrdenie má priam axiomatický charakter, to, čo sa v predložennom príspevku podujímam iniciálne, teda v zhode s jeho podtitulom na platforme akýchsi vstupných poznámok a vyhlíadkových postrehov, reflektovať, vlastne možno vnímať aj ako dôkaz platnosti onej úvodnej tézy.

Nedopustil by som sa dokonca ničoho neopodstatneného, keby som svoj príspevok nazval tak, že by som z neho prosto „vypustil“ prívlastok „populárna“; trochu povrchným, beztak však funkčným argumentom legitimizujúcim takéto počínanie by mohol byť fakt, že proprium Prometheus vlastne funguje ako, v semiotickom zmysle, znak, totiž že teda privádza na myseľ aj čosi iné ako samé

* Príspevok vznikol v rámci riešenia výskumného projektu APVV-17-0026 „Tematologická interpretácia, analýza a systemizácia archinaratívov ako semiotických modelov životného sveta a existenciálnych stratégií“. / The paper was written within the frame of the research grant APVV-17-0026 “Thematological interpretation, analysis and systematization of arch-narratives as semiotic models of the life world and existential strategies”.

seba. Áno, atribút „prometeovský“ (alebo jeho anglický ekvivalent *Promethean*) sa, pochopiteľne, vzťahuje v prvom rade a predovšetkým na Prometea, v spojitosti s tým, čo ním môže byť označované, však starogréckeho mytologického hrdinu vlastne presahuje. „Prometeovským“ napokon môže byť akýkoľvek človek vyznačujúci sa rebelantstvom, odbojným postojom či „typ odbojného človeka vzdorujúceho tvrdému životnému údely“¹. Čosi podobné pritom platí aj v angličtine: Výraz *Promethean* sa referenčne viaže najprv na postavu Titana z gréckej mytológie, induktívne však môže označovať prakticky čokoľvek, čo je „trúfalo originálne alebo kreatívne“². Zdá sa teda, že ak aj ešte ani nezačala byť reč o prítomnosti prometeovskej látky v umení, určitá miera frazeologickosti³ derivátov mena Prometheus je neignorovateľná.

V istom zmysle je namieste napísať, že predmetom záujmu tohto príspevku je v synekdochickej skratke „prometeovská“ populárna kultúra/popkultúra. A hoci pri niektorých konkrétnych popkultúrnych dielach by onen prívlastok vskutku mohol fungovať aj ako výraz toho, že sú takým či onakým spôsobom determinované vzdorom či že sú s odkazom na spomenuté slovníkové referenčné pole výrazu *Promethean* až trúfalo originálne alebo kreatívne, „prometeovskou“ populárnou kultúrou mienim jednoducho také popkultúrne diela, ktoré nejako pracujú s prometeovskou látkou, resp. referenčne odkazujú na prometeovský mýtus alebo ho priamo reanimujú.

Formulované inak, mojím predmetom záujmu je tu čosi, čo v rámci jednej línie svojich vedecko-výskumných aktivít za obdobie asi ostatných troch, štyroch rokov zovšeobecňujúco charakterizujem ako „väzby medzi arcitextmi a pop-textmi“. Prvý výraz v uvedenej fráze — arcitext — už bol konštituovaný ako terminus technicus, pričom označuje

príbeh či text, ktorý má z hľadiska vývinu tej či onej kultúry (jej subsystemu, areálu a pod.) osnovný, zakladajúci význam, je slohotvorný a [...] [m]ôže zároveň ustanovujúco vyjadrovať istý životný pocit (v zmysle Heideggerovej naladenosti), poňatie životného sveta a pobytu v ňom (Dasein), ako aj ikonizovať základné existenciálne stratégie, ktoré sú v takto poňatom svete čo najzmyslupnejšie⁴.

¹ Vo veci významu slova „prometeovský“, s ktorým tu pracujem, bližšie pozri a porovnaj internetové verzie slovenských slovníkov — *Krátkeho slovníka slovenského jazyka*, *Slovníka cudzích slov (akademickéh)* a *Slovníka slovenského jazyka*, <https://slovník.juls.savba.sk/?w=prometeovsk%C3%BD> (prístup: 15.01.2020).

² Významové vymedzenie výrazu *Promethean*, s ktorým tu pracujem, bližšie pozri a porovnaj v internetovej verzii slovníka *Merriam-Webster*, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Promethean> (prístup: 15.01.2020). (Citovaný úryvok, ako aj všetky ostatné citácie pôvodne v cudzích jazykoch — angličtine či nemčine — do slovenčiny preložil M.B.).

³ Keď už ako východisko svojho uvažovania spomínam vplyv antiky na súčasnú kultúru, nedá mi na tomto mieste nepripomenúť, akou výraznou mierou je antikou ovplyvnená frazeológia: sifyzovský údel, Pandorina skrinka, Achillova päta, Tantalove muky, Ariadnina niť atď.

⁴ M. Čechová, *Arcitextuálna tematológia*, „Litikon — časopis pre výskum literatúry“ 2017, no. 1, s. 278.

Druhý — pop-text — potom ako účelový, resp. vonkajškovo nápodobný pendant prvého sa sémanticky vzťahuje na také literárne, filmové, seriálové atď. diela, ktoré spadajú či môžu byť legitímne vnímané ako spadajúce do sféry populárnej kultúry. Oba pojmy pritom vlastne možno chápať ako metodologické indície. Zatiaľ čo prvý z nich zastupuje arcitextuálnu tematológiu⁵, druhý z nich zastupuje zážitkom, recepcným účinkom a interpretáciou determinovanú estetickú reflexiu populárnej kultúry⁶. Metodologické prepojenie arcitextuálnej tematológie a estetickej reflexie populárnej kultúry sa mi pritom javí ako mimoriadne efektívne a produktívne inštrumentárium, a to najmä preto, že de facto neguje umelo vytvorené a, bohužiaľ, ešte stále dostatočne „živé“ axiologické oddeľovanie údajného vysokého a údajného nízkeho (a teda akosi zákonite populárnu kultúru znehodnocujúce videnie sveta) práve tým, že — zjednodušujúco povedané — exponuje väzby medzi na jednej strane kultúrne zakladajúcim a definujúcim v kontexte minulosti (arcitexty/arcinaratívy) a kultúrne zakladajúcim či definujúcim v kontexte prítomnosti/súčasnosti (pop-texty/pop-naratívy).

K reflexii „prometeovskej“ populárnej kultúry ma na samotnom počiatku inšpirovalo predovšetkým jedno konkrétne popkultúrne dielo v znamení Prometea — film Bryana Singera *Superman sa vracia* (2006), inak kinematografická retro pocta superhrdinskému archetypu a jeho polymorfnej prítomnosti v západnej kultúre. Osobitne potom sekvencia, ktorej ťažisko tvorí séria replík postavy Lexa Luthora:

Lex Luthor (prejde k svojim policiam s knihami): „Poznáš príbeh Prometea? Nie, samozrejme, že nie. Prometheus bol boh, ktorý ukradol moc nad ohňom ostatným bohom a dal kontrolu nad ním smrteľníkom, v podstate nám dal technológiu, dal nám moc“.

Kitty Kowalski: „Takže my sa chystáme ukradnúť oheň? V Arktíde?“

Lex Luthor: „Vlastne áno, v istom zmysle. Vieš, ktokoľvek má kontrolu nad technológiou, ten má kontrolu nad svetom. Rímska ríša vládla svetu, pretože stavala cesty. Britské impérium vládlo svetu, pretože stavalo lode. Amerika, atómová bomba. A tak ďalej a tak ďalej. Chcem len to, čo chcel Prometheus“.

Kitty Kowalski: „To znie skvelo, Lex. Ale ty nie si boh“.

Lex Luthor: „Bohovia sú sebecké bytosti, ktoré poletujú hore-dole v malých červených pláštenskách a o svoje schopnosti sa nedelia s ľudstvom. Nie, nechcem byť bohom. Len chcem ľudom priniesť oheň. A chcem svoj podiel“.

Citovaná sekvencia je pritom zaujímavá nielen preto, že Singerovmu režisérskemu počínu vlastne dodáva rozmer samoreferenčnosti (v rámci filmu, ktorého protagonistom je „prometeovský“ superhrdina, predsa dochádza k explicitnej te-

⁵ „Arcitextuálna tematológia sa témou arcinaratívov/arcitextov zapodieva ako výrazom/prejavov (mystéria) zakladajúcej skúsenostnej a nadindividuálnej, historicky i praxeologicky overenej múdrosti, ktorá podkladá a zároveň presahuje čisto individuálne kreácie“, M. Čechová, *Arcitextuálna tematológia*, s. 280. K arcitextuálnej tematológii ako výskumnej špecializácii pozri bližšie (*ibidem*, s. 280–282).

⁶ K tomuto prístupu k populárnej kultúre pozri bližšie najmä J. Malíček, *Popkultúra: návod na použitie*, Nitra 2012; *idem*, *The Pleasure of Appearance and Knowledge — Pop Culture as Experience*, Kraków 2016; R. Shusterman, *Estetika pragmatizmu. Krása a umenie života*, Bratislava 2003.

matizácii prometeovského mýtu), ale aj preto, že v jej rámci sa prometeovský mýtus stáva predmetom akéhosi inverzného, možno až ideologizujúceho výkladu⁷. Lex Luthor, teda záporná postava, hrdinova nemesis, teda reprezentant zla, sa napokon stavia do pozície Prometea, zatiaľ čo Supermana, teda hrdinu a reprezentanta dobra, vo svojom prehovore zase stavia do role boha, čiže kohosi, ako sa vyjadruje, sebeckého a nesolidárneho. Zároveň sa však sám usvedčuje, odhaľuje, že jeho interpretačná aplikácia prometeovského mýtu nie je plauzibilná, keďže, ako bez škrupúl' vraví, chce svoj podiel. Nie je nezištný, nie je ochotný obetovať svoje blaho pre blaho iných. Z toho prirodzene vyplýva, že nemôže byť Prometeom, ergo nemôže byť hrdinom.

Prometeus totiž bol — na rozdiel od Lexa Luthora — nezištný, bol ochotný obetovať svoje vlastné blaho pre blaho iných, bol hrdinom. A bol (a je) aj mnohým ďalším — individuom mysliacim dopredu (tak sa dá preložiť jeho meno; v angličtine *Forethinker*, v nemčine *der Vorausdenkende*), bol rebelom, *tricksterom*, teda šibalom, zručným remeselníkom, bol tým, ktorý trpel za prečin, ale podľa niektorých variantov jeho príbehu bol dokonca aj tvorcom človeka⁸. Ako som už vyššie anticipujúco naznačil, prometeovský mýtus je integrálnou súčasťou okcidentálnej kultúrnej tradície a podstatným segmentom v rámci kultúrnej pamäti. A hoci Prometeov príbeh jestvuje v rôznych variáciách — predovšetkým potom v súvislosti s jeho konkrétnymi stvárneniami v konkrétnych umeleckých dielach —, je natoľko ikonický, natoľko kultúrne definujúci a signifikantný, že jeho „jadro“, ktoré môžeme ponímať ako set akýchsi kľúčových slov (ohneň, krádež, trest, pečeň, orol, Kaukaz atď.), je stále a všeobecne známe, resp. identifikovateľné.

Zaujímavým literárnym dielom, potvrdzujúcim vlastne napriek všetkému, aj napriek „vypusteniu“ viacerých kľúčových slov, uvedené — onú identifikovateľnosť príbehu Prometea, je Kafkova krátka próza o Prometeovi. Toto dokonca aj na Kafkove pomery bizarné, podivné podobenstvo vlastne pozostáva zo štyroch

⁷ Rôzne, aj ideologizujúce, výklady či interpretácie prometeovského — a zrejme aj každého iného — mýtu či jeho rozdielna regionálna recepcia sa objavujú nielen v umeleckých dielach, teda vo fikcii, ale aj v našej ontologickej realite. Do istej miery uvedené potvrdzujú aj nasledujúce slová Jána Komorovského: „Sovietski básnici odmietajú Prometea ako individualistu a nadčloveka a chápu ho neodlučne od ľudského kolektívu, ktorý pokladajú za skutočného tvorca svojich dejín a svojej civilizácie“, *idem, Prometheus. Mytologické paralely*, Bratislava 1986, s. 146). Autor monografie *Prometeus. Mytologické paralely* o kúsok ďalej pointujúco dodáva: „Tak Prometeova postava zrodená z mýtotvorby starovekých Grékov, demytologizáciou a beletrizáciou prechádzala v dejinách v symbol mnohostranného obsahu, ktorého jednotlivé aspekty sa navonok prejavili v rôznych prelomových sociálnych a politických situáciách, kultúrnych epochách i literárnych školách a myšlienkových prúdoch“, *ibidem*.

⁸ K obsahu prometeovského mýtu, resp. k Prometeovmu príbehu pozri bližšie a porovnaj H.S. Daemmrich, I. Daemmrich, *Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch*, Tübingen-Basel 1995, s. 281–283; E. Frenzel, *Stoffe der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*, Stuttgart 2005, s. 761–767; M. Lurker, *Lexikon der Götter und Dämonen. Namen, Funktionen, Symbole/Attribute*, Stuttgart 2014, s. 389–390; V. Zamarovský, *Bohovia a hrdinovia antických bájí*, Praha 1996, s. 365–368.

úsečných juxtaponovaných legiend viazaných na antickú mytologickú postavu. A hoci Kafka zachováva či preberá „jadro“ prometeovského mýtu, „obal“, do ktorého ho zasadzuje a to, načo sa zameriava, značne ovplyvňuje vyznenie tohto prometeovského textu. György C. Kálmán, ktorý predmetnú parabolu podrobil výkladu, v tejto súvislosti hovorí o tom, že ide zo strany autora o akt ironickej subverzie, v rámci ktorej sa Kafka koncentruje takmer výhradne na trest⁹, pričom vo svojej štúdií len o kúsok ďalej dodáva, že jednou z možných interpretácií (Kálmán ich ponúka dovedna päť) je, že Kafka vlastne paroduje snahy plne rekonštruovať mýtus¹⁰. Ak túto hypotézu akceptujeme, akoby sa vlastne legitimizovalo narábanie — niekedy „konformné“, inokedy tvorivejšie — s prometeovskou látkou naprieč umením a populárnou kultúrou. Nehovoriac o tom, že tak de facto dochádza k akcentovaniu toho, aký komplexný a vnútorne bohato štruktúrovaný prometeovský mýtus — hoci sa to tak na prvý pohľad nemusí javiť — vlastne je.

Mimoriadne saturovanou a komplexnou reflexiou prometeovského mýtu je monografia nemeckého komparatistu Günthera Petersa nazvaná *Prometheus. Modelle eines Mythos in der europäischen Literatur* — objem materiálu, ktorý autor reflektuje, je nesmierny, rovnako ako počet autorových inšpiratívnych postrehov k problematike či otázkam, ktoré v rámci nej „otvára“ (prometeovský mýtus spája v závere pomyselného dramatického oblúka aj s energetickým priemyslom, biotechnológiami či informatikou¹¹). V kontexte toho, čo ma v predloženom príspevku zaujíma a akým spôsobom sa o tom snažím uvažovať, sa mi podstatné javia byť predovšetkým nasledujúce rámcové postrehy Günthera Petersa:

Prometeovský mýtus rozpráva príbehy o antropologickej výbave človeka a ukazuje, ako je príbeh vývoja človeka zasadený do konfliktu mocností. Reflexii umelcov ponúka historicky premenlivé spektrum sebaobrazov: rolu tvorcu/stvoriteľa a rebela, spasiteľa/záchrancu a mučenika, ale aj rolu konštruktéra alebo kaukliara a komedianta. Jeho autonómia pozostáva z múdrosti, previnenia sa, klamu, trpiteľstva, lásky k ľuďom, nenávisti a vyrovnanosti. V súvislosti so žiadnym iným mýtom si literatúra tak intenzívne nekladie otázky týkajúce sa protirečeni *condition humaine* [podstaty ľudskej existencie — dopl. M.B.]¹².

Od začiatkov kultúrneho tradovania rozprávání až do bezprostrednej súčasnosti siaha „práca na mýte“ Prometea. Hesiodos, Aischylos, Platón, Aristofánés a Lukianos viedli Prometea ako kľúčovú figúru do mytologického, literárneho a filozofického diskurzu. V súperení Titana s bohom Diom sa sformovali základné štruktúry ľudskeho bytia. Spojenie s postavami ako Epimeteus, Pandora alebo Herakles/Herkules stupňovalo dosah mýtu a spustilo do behu až dodnes živé obrazové myslenie v polaritách a konšteláciách¹³.

Uvedené fragmenty Petersovho uvažovania o modeloch prometeovského mýtu v kontexte európskej slovesnosti som si dovoľil odcitovať v ich plnom znení preto,

⁹ G.C. Kálmán, *Kafka's Prometheus*, „Neohelicon“ 2007, no. 1 (34), s. 52.

¹⁰ *Ibidem*, s. 53.

¹¹ Bližšie pozri v záverečnej kapitole Petersovej monografie nazvanej *Von der Flamme zu den Genen, Rückkehr des Prometheus in den Alltag der Moderne*; *idem*, *Prometheus. Modelle eines Mythos in der europäischen Literatur*, Weilerswist 2016, s. 505–535.

¹² G. Peters, *Prometheus. Modelle eines Mythos in der europäischen Literatur*, s. 32.

¹³ *Ibidem* (z obalu — nečíslované).

že sú, nazdávam sa, funkčným východiskom v súvislosti s tézou, ktorej odôvodnenosť sa budem ďalej snažiť v skratke preukázať, teda s tézou, že miera Prometeovej prítomnosti v umení a populárnej kultúre je zreteľahodná, a to nielen ako postavy stelesňujúcej ikonický obraz utrpenia, resp. trestu za prekročenie hranice.

V princípe sa — aspoň tak sa mi to v okamihu písania predloženej state javí — dajú rozlíšiť dve vnútorné ďalej členené polohy prítomnosti, resp. ozvuku prometeovského mýtu v umení a populárnej kultúre.

V prvej polohe je väzba toho-ktorého diela na prometeovský mýtus explicitná a konkrétna na jednej strane, alebo implicitná a abstraktnejšia na strane druhej. Ako ilustratívne príklady možno v tejto súvislosti vedľa seba postaviť napríklad maľbu Petra Paula Rubensa *Spútany Prometheus* a ikonické súsošie *Láokoón a jeho synovia*. Obe výtvarné diela zobrazujú postavu/postavy v okamihu utrpenia a obe možno interpretovať práve prostredníctvom „jadra“ prometeovského mýtu, ktorým je, ako to v podstate pripomína aj Komorovský¹⁴, prečin (akcia) a trest zaň (reakcia). Zatiaľ čo Prometheus sa krádežou ohňa vzoprel bohom, za čo bol potrestaný, Láokoón sa upozorňovaním na lesť v spojitosti s Trójskym koňom vzoprel bohom a Osudu:

Iba Láokoón nestratil potrebnú mieru ostražitosti. Prehlásil, že nepriateľom neverí ani keď prinášajú dary a navrhol, aby koňa namieste zničili. Osud však určil, že Trója má padnúť: bohovia museli teda Láokóna umlčať. Keď Láokoón nezískal pre svoj návrh podporu, vzal kopiju a pokúsil sa rozbiť koňa sám. V tej chvíli však vylietli z pokojného mora dva hady¹⁵.

V druhej polohe je potom takisto dôležitá väzba toho-ktorého diela na prometeovský mýtus, avšak inak, v inom zmysle. Podstatné totiž je to, či je referencia tvorená prostredníctvom prvku či „momentu“ prometeovského mýtu ako toposu (opäť tu vlastne máme dočinenia s čímisi, čo je konkrétne „prometeovské“), alebo či je — na abstraktnejšej, abstrahovanej úrovni — „jadro“ prometeovského mýtu v tom-ktorom diele prítomné ako syntax, resp. syntaktická štruktúra či vzorec. Napríklad film *Prometheus* Ridleyho Scotta prostredníctvom názvu ústrednej priskumnej vesmírnej lode sa ako filmový prequel referenčne viaže na prometeovský mýtus rozširujúcim dorozprávavaním „votreleckej“ mytológie (cez postavy mysterióznej rasy inžinierov, cez motív prekročenia hranice po poznaní bažiacej posádky). Lenže ozvuk prometeovského mýtu môže byť v umení a populárnej kultúre využitý aj abstraktnejšie, a síce tak, že diela sú na tematickej úrovni jednoducho vystavané na jeho abstraktnom, generálnom naratívnom pôdoryse „prečin — trest — vykúpenie/oslobodenie“. V tomto prípade potom taktó vymedzený naratívny pôdorys prometeovského mýtu, prítomný fakticky v obrovskom množstve príbehov naprieč druhmi a žánrami, napĺňa podstatu toho, čo sa v rámci

¹⁴ „Grécky mýtus o Prometeovi spočíva na dvoch základných momentoch: a) krádež ohňa, ktorý sa má stať ľudom začiatkom kultúrneho života a civilizácie; b) konflikt s Diom“, J. Komorovský, *Prometeus. Mytologické paralely*, s. 18–19.

¹⁵ V. Zamarovský, *Bohovia a hrdinovia antických bájí*, s. 245. Ad hoc a čisto kvôli plynulosti a jazykovej homogenite textu z češtiny do slovenčiny preložil M.B.

arcitextuálnej tematológie nazýva osnovným tematickým algoritmom, teda akejsi univerzálne(jšie) uplatniteľnej a aj uplatňovanej príbehovej osnovy¹⁶.

Blížiac sa pomaly k záveru svojho vo vzťahu k problematike reanimácie prometeovského mýtu ako vstup koncipovaného príspevku, sa chcem ešte vrátiť k explicitnejšie „v znamení Prometea“ sa nesúcim popkultúrnym dielam a referenčne spomenúť niekoľko z nich, ktoré sú v tomto kontexte z môjho pohľadu osobitne hodné pozornosti.

V roku 1997 sa v piatej sezóne *Aktov X* objavila epizóda s názvom *The Post-Modern Prometheus*. Tento diel sa, pochopiteľne, viaže na staroveký mýtus o Prometeovi, predovšetkým sa však viaže na ikonicky prometeovský román Mary Shelleyovej *Frankenstein or The Modern Prometheus* (1818) a jeho filmovú adaptáciu z roku 1931 v réžii Jamesa Whalea, ktorej sa, takpovediac, prispôbuje aj štýlovo, atmosféricky, esteticky (čierno-biely obraz, práca so svetlom a tieňom, spôsob snímania atď.). A robí tak v zhode so svojím názvom vyslovene v duchu postmoderny, a to predovšetkým vďaka svojej referenčnej, resp. silne intertextuálnej zosieťovanosti. Obdobne sa takáto prometeovská epizóda s výrazným „meta“-rozmerom objavila v rámci seriálu *Hrozba z temnoty*, ktorý má ako celok výrazný „meta“-charakter, a to v roku 2013 a pod mnohovravným názvom *Remember the Titans*. Tvorcovia v tomto prípade príliš neexperimentujú s formou (ako v epizóde *Aktov X*), tvorivo však pracujú s reanimáciou prometeovskej látky na úrovni obsahu. Kľúčovým je v tomto kontexte najmä to, že ústrednou postavou narácie sa stáva samotný „nezabudnutý“ Titan Prometheus, ktorý však — paradoxne — trpí amnéziou a jediné, čo vie, je, že opakovane, v nekonečnej slučke umiera. Iným dôležitým — a nie seriálovým — popkultúrnym dielom nesúcim sa „v znamení Prometea“ je videoherný titul *God of War 2*, v rámci ktorého hráč v úlohe protagonistu hry Krata v istej fázy hry natrafi na pripútaného a trpiaceho Prometea, aby ho napokon oslobodil spod jarma večných múk a doprial mu tak vyslobodenie (v podobe smrti).

Podstatné — a predovšetkým v súvislosti s preukázaním faktickej sily ohlasu prometeovského mýtu v populárnej kultúre — pritom je, že v prípade všetkých uvedených popkultúrnych diel je vlastne reč o významných, dôležitých a v istom zmysle nosných dielach. Shelleyovej román napokon stál pri zrode „jadra“ populárnej kultúry, teda fantastiky a žánrovej fikcie (horor, sci-fi), *God of War* patrí k najikonickejším a najoceňovanejším videoherným franšízám vôbec a seriály *Akty X* a *Hrozba z temnoty* majú široké fanúšikovské základne, o čom okrem iného svedčí aj to, ako často sa stávajú predmetom fan fiction.

Už len z tematizovaných príkladov — a to som vlastne spomínal len tie explicitne „prometeovské“ — je, zdá sa mi, zrejmé, že populárna kultúra je promete-

¹⁶ K vymedzeniu osnovného tematického algoritmu pozri bližšie Čechová a kol., *Osnovné tematické algoritmy v slovesnom umení (intersemiotickými a interdisciplinárnymi presahmi)*, Nitra 2016, s. 7–8; M. Čechová, *Tematický algoritmus*. „Litikon — časopis pre výskum literatúry“ 2017, no. 1, s. 279.

ovským mýtom poznačená (v dobrom slova zmysle) veľmi výrazne. Náhodou som pred časom na internete natrafil na komiksový strip istého Scotta Maynarda s názvom *Playing with Fire*. Strip vtipným spôsobom reanimuje, resp. reinterpretuje ten najpodstatnejší segment prometeovského mýtu, keď v troch políčkach zobrazuje Prometeovo obdarovanie ľudstva ohňom. Vtipná pointa sa pritom objavuje v treťom políčku, ktoré zobrazuje ľudí využívajúcich dar ohňa svojším spôsobom — tieňovým divadlom pomocou rúk. Maynardov strip by sa dal interpretovať prostredníctvom ikonického Platónovho *Podobenstva o jaskyni*, omnoho zaujímavejšie sa mi však takto na záver zdá interpretovať ho prostredníctvom odkazu na akiste najesenciálnejší fundament populárnej kultúry. V Maynardovom komiksovom stripe sa totiž vlastne ľudia vďaka Prometeovi veľmi dobre bavia — zakúšajú nevšedný estetický zážitok, vyplňajú svoj čas obohacujúcim spôsobom, kultivujú sa atď. A toto je, myslím, nateraz zmysluplná pointa: To, čo sa vďaka Prometeovi deje v Maynardovom stripe, sa vlastne deje (aj vďaka Prometeovi) tiež mimo neho — v populárnej kultúre ako takej.

Bibliografia

Pramene

Filmografia

Akty X (The X-Files), USA-Kanada 1993–2018.

Frankenstein, smer J. Whale, USA 1931.

Hrozba z temnoty (Supernatural), USA 2005–2020.

Prometheus, smer R. Scott, USA-Veľká Británia 2012.

Superman sa vracia (Superman Returns), dir. Bryan Singer, USA/Austrália 2006

Hry

God of War 2, prod. Santa Monica Studios, USA 2007.

Literárne diela

Kafka F., *Prometheus*, <https://biblioklept.org/2012/10/13/prometheus-kafka/>.

Maynard S., *Playing with Fire*, <http://www.happletea.com/comic/playing-with-fire/>.

Shelleyová M.W., *Frankenstein, čiže moderný Prometheus*, Tatran, Bratislava 1991.

Sekundárne zdroje

Armstrong K., *Dejiny mýtov*, Slovart, Bratislava 2005.

Čechová M., *Arcinaratív/arcitext*, „Litikon — časopis pre výskum literatúry“ 2017, no. 1, s. 278–279.

- Čechová M., *Arcitextuálna tematológia*, „Litikon — časopis pre výskum literatúry“ 2017, no. 1, s. 280–282.
- Čechová M., *Tematický algoritmus*, „Litikon — časopis pre výskum literatúry“ 2017, no. 1, s. 279.
- Čechová M. et al., *Osnovné tematické algoritmy v slovesnom umení (intersemiotickými a interdisciplinárnymi presahmi)*, Univerzita Konštantína Filozofa, Nitra 2016.
- Daemmrich H.S., Daemmrich I., *Themen und Motive in der Literatur. Ein Handbuch*, Francke Verlag, Tübingen-Basel 1995.
- Frenzel E., *Stoffe der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2005.
- Hecken T., *Theorien der Populärkultur: Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies*, transcript Verlag, Bielefeld 2007.
- Kálmán G.C., *Kafka's Prometheus*, „Neohelicon“ 2007, no. 1 (34), s. 51–57.
- Komorovský J., *Prometeus. Mytologické paralely*, Smena, Bratislava 1986.
- Kovalčík J., Ryyänänen M., *A History of Aesthetics of Popular Culture*, [w:] *Aesthetics of Popular Culture*, red. J. Kovalčík, M. Ryyänänen, Academy of Fine Arts and Design & Slovart Publishing Ltd., Bratislava 2014, s. 14–49.
- Lurker M., *Lexikon der Götter und Dämonen. Namen, Funktionen, Symbole/Attribute*, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart 2014.
- Maliček J., *The Pleasure of Appearance and Knowledge — Pop Culture as Experience*, Spolok Slovákov v Poľsku/Towarzystwo Słowaków w Polsce, Kraków 2016.
- Maliček J., *Popkultúra: návod na použitie*, Univerzita Konštantína Filozofa, Filozofická fakulta, Nitra 2012.
- Peters G., *Prometheus. Modelle eines Mythos in der europäischen Literatur*, Velbrück Wissenschaft, Weilerswist 2016.
- Peters G., *Von der Flamme zu den Genen, Rückkehr des Prometheus in den Alltag der Moderne*.
- Shusterman R., *Estetika pragmatizmu. Krása a umenie života*, Kalligram, Bratislava 2003.
- Zamarovský V., *Bohovia a hrdinovia antických báji*, Brána & Knižní klub, Praha 1996.

Popular culture in the sign of Prometheus (initial notes and prospects)

Summary

Methodologically connecting the experience and interpretation-based aesthetic approach to popular culture (Juraj Maliček) and pragmatist aesthetics (Richard Shusterman) on one hand and the views of what is called arch-textual thematology (Mariana Čechová) on the other, the paper seeks to observe the ties between an arch-text, in this particular case the Promethean myth, and “pop-texts”, i.e. such pop cultural works of art (films, TV series, literary texts, comics etc.), within the framework of which the Promethean myth appears in one way or another and which can be labelled with the agnomen “pop”. The consideration is core-like based on the exceedingly saturated and complex work of the German comparatist Günter Peters entitled *Prometheus: Modelle eines Mythos in der europäischen Literatur* (2016) in which the author thematises models of the Promethean myth in the context of European verbal art. Various models or appearances of a reanimation of the Promethean myth in various (pop cultural) works of art become in the paper referentially an object of interest — from Kafka’s parable about Prometheus through “Promethean” episodes of TV series like *The X-Files* (1997), *Bones* (2013), a *Supernatural* (2013) and films like *Prometheus* (2012) to the Promethean and iconic novel by Mary Shelley *Frankenstein* (1818) and its adaptations. The basic leitmotif of the paper is in a sense the problem of the iconisation of suffering as a principal thematic segment of the Promethean myth.