

ANTIČOS POSAKIAI

DAMOKLO KARDAS. Nuolat gresiantis pavojus. Pagal senovės graikų mitą, Sirakūzų tironas Dionisas, norėdamas parodyti tariamą valdovų laimę, pasisodino Damoklą per puotą šalia savęs, bet virš jo galvos liepė ant ašuto pakabinti aštrų kardą.

ARIADNĖS SIŪLAS. Išėjimas iš sunkios padėties. Kilo iš gr. mito apie Ariadnę - sen. graikų mitų heroję, Kretos valdovo Mino dukterį, davusią Tesėjui siūlą kamuolį, kad šis, užmušęs Minotaurą, pagal siūlą galėtų išėjti iš Labirinto.

ACHILO KULNAS. Žmogaus silpnybė, sužeidžiamoji vieta. Achilas - Trojos karo graikų karžygis, Homero „Iliados“ personažas; jo kūne buvusi tik viena sužeidžiama vieta – kulnas.

GORDIJAS MAZGAS. Nepaprastai painus reikalas; pagal gr. mitą, Frygijos karalius Gordijas pririšęs painiu mazgu ratų jungą prie gražulo; orakulo pranašavimu, žmogus, išnarpliojęs mazgą, turėjęs tapti pasaulio valdovu; Aleksandras Makedonietis, užuot atnarpliojęs, perkirto mazgą kardu.

IKARO SKRYDIS. Drąsūs rizikingi ieškojimai. Ikaras - graikų mit. personažas; bėgdamas iš Mino nelaisvės tėvo Dedalo padirbtais iš vaško ir plunksnų sparnais, per arti priskrido prie Saulės; sparnų vašku ištirpus nukrito į jūrą ir nuskendo.

MEDŪZOS ŽVILGSNIS. Jų buvo trys seserys — gorgonos, pabaisos žvėries ausimis, varinėmis kanopomis, vietoj plaukų — gyvatės. Baisiausia gorgona buvo Medūza. Niekas nežino, kaip ji atrodo. Kiekvienas, pažvelgęs į ją, virsdavo akmeniu. Net senovės didvyris Persėjas nugalėjo ją ne jėga ir drąsa, o apsuksimu. Smogdamas jai, jis nežiūrėjo į pabaisą, o į jos atvaizdą blizgančiame vario skyde. Prie šio skydo jis vėliau pritvirtino užmuštos Medūzos galvą. Ji ir tada paversdavo į akmenis tuos, kurie į ją pažvelgdavo.

PANDOROS SKRYNIA. Visa tai, su kuo neatsargiai elgiantis galima susilaukti daugybės bėdų ir nelaimių. Pandora - sen. graikų mitų personažė; iš smalsumo, nepaisydama draudimo, atvožė indą (Pandoros skrynį), kuriame buvo žmonių nelaimės, ir išleido jas.

PROKRUSTO LOVA. Dirbtinis matas, rėmai, į kuriuos stengiamasi per prievartą ką nors įsprausti. Prokrustas - sen. graikų mitologijos personažas – milžinas plėšikas, kuris prisiviliodavęs keliautojus ir jėga juos guldydavęs į lovą; tiems, kurie buvo ilgesni už lovą, nukirsdavęs kojas, kurie trumpesni – jas ištempdavęs.

PROMETĖJO UGNIS (LIEPSNA). Nuolatinis vidinis veržiamasis, siekimas aukštų mokslo, meno tikslų: talentas, gabumai. Prometėjas - sen. graikų mit. būtybė – titanas, pavogęs iš Olimpo ugnį ir perdavęs ją žmonėms, išmokęs juos statyti būstus, dirbti žemę, skaityti, rašyti ir kitų dalykų.

SFINKSO MĪSLĖ. Labai sunkus uždavinys. Sfinksas - sen. graikų mitų būtybė – sparnuota pabaisa (moteris su liūtės liemeniu), prie Tėbų vartų kiekvienam praeiviui užmindavusi mįslę: "Kas ryte vaikšto keturiomis, dieną dviem, vakare trimis kojomis?", kurią įminė tik Tėbų karaliaus sūnus Edipas: "Žmogus vaikystėje šliaužioja keturiomis, paskui vaikšto dviem kojomis, senatvėje vaikšto pasiramščiuodamas lazda".

SIZIFO DARBAS. Sunkus, nepabaigiamas ir beprasmiškas darbas. Sizifas - sen. graikų mitų personažas – Korinto karalius, nusikaltęs dievams ir po mirties buvęs jų pasmerktas amžinai Hade risti į kalną akmenį, kuris, pasiekęs viršūnę, vėl nuriedėdavo žemyn.

TANTALO KANČIOS. Nepakeliamos kančios dėl to, kad trokštamas tikslas yra arti, o jį pasiekti neįmanoma. Tantalas - sen. graikų mitų personažas – Lydijos ar Frygijos Sipilo miesto karalius, užrūstinęs dievus, už tai pasmerktas Hade kentėti amžiną badą ir troškulį. Antikos mitų herojus Tantalas, stovėdamas iki kaklo vandenyje, negalėdavo atsigerti ir pasiekti virš galvos kabančių vaisių. Šitaip jį kentėti alkį ir trokšti pasmerkė dievai.