

# Homo viator

---

Wędrowka w *Odysei* Homera

# Wędrowka Odysa

## TURACZKA • Odysusza



### 2. WYSPA CYKLOPÓW

- cyklop syn Posejдона kolejno zjada towarzyszy Odysu na 11
- bohater rani Polifema w oko
- zażąda udaje się uciec, ponieważ przywiązał się do baranich brzocho

Cyklop prosi o pomoc pobratymów:  
 • zapytany o to, kto go zjadł, odpowiada "nikt", bo tak przedstawił mu się Odys.  
 • Polifem krąga swego ojca Posejдона o pomoc w zemście. Ten ruca na Odysa kłutwo

### KRAJ 1. LOTOFAGÓW

- kilku towarzyszy zjada rzeździejskie lotosy (trzeba było stać zaciężnie i ch na okręty, ponieważ nie chcieli wrócić)

### ☒ TROJA

### 4. LUD LAFSTRYGONÓW

- spotkanie z królem - okrutnym obrzyłem zniszczenie przez niego Tuzów wojennych i niemal wszystkich stateków Odysa

### 3. WYSPA EOLU

- Odysusza zjednie sobie Eola - króla 3 wiatrów, który daje mu worek, w którym zamknięto wszystkie wiatry
- podejliwi towarzysze uwalniają te wiatry i statek zbiera z kasy.



### KIM BYŁ ODYSUSZ?

- mąż Penelopy
- syn Laertesza
- ojciec Telemacha
- dby nie iść na wojnę, udaje szalca Nisety
- pasierb z wykrebo
- pasierb z wojny zamiast z tygodni zajął Odysowi 10 lat.

### 5. CZARODZIEJKA KIRKE

- zamienia żatogę w świnię, lecz później odmienia ich.
- Odysusza spędza u niej rok ulega jej namowom i udaje się na zachód do podziemia

### 6. PODZIEMIA

- krajina Kimeryjajaykdo
- gaj Persefony - wejście do podziemia
- spotkanie z Tezejazem Agamemnonem, Achilleuszem i Patroklem i innymi

### 7. POWRÓT DO KIRKE

- otrzymanie zapłaty

### 8. WYSPA SYREN

- Odysusza zaklepa żatogę uszy woskiem, by nie słyszełi zwodniczego śpiewu syren, sam zaś przywiązuje się do masztu

### 9. SKYLLA i CHARYBDA

- poświęcenie 6 towarzyszy, aby uniknąć Charybdy (połca ich Skylla ośreściu Paszczach)

### 10. WYSPA BOGA SŁONCA

- Helios zabija żatogę (prócz Odysa) za to, że zabili śladu wotów

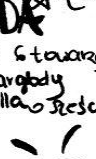
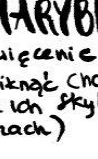
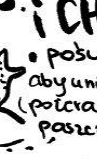
### ☒ ITAKA

### 12. SCHERIA - FEAKON

- Posejdon spycha tratwę Odysa na wyspę Feakon
- Feakowie to lud, który lubi wczouć.
- król Alkinoos podarował mu statek, który pozwolił mu dotrzeć do domu.

### 11. WYSPA ODGI NIMFA KALIPSO

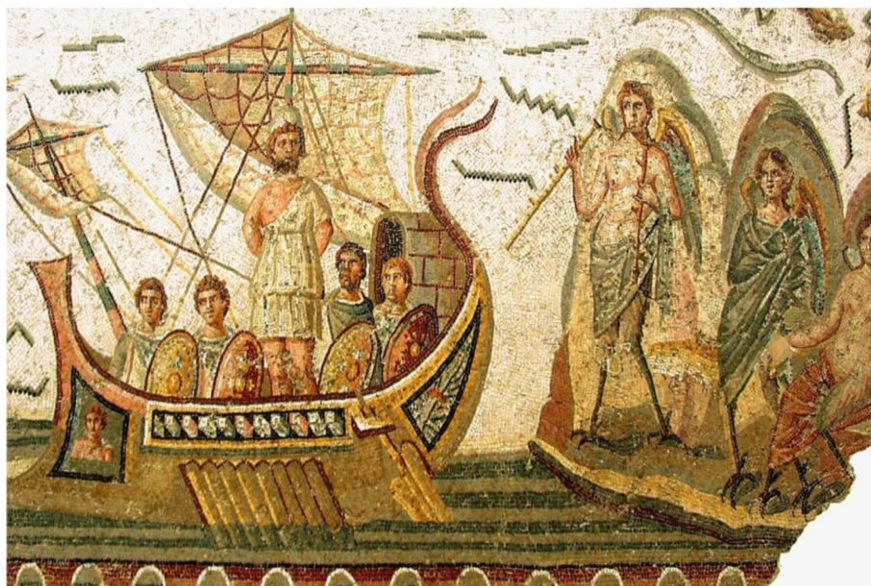
- nimfa półta Odysa nektarem i karmila ambrozją
- Kalipso pragnie, by Odys został jej mężem w zamiar że niezmierzłość Odysusa, ten jednak za Itakę
- Po 8 latach na prośbę Zeusa Kalipso uwalnia Odysa. Ten buduje tratwę i odprysa



# Wybrane archetypy w wędrówce Odysa

Przygoda Odysa	Interpretacja - archetypy
Pobył u nimfy Kalipso (8 lat) – zachęta, by nie wracał do żony.	-pokusa, by porzucić rodzinę dla osoby bardziej atrakcyjnej; - wybór miłości, a odrzucenie doskonałości i nieśmiertelności, pokonanie pokusy
Zejście do Hadesu i rozmowa z Achillesem.	-człowiek woli skromne i pełne trudów życie niż śmierć; -człowieka ciekawi tajemnica przyszłości i życie pozagrobowe
Spotkanie z syrenami.	- Potęga piękna, które może okazać się złudne (femme fatale – kobieta fatalna)
Przepełnienie między Scyllą i Charybdą	-Życie jest pełne pułapek, zło czyha na każdym kroku -Zła nie można pokonać, lepiej je omijać;
Oczekiwanie wiernej żony – Penelopy na powrót męża przez 20 lat	-wierność żony, która nieustannie czeka na męża, wyruszającego w świat. -Świat kobiety – dom, mężczyzny – podróż, świat zewnętrzny, który zdobywa;
Ostrożność Penelopy po powrocie Odysa (musi przekonać się, że to on).	- Świat zna wielu oszustów, dlatego warto być ostrożnym i roztropnym.

# Odys jako homo viator



- Homo viator – człowiek-wędrowiec – topos w literaturze, ukazujący życie jako nieustanną wędrówkę – celową, gdy dążymy do miejsca, które jest naszą Itaką (domem, ojczyzną) lub pozornie bezcelową. Wędrówka zawsze ma jednak sens, gdyż pozwala poznać świat i samego siebie, zdobyć życiową mądrość i doświadczenie.
- Odys – archetyp wędrowca i każdego człowieka, gdyż życie to wędrówka.
- Odyseja – wędrówka będąca archetypem życia.
- Itaka – archetyp celu wędrówki, domu, ojczyzny.
- Penelopa – archetyp wiernej żony.

# Wysłuchaj „Prawdziwej historii Odyseusza” Edyty Geppert

- <https://www.youtube.com/watch?v=7l9rTWOwZxY>