Jazyk, písmo a vyprávění o Theuthovi a Thamovi v dialogu *Faidros*

LANGUAGE, WRITING AND NARRATION
ABOUT THEUTH AND THAMUS IN THE
DIALOGUE *PHAEDRUS*

ANTONÍN ŠÍMA

Katedra filosofie a dějin přírodních věd
Přírodovědecká fakulta Univerzity Karlovy
Viničná 7
ansimaka@seznam.cz

ABSTRAKT

This paper interprets the narration about Theuth and Thamus in Plato's dialogue *Phaedrus* (274c1–275c2). Socrates describes in this narration Theuth's invention of the system of writing and Thamus's assessment of this system. Interpretation pays attention to motives of "play" and "playing" which are used in narration too. Play with written letters is understood like "language plays" with words how they are introduced in writings of late Wittgenstein. Motive of invention of system of writing and connections between letters is interpreted in a broader context of Plato's dialogues where are described examples of rules of dialectical thinking. Rules used for written text are in this interpretation one from more examples of "language plays" in dialogues. Written text serves same way like other examples of dialectical contemplation but with assumption that reader knows he plays in the framework of rules. These rules are determined primary for senses but displays achievement of knowledge about reality of terms of ontology and ethics. On these conditions are texts and written narrations in Plato's dialogues used like examples of dialectical thinking determined for the memory for a reader. Only partial attention is in the paper devoted to the critic of written texts with which is the narration about Theuth and Thamus frequently connected.*

* Tato studie vznikla v rámci projektu č. 341715 Kosmos jako živá bytost v antické filosofii a byla financována z prostředků Grantové agentury UK.

— Při četbě Platónových dialogů zjišťujeme, že mluvčí Sókratés na mnoha místech používá styl vyprávění, aby uvedl příklad probíraného problému. Sókratova vyprávění lze dělit podle mnoha kritérií, ale společné jim je to, že většinou nejsou předmětem následující diskuse nebo se k nim váže jen další krátké vysvětlení.¹ Jedná se o obrazy načrtnuté v řeči, které specifickým způsobem řeč využívají. Důležité místo mezi těmito obrazy zaujímá Sókratovo vyprávění o Theutovi a Thamovi v dialogu *Faidros* 274c1–275c2, ačkoli jeho výklad v komentářích bývá zastíněn centrálním podobenstvím o přirozenosti duše nebo výkladem o kritice psaného

textu.² Podívejme se proto na toto krátké vyprávění. Jen okrajově se při tom dotkneme problému kritiky zapisování řečí, s níž bývá tato část *Faidra* spojována.³ Zaměříme se spíše na přirovnání „vynálezu“ písma, jak je popsán v tomto vyprávění, ke hře hrané v rámci dialogu, přičemž „hru“ postavíme do vztahu k „jazykové hře“ vymezené v pozdním díle L. Wittgensteina. Zároveň se pokusíme upozornit na shodné prvky, jež lze nalézt v podobně vystavěných literárních prostředcích v Platónových dialozích, zvláště ve *Filébovi*, *Timaiovi*

1 Morgan (2000, s. 161) cituje dělení mýtů u Platóna podle obsahu: alegorické, generické, paravědecké.

2 Griswold 1996, s. 141–156; Lebeck 1972, s. 267–290; Dyson 1982, s. 307–311.

3 Rozbor pasáže kritiky psaného textu viz Špinka 2009, s. 214–223. Filosofický výklad kritiky psaného viz Krämer 1959, s. 393–396; Szlezák 1985, s. 7–48; Kühn 1998, s. 23–32; Reale 2005, s. 86–101.

a *Kritiovi*. Motiv přirovnání systému hlásek a písma k jazykové hře by měl otevřít nový pohled na význam vyprávění v rámci dialogu *Faidros* a výklad tohoto systému by měl také posloužit k pochopení platónského dialektického uvažování jako opakovaného prozkoumávání systému vztahů.

— I. NÁČRT PRAVIDEL VYPRÁVĚNÍ

Poté, co Sókratés shrne dvě podoby řečnického umění, obrací v otázkách pozornost k sepisování textu určeného primárně pro přednes živou řečí. Víme, že Lysias je spisovatel řečí, a víme, že *Faidros* si jeho řeč opsál a že snaha uslyšet tuto řeč vyvedla Sókrata až za hradby města.⁴ Můžeme si položit otázku, jak znaky na papíře souvisejí s řečí, a v kontextu dialogu můžeme dále uvažovat, jakou hodnotu mají sepsané řeči. Pravidla úspěchu psané řeči jsou jiná, než je tomu u řeči pronesené na veřejnosti, kdy je úspěch či neúspěch možné posoudit téměř okamžitě, např. vhodně pronesená řeč na soudě přesvědčí přísedící k určitému rozhodnutí. Naopak text je určen k opětovnému pročitání a přesvědčit může i nemusí. Je také třeba posoudit, jakou hodnotu má text z pohledu zachycení něčeho důležitého, pravdivého či přímo božského, což je dáno kontextem dialogu *Faidros*. Sókratés by chtěl rozhodnout, zda bohu lze v oblasti řeči posloužit spíše činy a psaním, nebo mluvením.⁵ V Platóno-

vých dialozích se setkáváme s odkazy na tradiční náboženské motivy, jež zároveň slouží záměru autora a jsou nenásilně přeznačeny, aniž by ztratily něco z původního určení. Nástrojem tohoto přeznačování bývá vyprávění, v němž se tradičním bohům přidávají nová epiteta nebo je celý božský panteon podřízen potřebám filosofického obrazu. Vyprávění a výklad básní je součástí řečnického umění a v kontextu dramatického literárního žánru dialogu je vyprávění jedním z dramatických prvků děje.⁶ Tyto prvky mohou podobně jako u motivů živé řeči sloužit k přesvědčení posluchače či čtenáře, zvláště pokud vyprávění již nejsou přímým předmětem dalšího rozhovoru.

V dialogu *Faidros*, např. v centrální Sókratově oslavné řeči na Eróta, vidíme, že i tradiční bohové se účastní zákonitostí vyššího ontologického řádu a jejich duše se živí kontemplací principů tohoto řádu – „jsoucny jsoucím způsobem jsoucími v místě nad nebesy“.⁷ Daný obraz popisuje spojení božství s pravdivostí neměnných obecnin. Vyprávění takové spojení v rámci dialogu ustavuje a konstatuje i novost tohoto pojetí, protože obraz řádu nebyl náležitě opěvován ve vyprávěních básníků.⁸ Zdůrazňuje se také, že vylíčení obrazu nikdy nebude básníky provedeno, jak by si samo jsoucí

4 Důsledný rozbor úvodních scén dialogu viz Špinka 2009, s. 59–60.

5 *Phaedr.* 274b9–10.

6 Kirk (1970, s. 194–196) uvádí seznam motivů a jim odpovídajících božstev a héraů v klasické řecké mytologii u Hésioda a Homéra.

7 *Phaedr.* 246e–247d.

8 Tamtéž 247c4–6. Sókratés doslova říká: „Musím se odvážit říci pravdu, zvláště když o pravdě mluvím.“

zasloužilo.⁹ Tomuto konstatování lze rozumět tak, že každý obraz vyvedený v řeči – ať již básníka, nebo řečníka – zůstane pouhým obrazem ontologické skutečnosti, ale pouze nahlédnutí samé skutečnosti umožní pochopit obraz jako vždy nedokonalý. Dobrý básník tedy používá obrazy, např. ve vyprávění, jako prvky pro snadné pochopení a upamatování na primárně obtížný úkol poznání skutečnosti samé.

Vedle tohoto prvku vyprávění, který při popisu ontologie odkazuje mimo určení tradičně vymezeného prostoru a času,¹⁰ je častým prvkem vyprávění o bozích posun časové roviny směrem do minulosti a prostorové roviny do jiné země než do Řecka. Dřívější lidé, kteří si vyprávěli příběh o Theuthovi a Thamovi, jej považovali za pravdivý, ale vypravěče Sókrata zajímá jiný způsob dosažení pravdivosti, jenž souvisí s nahlédnutím jsoucen zakládajících ontologii a jenž je v tomto vyprávění obsažen pouze v kontextu.

V časovém horizontu se ve vyprávění nejprve upřesňuje starobylost písma a v prostorovém horizontu se klade důraz na posun do téměř bájných a ob- jemem vědomostí tradičně proslulých krajin. Zasazením vyprávění do Egypta má být zdůrazněn čas před začátkem času Hellénů a místo s delší tradicí, kde se nezpochybnitelné vědění uchovává. Podíváme-li se např. na vyprávění s využitím stejného motivu místa a času v dia- lozích *Timaios* a *Kritias*, zjistíme, že zde je tento posun výslovně zdůrazněn, a to

i vzhledem k popisu božských zásahů do dění světa i z důvodu výkladu o přírod- ním a politickém uspořádání kosmu.¹¹ Starobylost vyprávění ve *Faidrovi* po- tvrzuje postava boha Theutha, jenž byl jeden ze „starých“. Bližší určení smyslu jeho jména je dáno tím, že mu byl zasvě- cen pták ibis, jenž reprezentoval jeho podobu.¹² V dialogu *Filébos* (18b6–d2) se můžeme dozvědět o stejném bohu Theuthovi a o jeho systematizaci hlásek v mluvené řeči (jakési fonetice). Theuth je zobrazován nejenom s ptačí hlavou, k jeho dalším vlastnostem patří, že je to bůh vynálezce, a mezi jeho vynálezy jsou jmenovány počty a jejich pravidla, geometrie a astronomie, dále pak hra *petteia*, podobná dnešní dámě, a hra v kostky.¹³ K tomuto rozmanitému výčtu patří písmo, jež je tím postaveno blízko matematice, ale zároveň je i ironizováno zařazením mezi hry, nebo dokonce ha- zardní hry.

Podobně jako se v postavě boha Theutha spojuje náležitost mezi egypt- ské bohy, zasvěcení ptáka, ptačí hlava a vynálezectví, je možné všechny vy- jmenované položky v nějakém ohledu považovat za hru, která předpokládá určitý systém určení, definic, pojmů a vztahů, herní pravidla, podle nichž je možné s nimi zacházet. Vyprávění se nevěnuje všem položkám výčtu, ale než budeme věnovat pozornost výkladu pasáže o vynálezu písma, je třeba zmínit

9 Tamtéž 247c3–4.

10 Tamtéž 247c1–2: „τὰ ἔξω τοῦ οὐρανοῦ“.

11 *Tim.* 21e nn; *Crit.* 108e nn; viz např. Thein 2010, s. 44–68.

12 Kirk (1970, s. 208) řadí Theutha mezi bohy sepnaté s určitou funkcí: „Thoth the ibis-headed protector of scribes.“

13 *Phaedr.* 274d1–2.

jejich další společnou vlastnost. Všechna zmíněná umění v sobě obsahují dvojznačnost: na jedné straně sice předpokládají systém pravidel, na druhé straně závisejí na zkušenosti a používání, které daný systém reprezentují, ale v mnohých příkladech i zakrývají. Na podobný jev v případě her, matematiky, resp. logiky, a na jejich podobnosti s jazykem upozornil L. Wittgenstein.

II. PRAVIDLA V „JAZYKOVÝCH HRÁCH“

V pozdním Wittgensteinově díle shrnutém zvláště ve *Filosofických zkoumáních* se setkáváme s pojmem „jazykových her“. Tento pojem se primárně neváže k Platónovým dialogům, přesto lze jeho vymezení použít jako paralelu nebo nástroj k pochopení významu vyprávění o Theuthovi a Thamovi v dialogu *Faidros*. Wittgenstein zkoumá vztahy mezi vyřčenými slovy a pravidly jejich používání v krátkých úvahách, v nichž popisuje fungování a úspěšnost jednoduchých rozhovorů s malým počtem slov, jež nazývá „jazykovými hrami“. Upřesňováním pomocí příkladů těchto „her“ se ukazuje, že vztahy reprezentace mezi jazykem a realitou se zakládají na lidské činnosti řízené pravidly.¹⁴ Slova nejenom v těchto hrách odvozují význam z toho, jaká jim náleží role v komplexních aktivitách daných sledovatelnými pravidly. Podle tohoto vymezení pak není činností pouze psaní textu, jak tvrdí Sókratés ve *Faidrovi*, nýbrž činností s pragmatickým účelem je také mluvená řeč. Její pravidla

jsou vysvětlena nahlédnutím vztahů, podobně jako jsou např. v deskových hrách objasněna pravidla určením jednotlivých hracích kamenů a možnostmi jejich pohybu po políčkách hrací plochy.¹⁵ Např. jednoduchý rozhovor dělníků na stavbě používá slova pro stavební díly a promluvy a odpovědi odpovídají možnostem pohybů hracích kamenů. Založení této jednoduché hry je vymezeno pravidly pro používání jednotlivých stavebních dílů – slov.¹⁶ Cílem hry odehrávající se v jazyce je opakované úspěšné dorozumění, řízení se pravidlem. Podobně se řídí vymezenými pravidly aritmetika nebo geometrie, jak ji zmiňuje Sókratés v dialogu *Faidros*. V matematických oborech jsou slova formálně nahrazena čísly, znaky nebo symboly. Od pozorování chování mluvčích ve „hrách“ vymezených nejmenšími jednotkami slov lze vést analogii k pozorování pravidel a vazeb u jednotlivých znaků a symbolů hlásek, jež charakterizuje i objevitelskou činnost boha Theutha.

Wittgenstein chtěl také ukázat, že při zkoumání významu slov se sice můžeme řídit pravidly vedoucími k úspěšné domluvě, ale že zároveň dosahujeme pouze vymezení významu konkrétního slova s rozplývavými okraji. Význam není nikdy úplně uzavřený a vždy existuje možnost použít slovo nebo znak jinak. Podobně není možné přesně vymežit ani pojem jediné „hry“, neboť vždy existuje možnost pozměnění nebo

¹⁴ Hintikka 1977, s. 232.

¹⁵ Wittgenstein 1998, odst. 47; viz také Hintikka 1977, s. 241.

¹⁶ Black 1979, s. 342.

vytváření pravidel přímo během hraní.¹⁷ Charakter hry je založen na sdílení mezi hráči, na společném hraní a podobně jazyk nebude jazykem, jestliže nebude sdílen více uživateli.¹⁸ Totéž musí analogicky platit i pro písmo. Z hlediska zkoumání vyprávění o Theuthovi a Thamovi v dialogu *Faidros* nám proto poslouží Wittgensteinův názor, že ze zkušenosti jsme schopni se úspěšně řídit pravidly hry, ale zároveň nemůžeme zcela ustavit význam pojmu a význam psané hlásky bez vymezení vztahů k dalším hláskám, vymezení její funkce v těchto vztazích, ale také bez „rozplývavých okrajů“. Můžeme se tedy držet zavedených pravidel, zároveň však v případě počtem uzavřeného systému hlásek můžeme vytvářet další vazby a prozkoumávat pravidla téměř neomezeně. Význam slova se ukazuje v jeho konkrétních úspěšných použitích.¹⁹ Podobně význam hlásky, znaku, symbolu nebo hracího kamene ve hře se ukazuje v úspěšném použití, vytvoření slova, aritmetického důkazu či „hraní hry“.

III. PRAVIDLA A PŘÍKLADY PLATÓNSKÉ DIALEKTIKY

Neurčitost, která provází jazyk i řeč myšlení, měl Platón na paměti, když v dialogu *Filébos* vymezil úkol dialektika s pomocí pojmů „neomezeného“

a „omezeného“ jednoty. Přesnosti v dialektice podle tohoto dialogu lze dosáhnout důsledným zkoumáním neomezených vztahů toho, co je myšleno, přesným vymezením a následně výčtem všech položek.²⁰ Ani takové opakované zkoumání a ustavování vazeb a pravidel, jak se podle nich řídit, nezbavuje systém neurčitosti rozplývavých okrajů, jak bylo naznačeno při popisu „jazykových her“. Pro vyjádření jiného předmětu a pro podání jiného obrazu je nutné použít shodná pravidla jiným způsobem podřízeným danému cíli a danému tématu. Platónova dialektika se v různých dialogích popisuje různými obrazy, přestože zachovává konstanty zkoumání vztahů mezi etickými či ontologickými pojmy. Liší se např. popis dialektiky podmíněné zkoumáním „slasti“ ve zmíněné pasáži z *Filéba* od popisu vztahů mezi nejvyššími rody „jsoucna“ v *Sofistovi* nebo od zkoumání pojmu „jedna“ v *Parmenidovi*.²¹ Písmo, systém hlásek, jejich označení a vyjádření vztahů v dialogu *Faidros* je pak příkladem spojení neomezena a omezení jako v dialogu *Filébos*, neboť toto vše zahrnuje omezený počet znaků spojovaných dohromady podle pravidel a výsledkem i cílem je neomezená variabilita použití hlásek, slov a vět.²² S ohledem na zkoumání těchto vazeb se

17 Wittgenstein 1998, odst. 83. „A neexistuje také případ, kdy hrajeme a – ‚make up the rules as we go along‘ [vytváříme pravidla průběžně]? Ba i takový, že je pozměňujeme – as we go along.“

18 Black 1979, s. 345.

19 Wittgenstein 1998, odst. 71; viz také Kolman 2008, s. 444–445.

20 *Philb.* 16c10–e2. Viz Frede 1997, s. 153–155.

21 *Soph.* 236c–237b; Cornford (1957, s. 201–202) rozpoznává v dané pasáži tři problémy spojené s otázkou po bytí: 1) bytí světa jevení a zdání v protikladu ke skutečnosti a věčnosti bytí idejí; 2) možnost mluvení a pochopení toho, co není pravdivé; 3) problém záporných soudů a výroků. Viz dále *Parm.* 136c5, 135d6, 136e1–2.

22 *Philb.* 18b6–d2.

jedná o systém s „rozplývavými okraji“ na straně vytvořené slovní zásoby i použití gramatiky.

Inspirujeme-li se Theuthovým počinem v oblasti „fonetiky“ (se zdůrazněním uvozovek), který je v dialogu *Filébos* využit jako jeden z příkladů božské dialektické metody, jíž náleží posuzovat největší obtíže vztahů mezi omezeným a neomezeným či jednotou a mnohostí, máme před sebou v dialogu *Faidros* nejen grafickou podobu hláskového systému, ale také nárys jednotlivých prvků a pravidel jejich vazeb, jež společně tvoří vymezenou jednotu. Theuth se v příkladu dialogu *Filébos* první správně postavil k *neko-nečnu* (ἄπειρον), jež v sobě nese variabilita hlasu, a vymezil skupiny hlásek podle principů podobnosti jejich jednotlivých vlastností.²³ A nejenom to, nýbrž dále stanovil pravidla spojování hlásek v jeden smysluplný celek, tedy v *gramatické umění* (γραμματική τέχνη).²⁴ Toto vše je možné provést bez jakékoli grafické pomůcky pouze v úvahách a to na Theuthově počínu Sókratés oceňuje a dává za příklad dialektického vymezování v neomezeném množství předmětů myšlení. Podobně jsou i samohlásky vzhledem k souhláskám v dialogu *Sofistés* příkladem prvků systému, jejichž hlavní vlastností je vázat na sebe z obou stran další prvky, a nepřekvapí nás ani zde zmínka o gramatickém umění.²⁵

IV. POSOUZENÍ VYNÁLEZU PÍSMO

Ve vyprávění o vynálezu písma v dialogu *Faidros* se Theuth ukazuje být zručným umělcem, přičemž je osloven *nejzručnější umělcé* (ὦ τεχνικώτατε Θεύθε).²⁶ Do oblasti jeho umění náleží rozpoznání jednotlivých hlásek a určení jejich grafické podoby, dále i nalezení podobnosti mezi zvukovým a grafickým systémem a jejich vzájemné propojení. Podle vyprávění se však umělec, byť sebelepší, může mýlit v tom, jak bude nakonec jeho vynález využit. Protože se umělec může mýlit, neboť se domnívá, že vynalezl lék pro paměť a moudrost, je výsledek jeho umění posouzen někým jiným, a to z hlediska *užitku* (ὠφέλεια) takového vynálezu.²⁷

Posouzení náleží králi Thamovi, zástupci boha Ammona, který musí rozhodnout, jaká umění budou moci přejít mezi ta využívaná Egyptany. Rozhoduje se, zda i v případě písma, jak se Theuth domnívá, se jedná jen o hru, nebo o umění hodné ocenění.²⁸ Jedná se v případě písma o lék pro paměť a moudrost, nebo o drogu, jež způsobuje zapomínání a otupuje rozum? Pro účel naší interpretace je na tomto motivu vyprávění důležité označení písma za „hru“ a motiv posouzení jejího „užitku“. V těchto motivech je patrné propojení s dalšími obory Theuthova vynálezectví i s jejich zaměřením k určitému cíli. Nicméně i opakovaně a úspěšně hraná hra rozvíjí praxi zvládání jejích pravidel

23 Tamtéž 18b8–c3.

24 Tamtéž 18d2.

25 *Soph.* 253a4–a12. K γραμματική τέχνη viz *Soph.* 253a10–12.

26 *Phaedr.* 274e7.

27 Tamtéž 274d6–e2.

28 Tamtéž 274e4–275a1.

a řízení se jimi, a to i za účelem, který může využít hry přesahovat, např. tím, že rozvíjí pochopení podobně vystavěných systémů.

Podíváme-li se na další egyptské vyprávění kněze v dialogu *Timaios* 23a–c, pak písmo v této pasáži uchovává nejstarší události a genealogie. Určitá užitná hodnota mu proto musí náležet i v této „hře“. Správným využitím, tj. umístěním na zdi chrámu, slouží *upamatování* (μυμνήσκω) a pomáhá zachovat pamětihodné události i přes ničivé následky katastrof, které pravidelně postihují zemi.²⁹ Z jiného úhlu pohledu uchovává politicky a eticky důležité momenty vývoje Egypta, tak aby je bylo možné použít jako obrazy a příklady pro posouzení dalších rozhodnutí a činů. V tomto nadčasovém uchování jednotlivých obrazů se zakládá proklamovaná moudrost a hloubka vědění spojovaná ve vyprávění s Egyptem. Thamus naopak v soudu o písmu kritizuje Theuthův názor a považuje jej za pravý *opak* (τοῦναντίον). Vynález písma se jeví jako obtížně rozhodnutelné umění, někomu se jeví jako dobré a hodné chvály a někomu jinému zase jako nedobré a hodné hany.³⁰ Tato rozporuplnost platí obecně o soudu nad všemi uměními. Nicméně cílem zapisování je opětovné rozpoznávání jednou již rozpoznané pravdivosti událostí, pravdivosti skutečné předlohy obrazu, jak by bylo možné konstatovat s ohledem na neměnnost ontologických, politických a etických pojmů.

Ve vyprávění dialogu *Faidros* podává Thamus zdůvodnění svého soudu o písmu. Tato nauka vede k zanedbávání paměti a k zapomínání v duši.³¹ Je sice třeba ji v nějakém rozsahu jako nauku zvládnout a naučit se ji, ale to ještě nepředstavuje plné pochopení problému písma. Podobně ambivalentně je možné posuzovat písmo a psaní z hlediska studenta gymnázia nebo lingvisty, pro každého se v něm bude ukazovat něco jiného, téměř protikladného. Na studenta se snad vztahuje Thamovo vysvětlení. Písmo mu slouží jen pro zaznamenávání poznámek nebo psaní úkolů. To znamená, že zanedbává péči o svou paměť, méně se učí a tato nečinnost způsobuje zapomínání. Naopak péče o paměť, i když je v Thamově soudu zmíněno negativní *zanedbávání paměti* (μνήμη ἀμελετησία), je jedním z mnoha způsobů výcviku dialektika.³² Lingvista zkoumá vztahy, jež písmo určují, a snaží se jeho založení vidět v souvislosti celého jazykového systému, případně je v něm schopen vymezit hlubší systém omezených částí, které pomohou přesnější klasifikaci. Zároveň je schopen vymezit celky textů, které jako příklady přesahují omezení daná pamětí pouze jediného člověka i pouze jediné generace lidí.

Thamus na základě posouzení písma vysvětluje, proč je jeho soud opakem Theuthova mínění. „Neboť tato nauka

29 *Tim.* 23a1–c3.

30 *Phaedr.* 274d7–e1 (ὅτι καλῶς ἢ μὴ καλῶς ... τὸ μὲν ἔψεγεν τὸ δ' ἐπῆνει).

31 Tamtéž 275a2–3.

32 Viz např. výchovu dialektika v *Ústavě* (*Rep.* VII. 521c–532b) nebo zmínku o paměti společně s rozumem, věděním a pravdivým míněním v dialogu *Filébos* 21b6.

zanedbáváním péče o paměť způsobí zapomínání v duších těch, kdo se jí naučí, protože se spolehnou na to, co je napsáno vně, s pomocí cizích písmen, a nebudou se znovu rozvzpomínat sami v sobě a svým vlastním úsilím. Vynalezl jsi tak nikoli lék na paměť, ale na upamatování.³³ Znaky písma jsou záznamem jazyka vně, k jejich psaní a čtení musíme použít smysly, zatímco systém jazyka vzniká v řeči, která utváří charakter uvažování. Uděláme-li další krok, pak řeč utváří i charakter námi vnímaných znaků a vlastností smyslového světa. Zapsaný text, tedy cizí a vnější písmena, lze považovat za věci mezi ostatními věcmi ve světě, jež tvoří protipól vůči řeči uvažování.³⁴ S pomocí textu si můžeme připomenout – doslova se můžeme *upamatovat* (ὀπόμενσις) na – něco dalšího.³⁵ Psaný text zůstává důmyslným smyslovým *obrazem* (εἰδωλον) prožitku světa, jednotlivých událostí a jejich charakterů a vlastností.³⁶ Podle popisu Wittgensteinových úvah můžeme takový obraz považovat za „jazykovou hru“, která – jak se ukázalo – není nikdy plně uzavřená, přestože je dána omezeným počtem znaků a propojena danými pravidly. Vhodně umístěný obraz např. vyprávění

v textu také podněcuje čtenářovo samostatné zkoumání a pokusy zpřítomnění skutečné předlohy.

Již jsme se několikrát dotkli uvažování v řeči jako protipólu písma. V Thamově rozlišení jsou písmo a znaky jazyka vně, zatímco řeč je uvnitř v duši a souvisí s rozpomínáním, důsledně se znovu-rozpomínáním či upamatováním. Touto schopností je nadána lidská paměť a Thamus neupozorňuje pouze na opětovné připomenutí něčeho dříve naučeného, nýbrž zahrnuje zároveň možnost připomenutí si nebo znovuobjevení poček či myšlenek, s nimiž jsme se nikdy ve zkušenosti setkat nemuseli, podobně jako nápisy v chrámech uchovávají „paměti“ i přes působení ničivých katastrof a období zapomnění. V rámci vyprávění se pak něco takového mohlo dít před začátkem našeho času, resp. mohla to zahlédnout opeřená duše na své pouti k mezím světa v podobě pravých jsoucích věcí.³⁷ Shrňme-li tedy krátce užitek použití hláskového systému v jeho grafické podobě, pak slouží k formálnímu zaznamenání významných úvah a událostí jako obrazů, jež jsou jednotlivými příklady jazykových her. Tyto záznamy přetrvávají dobu jediného lidského života i věky existence obcí a slouží k upamatování na skutečnost, na události nebo také na pravdivé vyjádření pojmů platónské ontologie a etiky.

V. ROZPOMÍNÁNÍ V PODOBENSTVÍ O ROLNÍKOVÍ

S odkazem na *znovu-rozpomínání* (ἀνάμνησις) je třeba číst i Sókratovo

33 *Phaedr.* 275a2–6: τοῦτο γὰρ τῶν μαθόντων λήθην μὲν ἐν ψυχῇ παρέξει μνήμης ἀμελετησίᾳ, ἅτε διὰ πίστιν γραφῆς ἐξωθεν ὑπ’ ἀλλοτρίων τύπων, οὐκ ἔνδοθεν αὐτοῦς ὑφ’ αὐτῶν ἀναμνησκομένους· οὐκ οὖν μνήμης ἀλλὰ ὑπομνήσεως φάρμακον ἔσται.

34 Řeč uvažování či myšlení je zmíněna v dialogu *Sofistés* (*Soph.* 263e3–5).

35 *Phaedr.* 275a5.

36 K učení se a paměti se Sókratés vrací v pasáži *Phaedr.* 276a. Písmo nazývá obrazem *Faidros* (*Phaedr.* 276a8–9).

37 *Phaedr.* 249b6–c4.

podobnoství o rolníkovi a vědění na řádcích 276a1–d8. Rozumný rolník nebude plýtvat důležitým osivem na ukázkou rychlosti jeho klíčivosti u příležitosti svátku. Bude naopak sít uvážlivě v souladu s rolnickým uměním obecně a s cílem získat z osiva co největší užitek. Naopak svátek je provázen *hrou* (παιδιά), již určují pravidla rituálu, podobně i vážná činnost má svá pravidla určená *uměním* (τέχνη), kde důležitý je ohled na výsledek.³⁸ Hra slouží k naplnění svátečního obřadu a symbolizuje obnovení života, jedná se tedy o obraz vymezený pravidly, která určují osivo (hláskový systém) pouze za účelem zobrazení skutečného střídání jednotlivých životů. Analogicky má umění cíl v maximálním užitku z vloženého osiva a v naplnění skutečného využití jeho plodnosti při zisku obživy. Podobnoství doplňuje namísto osiva spravedlivá, krásná a dobrá *vědění* (ἐπιστήμης λόγους) a místem, kam mají být tato vědění zaseta s pomocí *dialektického umění* (διαλεκτική τέχνη), je příhodná duše.³⁹ Opět se tedy jedná o uchování obrazů skutečnosti ontologických, etických a politických pojmů napříč lidskými životy pro příhodné využití v dalších úvahách s využitím dialektické metody. Hra písma a psaných textů má autorovi spisu i jeho následovníkům sloužit jako připomínka k hraní podobných her se shodnými pravidly.⁴⁰ Také zde můžeme porovnat použití formálně zaznamenané hry s popisem dialektického úsilí

ve *Filébovi* 18d6–e2, kde systém hlásek slouží jako příklad utřídění jednoty myšlení a myšleného v duši. V úvaze jsou hlásky a jejich vazby bez podpory smyslových znaků určeny jako příklad hry vhodné ke skládání a vymezení pravidel vzájemnosti u jednotlivých znaků myšlenek podle podobnosti nebo právě schopnosti vázat se specifickým způsobem k dalším znakům myšlenek.⁴¹

Podobně jako se písmo váže k paměti pouze nepřímo, je jeho vztah volnější i vzhledem k rozvíjení moudrosti. I zde Thamus zmiňuje dva opaky. Na jedné straně opravdová *moudrost* (σοφία), na druhé straně domnělé *jevení se moudrým* (δοξοσοφία).⁴² Sečtělост bez náležité nauky je označena jako pouhé mnohoznalectví, jež v sobě zároveň obsahuje neznalost. Thamus jako by naznačoval něco z charakteru Sókratova vedení rozhovoru, neboť neznalý člověk, jenž je přesvědčen o své učenosti, je-li odhalen, působí nepříjemně a obtížně. Sókratovo vyprávění o vynálezu písma zde končí.

VI. FAIDROVA REAKCE NA VYPRÁVĚNÍ

Zajímavé je sledovat kromě společných prvků a témat, jež se v Platónově způsobu výstavby vyprávění objevují opakovaně, i Faidrovu reakci. Faidros vyprávění o vynálezu a posouzení písma nezná. Nezná ani vyprávění o duších z centrální části

38 Tamtéž 276b3–8.

39 Tamtéž 276e4–7.

40 Tamtéž 276d1–8.

41 Více o způsobu využití Wittgensteinova pochopení „hry“ s ohledem na platnost „pravidla“ vhodného k užití na základě zkušenosti v současné filosofii jazyka viz např. Kolman 2011, s. 422–435.

42 *Phaedr.* 275a6–b2.

dialogu, ale u malého vyprávění si dovolí poznámku o Sókratově autorství.⁴³ Tato poznámka je důležitá v několika ohledech. Platón jako autor dialogů dává nahlédnout do svého způsobu výstavby vyprávění, neboť čtenář stejně jako Faidros nemůže toto vyprávění znát, přestože jsou mu známe jeho prvky, ať již z vyprávění historiografů, nebo z přednášek sofistů, resp. z jejich zaznamenaných textů. Na omezené ploše krátkého vyprávění a jeho záznamu je za použití podobných pravidel hry vystavěn popisovaný obraz nebo podobenství, které to již známé spojuje s doposud neznámým za účelem přesvědčení posluchače a čtenáře o nějaké skutečnosti.

Sókratés se v dialogu *Faidros* ukazuje být zdatným skladatelem řečí, neboť je skládá lehce a bez jakékoli přípravy z nich činí součást rozhovoru.⁴⁴ Je příznačné, že Faidrovi odpovídá přecházkou dalšího vyprávění o věštibách ve svatyni Dia Dodónského a znovu potvrzuje svůj zájem o pravdu, na niž upozorňoval již na začátku vyprávění.⁴⁵ Přičemž je nutné připomenout, že pravdivé jsou primárně pojmy ontologie a etiky, „jsoucna jsoucím způsobem jsoucí“.⁴⁶

43 Tamtéž 275b3–4.

44 Zcela stranou zde musí v kontextu skládání řečí a vyprávění zůstat mytologický význam Platónovy hry se čtenářem, který je zdůrazněn zmínkami o „Adoniseových zahradách“ ve spojení s postavami Adonise a Faidra či vyjádřením opaky mezi božským putováním duší nahoru mimo svět a tímtož putováním duší do Hádu a zpět v rituální obnově života, tj. v uchování pravidel rituálu ve vyprávění napříč generacemi.

45 *Phaedr.* 275b5–c2.

46 Tamtéž 247c7: οὐσία ὄντως οὐσία.

Sókratés sám sebe nepovažuje za autora vyprávění, vždy je naopak uvozuje slovy „slyšel jsem“ (ἄκοήν).⁴⁷ Vyprávění tím získávají na důležitosti, neboť mohla zaznít z úst některého z vypravěčů, jichž se v tehdejší prostředí pohybovalo mnoho, a zároveň na sebe brát podobu starobylosti. Podle Sókratova upozornění jsou to pouhé obrazy a domněnky zprostředkované v řeči, jejich členění, pravidla a využití odkazují k důležitému motivu hledání pravdy, ale mohou být i znakem mnohoznačnosti použitého jen k jevení se moudrým. Stejně jako se vyprávění v rámci dialogu jeví dvojznačně, jeví se dvojznačně i jeho napsaná forma a tomuto hodnocení může podléhat i sebelépe vystavěný záznam. I zde se setkáváme pouze s konkrétním vyjádřením motivů a dějových prvků v jazykové hře, která zazní, zůstává ve vzpomínce, je zapomenuta nebo zaznamenána a uchována přes několik generací. Zaznamenaný text zůstává hrou, a je-li napsán mistrně, zůstává takovou hrou, která podněcuje k opětovnému prozkoumávání popsání obrazu. Podle Thamova kritéria prospěšnosti hrou, již je prospěšné hrát, ale pouze s přihlédnutím k dalším okolnostem, např. k účelu zaznamenání pronesené řeči, ke kontextu, kde se řeč nebo rozhovor uskutečnily, a samozřejmě k obsahu sdělení.

VII. POSTAVY VYPRÁVĚNÍ, PROTIKLADY A VZTAHY REPREZENTACE

Než uzavřeme analýzu vyprávění o Theuthovi a Thamovi, podívejme se na tyto

47 Tamtéž 274c1.

postavy ještě jednou z hlediska jejich významu ve vyprávění, jenž by měl být dán podobně, jako je dáno určení kamenů ve hře systémem vztahů mezi jejich činnostmi a úkoly ve vzájemné interakci. Theuth je umělec, jeho vynálezy slouží lidem, sám dovede z hlediska umění prozkoumat a ustavit prvky v rámci nějakého dílčího celku. Dovede stanovit platná pravidla hry a používání systému, připomeňme také počty, geometrii, astronomii či hru v kostky. V jednotlivých hrách i v ostatních činnostech předkládá hry k dalšímu užívání a záleží pouze na tom, zda jsou využity ke krácení dlouhé chvíle, nebo k získání a rozvíjení vědění. Naopak Thamus soudí umění z hlediska celkového pohledu, přesněji z hlediska jejich prospěšnosti duši. Prosazuje tedy pouze jediný účel a další možné využití odmítá. Tímto způsobem se ve vyprávění odmítá zaznamenávání řečí, přestože za příhodných podmínek mohou být texty prospěšné. Vyprávění vyjadřuje tento protiklad i v charakterech hlavních postav. Opačně nebo „v tom i druhém směru“ (ἐπ’ ἀμφοτέρω) lze argumentovat pro každé umění i proti němu.⁴⁸ Založení každého umění není proto jednoznačné, neboť záleží na tom, z jakého směru je posuzováno. Možnost protikladného usuzování je pouze jednostranně využita i při soudu nad písmem. Jednak je ve hře písmen obsažena moudrost a paměť a jednak taková hra vede k zapomínání, resp. pouze k upamatování nebo zdánlivému vědění. Vyprávění je také stavěno z hlediska protikladu duše a těla, což je vyjádřeno s pomocí určení uvnitř a vně.

Hlášky v příkladu dialektické úvahy jsou v úvahách uvnitř, v duši, a naopak písmo je předmětem smyslů vně, čímž se jeho hodnota umenšuje. Z pohledu vztahu hláskového systému a písma k pravdivosti je pak nejobecnějším protikladem určení pravda a mínění. Smyslové se ukazuje jednou tak, podruhé jinak, nebo jako naprostý opak. Vlastnosti smyslových obrazů je schopen určit a posoudit pravdivě jen ten, kdo dovede zaujmout k jejich dílčím sdělením jednotící pohled, porovnat je navzájem a zároveň vymezit jejich význam vzhledem k celku obrazů.

Thamův soud zařadil mezi smyslová umění i písmo a psaný text. Nelze se domnívat, že by vyprávění bylo tak povrchní, že by nerozlišilo mezi fyzickými znaky textu a jeho obsahem, ale nebezpečný může být i obsah. Nepřipravenému nebo jen částečně zběhlému člověku může text říkat i pravý opak toho, co je v něm zapsáno, podobně jako obraz může zamezit pochopení originálu. Na to upozorňuje Sókratés na řádcích 275d4–e5.⁴⁹ Nestačí proto zapsat jednu řeč a ji dále zkoumat, nestačí ani psát textové předlohy pro řeči, jak ukazuje příklad Faidrova učitele Lysii.⁵⁰

Podle předložené interpretace vyprávění o Theuthovi a Thamovi musí být

48 Tamtéž 274e1–3.

49 Tamtéž 275d4–e5. „To je asi, Faidre, hrozná vlastnost písma a doopravdy podobná malířství. Neboť výtvoři malířství stojí sice jako živé, ale když se jich na něco otážeš, velmi velebně mlčí. Právě tak i napsané výklady; myslil bys, že za jejich slovy je nějaké myšlení, ale když se otážeš na něco z jejich obsahu, chtěje se o tom poučit, ukazuje takový výklad vždy jenom jedno a totéž.“

50 Tamtéž 227b2–c8.

text psán pro duši, jež k němu přistupuje s náležitou průpravou – nejen řádně naučena, ale také vycvičena ve čtení, které samo by mohlo následovat pouze hru psaného textu, např. tím, že by jej chápalo jako pravdu samu, a nikoli pouze jako zaznamenané mínění a nemuselo by se oddat vážnějšímu umění a zasažení sdělení textu do širších souvislostí. Analogicky by nedošlo ke spojení jazyka s vymezenou realitou, jak bylo naznačeno při popisu „jazykových her“, přičemž ve *Faidrovi* a v dalších zmíněných Platónových dialozích dochází k posunu této reality do oblasti vždy pravdivých pojmů ontologie a etiky. Povznesení se nad obsah jednoho dílčího textu, jedné dílčí řeči s ohledem na další texty a s přihlédnutím k celku zatím poznatého slouží k pochopení a opětovnému využití poznatých vztahů k následování vymezených pravidel. Ve *Filébovi* je taková činnost vymezení funkcí a vztahů mezi hláskami příkladem dialektické úvahy, jež se odehrává v dialektické duši. Nicméně i tato cesta musí čelit podobným úskalím jako psaný text, její rozporuplnost vede na jedné straně k bujnosti a hravému nadužívání možností, jež v sobě řeč skýtá, na druhé straně je největším darem bohů a cestou, která vede k moudrosti.⁵¹

VIII. ZÁVĚR

Sókratovo vyprávění o Theuthovi a Thamovi je tedy možné číst jako zdůraznění rozpornosti pochopení psaného textu. Pokud vyprávění zachované v textu slouží jako obraz, jenž má čtenáře vést,

aby sám hledal pravdu, pak není vynález písma, jak je popsán a posouzen, zbytečný. I v závěru ponecháme stranou širší otázky problematiky psaní textů v rámci výkladu Platónových dialogů řešené v současné literatuře např. T. A. Szlezákem nebo Wilfriedem Kühnem. Je snad třeba upozornit, že z hlediska zpracování „hry“ ve *Faidrovi* se nejeví dostatečný ani článek Paula Plasse, neboť jeho zájem se váže k sókratovské hře *paidia*, a nikoli ke hře, jež je určována z hlediska svých pravidel, stručně k „jazykové hře“, jak byla vymezena s pomocí úvah Ludwiga Wittgensteina.⁵² Použití pojmu „jazykových her“ nám posloužilo jako příklad rozpoznání a opětovného využití pravidel zdánlivě uzavřeného systému jazyka. Ukázalo se, že spojení jazyka s popisovanou realitou není nikdy zcela dokonalé a uzavřené a že celky jazykových her a analogicky celky textů ponechávají vždy možnost pro další využití těchto pravidel a hraní hry jinak. Hraní her řízených pravidly jsme přirovnali k dialektickému umění, jak bývá popsáno s pomocí příkladů v Platónových dialozích jako prozkoumávání systému vztahů za účelem zodpovězení dílčí otázky významu ontologického nebo etického pojmu. V těchto příkladech se v textu uchovává systém dosahování vědění, které je v dialozích často spojováno s věděním božským. Dosažení vědění o realitě neměnných předmětů ontologie a etiky i o vztazích mezi nimi bývá popisováno pomocí obrazů v řeči, které vedou k využití řeči k opětovnému prozkoumávání těchto

51 *Philb.* 15d8–16a3.

52 *Plass* 1967, s. 343–364.

obrazů a k pochopení pravidel jejich výstavby, k praxi dialektického uvažování. Jazyková hra včetně hry obrazů v textu vyprávění o Theuthovi a Thamovi v dialogu *Faidros* pak vede k dorozumění mezi pisatelem a čtenářem, který je nabádán k tomu, aby se řídil zaznamenanými pravidly a pochopil popisovanou realitu nebo to, co z reálného je v textu zachováno i přes velké časové rozmezí. Zároveň u každého textu zůstává otevřená možnost „rozplývavých okrajů“, tj. možnost použít pravidla jeho výstavby v další interpretaci nově a jinak. V již vymezeném celku zůstává stále nezanedbatelný díl nevymezeného. Cílem takového hraní je dosažení vědění podle předloženého návodu. I přesto však zůstává nesporné, že texty mohou vést i k opačnému cíli a k zanedbávání úsilí o získání vědění. Na jedné straně mohou tedy rozvíjet úsilí získávání moudrosti a na druhé straně mohou vést k pouhému jevení se moudrým.

Písmo ve *Faidrovi* lze chápat jako grafický obraz hláskového systému jazyka ve *Filébovi*, obojí je vhodně zvoleným obrazem pro systém jazyka, jenž vyjadřuje základní významotvorné uspořádání lidské řeči. Jak se někteří interpreti

domnívají, i „řeči o sobě“, tedy *logu*, jímž k nám podle interpretace dialogů *Faidros* a *Timaios* nakonec promlouvá veškerá duše uvádějící v pohyb veškerou tělesnost světa.⁵³ Zájem o psaný text, tedy o obraz, by měl vést k zájmu o samu řeč a samo sdělení, o reálnou předlohu. To je naznačeno ve *Faidrovi* i *Filébovi* příkladem užívání dialektiky a v případě provozování her jazyka snahou hrát hru úspěšně a rozumět i přes velký časový a geografický odstup od vzniku textu či pronesení řeči. V případě, že čtenář nebude hned s textem hotov, nýbrž neustálým návratem bude rozvíjet jeho sdělení, nebude pro něj žádný text hrozbou, jak by se z výkladu nebezpečnosti zapisování řeči v dialogu *Faidros* mohlo zdát. Lze zmínit, že totéž se předkládá k posouzení i v dalších dialozích, na něž jsme v našem zkoumání upozornili. Pokud by také Solón v Kritiově vyprávění a vzpomínání na starého Kritiu v *Timaiovi* náležitě pochopil vyslechnuté příběhy zapsané na zdech egyptských chrámů a dovedl by využít moudrost pravé historie, která sahá hlouběji než jediné pokolení, pak by jej v básnickém umění nepřevýšili ani Hésiodos, ani Homér.⁵⁴

53 Špinka 2009, s. 160.

54 Platón *Tim.* 21b3–d3.

ZKRATKY

Platón

Crit. – *Critias*

Phaedr. – *Phaedrus*

Philb. – *Philebus*

Rep. – *Republic*

Soph. – *Sophist*

Tim. – *Timaeus*

BIBLIOGRAFIE

Seznam citovaných děl

Burnet, J. (1900–1907). *Platonis Opera*. Oxford: Clarendon Press.

Liddell, H. G., Scott, R. (1996). *A Greek-English Lexicon* (with a revised supplement: Jones, H. S., McKenzie, R.). Oxford: Clarendon Press.

Platón (2003). *Spisy* (přel. F. Novotný). Praha: OIKOYMENH.

Seznam použité literatury

Black, M. (1979). „Wittgenstein’s Language-games“. *Dialectica* 33(3/4), s. 337–353.

Cornford, F. (1957). *Plato’s Theory of Knowledge, the Theaetetus and the Sophist*

of Plato (translated with a running commentary). New York: Bobbs-Merrill.

Dyson, M. (1982). „Zeus and Philosophy in the Myth of Plato’s *Phaedrus*“. *Classical Quarterly* 32, s. 307–311.

Frede, D. (1997). *Platon Werke, Philebos*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Griswold, Ch. L. (1996). *Self-Knowledge in Platos Phaedrus*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.

Hintikka, J. (1977). „Language-games“. *Dialectica* 31(3/4), s. 225–245.

Kirk, G. S. (1970). *Myth, Its Meaning and Functions in Ancient and other Cultures*.

- Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Kolman, V. (2008). *Filosofie čísla*. Praha: Filosofia.
- Kolman, V. (2011). *Idea, číslo, pravidlo*. Praha: Filosofia.
- Krämer, H. J. (1959). *Arete bei Platon und Aristoteles*. Heidelberg: Winter.
- Kühn, W. (1998). „Welche Kritik an wessen Schriften? Der Schluß von Platons Phaidros, nichtesoterisch interpretiert“. *Zeitschrift für Philosophische Forschung* 52, s. 23–32.
- Lebeck, A. (1972). „The Central Myth of Plato's *Phaedrus*“. *Greek, Roman and Byzantine Studies* 13, s. 267–290.
- Morgan, K. A. (2000). *Myth and Philosophy from the Presocratics to Plato*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Plass, P. (1967). „Play and Philosophic Detachment in Plato“. *Transactions and Proceedings of the American Philosophical Association* 98, s. 343–364.
- Reale, G. (2005). *Platon*. Praha: OIKOYMENH.
- Szlezák, T. A. (1985). *Platon und die Schriftlichkeit der Philosophie*. Berlin: de Gruyter.
- Špinka, Š. (2009). *Duše a krása v dialogu Faidros*. Praha: OIKOYMENH.
- Thein, K. (2010). *Myšlení v nás, tři platónské studie*. Praha: Filosofia.
- Wittgenstein, L. (1998). *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofia.