

NOVO ČITANJE DREVNOG- VAŽNOST MITOLOGIJE, BAJKI I RELIGIJSKIH TEMA U MOTIVIMA ZA LIKOVNO IZRAŽAVANJE

Livović, Martina

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, The Academy of Arts Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Umjetnička akademija u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:134:429958>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-03**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU
ODSJEK ZA LIKOVNU UMJETNOST
STUDIJ LIKOVNE KULTURE

MARTINA LIVOVIĆ

**NOVO ČITANJE DREVNOG -
VAŽNOST MITOLOGIJE, BAJKI I
RELIGIJSKIH TEMA U MOTIVIMA ZA
LIKOVNO IZRAŽAVANJE**

DIPLOMSKI RAD

Mentor:
pred. ZLATKO KOZINA

Osijek, 2017.

SADRŽAJ

UVOD.....	1
1. NASTANAK, SVRHA I VAŽNOST	
MITOLOGIJE I RELIGIJE.....	2
1.1. Staro kameno doba - mitologija lovca, ritual i magija.....	3
1.2. Mlado kameno doba - mitologija ratara i kult božice.....	7
1.3. Mlade civilizacije - kozmogonijski i mit o podrijetlu.....	9
1.4. Mit kroz promjenu religijske koncepcije.....	13
1.5. Kršćanstvo i mit.....	17
2. NOVO ČITANJE DREVNOG -	
SKRIVENO U MITU.....	22
2.1. Skriveno u mitu o Minotauru.....	23
2.2. Skriveno u epu o Gilgamešu.....	27
2.3. Skriveno u biblijskim mitovima.....	28
3. MITOLOŠKI I RELIGIJSKI MOTIVI	
U LIKOVNOJ UMJETNOSTI.....	31
3.1. Mezopotamska, egipatska, grčka i rimska umjetnost	
s mitološkim motivima.....	31

3.2. Mitološki i religijski motivi u kršćanskoj likovnoj umjetnosti- psihološki simbolizam kruga i životinje.....	36
3.3. Mitološki motivi u europskoj umjetnosti od kasne antike do danas.....	38
4. UMJETNIČKE BAJKE.....	44
4.1. Povijesni pregled bajki i psihološka važnost bajki.....	44
4.2. Bajke kao inspiracija u suvremenoj umjetnosti.....	46
5. VAŽNOST MITOLOGIJE, BAJKI I RELIGIJSKIH TEMA U DJEČJEM LIKOVNOM IZRAŽAVANJU.....	47
5.1. Šablonizirano crtanje i ponašanje djeteta.....	47
5.2. Važnost mitologije, bajki i religijskih tema u motivima za likovno izražavanje.....	48
5.3. Primjeri motivacije na satu likovne kulture.....	49
ZAKLJUČAK.....	51
SAŽETAK.....	52
LITERATURA.....	54
PRILOG.....	57

UVOD

Interes za ovu temu proizišao je iz pitanja vezanih uz mitove, poput razloga i svrhe njihova nastanka, njihove važnosti u životu ljudi, te o njihovoj prisutnosti u religiji i tisućljetnim pojavama u likovnim umjetnostima. Budući da su se mitologija i religija pokazale neiscrpnim vrelima inspiracije za umjetnike kroz čitavu povijest čovječanstva pa sve do danas, cilj mi je bio istražiti zašto je to tako. Budući da su religije svijeta izrasle iz korijenja drevnih mitologija, u radu se istražuje veza između mitologije i kršćanstva, te utjecaj mita na tu religiju. Time se proširuje i produbljuje razumijevanje mitologije, dolazi se do jasnijeg i pročišćenijeg uvida u kršćansku religiju, razlikovanjem povijesnog, simboličkog i mitskog biblijskog sadržaja. Istraživanje umjetnosti s mitološkim i religijskim motivima odvelo me je do psihološkog pristupa Junga i njegovih sljedbenika prema kojem se u mitologijama i religijama svijeta, bez obzira na vrijeme i mjesto njihova nastanka, javljaju istoznačni simboli i strukturalne sličnosti koje potječu iz drevnog kolektivnog čovjekovog iskustva - arhetipovi. Pojam u naslovu, *Novo čitanje drevnog*, odnosi se na interpretaciju mitološkog i religijskog sadržaja, kroz prizmu arhetipske psihologije dr. Jung-a i njegovih sljedbenika. Kroz taj se pristup uviđaju univerzalnosti u tim sadržajima, a koje odolijevaju vremenu i u većoj su mjeri neovisne kulturološkim razlikama. Osim u mitovima i religijskim temama, arhetipovi se pojavljuju u i bajkama koje su posebice namijenjene djeci. Istraživanje u ovom radu dovodi do spoznaje, kako se u bajkama i mitovima i religijskom sadržaju kriju univerzalne vrijednosti, koje potječu iz drevnog kolektivnog čovjekova iskustva, a otkrivaju obrasce čovjekovog psihološkog sazrijevanja. U tim sadržajima najzastupljeniji je arhetip junaka i njegovog puta do plemenitog cilja. Taj put, kroz prizmu jungovske psihologije, predstavlja zapravo čovjekovo psihološko sazrijevanje na putu do samospoznaje. Stoga, dolazi se do zaključka kako ti sadržaji osim što mogu biti vrlo inspirativni u umjetničkom izražavanju, današnjem čovjeku mogu poslužiti kao kompas za kvalitetno življenje života u punini, za zdravu komunikaciju sa samim sobom i sa svijetom oko njega, te u konačnici doprinijeti i cjelokupnom zdravlju društva. U radu su navedeni i opisani primjeri umjetničkih djela, iz svih razdoblja, čiji su tvorci bili inspirirani spomenutim sadržajima. Na koncu, u radu se preispituje uloga i važnost bajki, mitološkog, religijskog sadržaja u životu djeteta, te utjecaj na njegov psihološki razvoj. Kroz tu spoznaju, u zaključnom dijelu rada, dolazi se i do odgovora na pitanje o važnosti mitoloških i religijskih tema u motivima za likovno izražavanje djeteta u nastavi likovne kulture.

1. NASTANAK, SVRHA I VAŽNOST MITOLOGIJE I RELIGIJE

Mitovi su priče koje govore o tome kako je nešto nastalo, tj. kako je nešto počelo bivati, a zahvaljujući djelovanju nadnaravnih bića. U mitovima se, na primjer, objašnjava kako je nastao svemir, svijet, čovjek, narod, biljke, životinje, prirodne pojave, običaji, i sve ono što čovjeka okružuje i određuje njegovu životnu i kulturološku stvarnost.

Suvremeni intelekt tumačio je mitologiju kao primitivan, nespretn pokušaj objašnjavanja prirodnog svijeta (Frazer); Kao proizvod poetske mašte iz pretpovijesnih vremena, koji su potonji naraštaji pogrešno shvaćali (Muller); kao riznicu alegorijskih naputaka kojima se pojedinac prilagođava zajednici (Durkheim); kao skupni san, simptom arhetipskih poriva u dubinama ljudske psihe (Jung); kao tradicionalni prijenosnik čovjekovih najdubljih metafizičkih spoznaja (Coomaraswamy); i kao Božje Otkrivenje Njegovoj djeci (Crkva). Mitologija je sve to. (Campbell 2009, 382)

Međutim, kako dalje tumači Campbell (2009), kada se mitologiju proučava, ne u smislu onoga što jest, već u smislu načina na koji djeluje, na koji je u prošlosti služila čovječanstvu i na koji mu može služiti danas, mitologija se pokazuje prilagodljivom, poput samog života, opsesijama i potrebama pojedinca, soja i doba. Upravo iz tog razloga, ovo se poglavlje, kroz povijesni pregled, bavi djelotvornošću i svrhom mitova, s obzirom na razvoj kolektivne svijesti drevnog društva.

1.1. STARO KAMENO DOBA - MITOLOGIJA LOVCA, RITUAL I MAGIJA

Ovo se poglavlje bavi naznakama koje upućuju na postojanje mita u vremenu Paleolitika, te njegovom svrhom i važnosti koju je mogao imati u životu praljudi. Umjetnost Paleolitika, (od oko 30 000. do 8000. godine pr. Kr.), dala je određeni uvid u duhovnost tog doba. Iako se njezina svrha ne može znanstveno afirmirati, može se pretpostaviti kako je bila u vezi s primitivnim oblicima religioznosti, poput šamanizma, totemizma i animizma, te uz njih vezane magijske rituale. Ti vjerski oblici, vezani uz prakticiranje rituala, proizašli su iz mitova. Pretpostavka o postojanju mita, u vrijeme paleolitika, može se izvesti i na temelju istraživanja vjerskih običaja suvremenih primitivnih plemena, koja i danas *žive* mit, a na sličnom su stupnju razvoja kao i paleolitski ljudi, te na temelju paleolitskih artefakata koji nagovještavaju njegovo postojanje.

O paleolitskim spiljskim slikama ovako govori Armstrong: *Svete slike jelena, bizona i konja, šamana maskiranih u životinje, i lovaca s kopljima, naslikane su s iznimnom pomnjom i vještinom u dubokim spiljama pod zemljom, kojima je vrlo teško prići. Te su pećine vjerojatno bile prvi hramovi i katedrale.* (2005., 37)

Milić (2011.), tvrdi kako je religioznost fenomen, koji je dio čovjekove prirodne naravi i u čovjeku je ukorijenjena u obliku slutnje da ga *nešto nadilazi*, te zaključuje kako je, prema tome, svaki čovjek religiozan. Tom tvrdnjom, može se objasniti čovjekovo uvjerenje u istinitost mitova, te uz njih vezano prakticiranje magije i rituala. Eliade ističe kako primitivni narodi razlikuju mitove od pripovijetki, odnosno legendi, utoliko što su mitovi *istinite priče*, a potonje su *lažne priče*. (1963., 12). Dakle, za razliku od pripovijetke koja isto može sadržavati elemente nadnaravnog i koja se pripovijeda kako bi se na slikovit način prenijela neka pouka, mit je priča, *sveta* i *istinita*, za one ljude od kojih potječe. Mitovi govore o nastanku i podrijetlu svega što čovjeka okružuje - svemira, svijeta, flore, faune, prirodnih pojava, čovjeka, života, smrti, običaja. Eliade (1963.), u svojoj knjizi *Aspekti mita* istražuje i zaključuje kako u mnogim primitivnim plemenskim zajednicama mitovi imaju veliku važnost u svim sferama života. Izgovara ih se za vrijeme rituala koji se prakticiraju prilikom važnih događaja poput rođenja, smrti, iscjeljenja, inicijacije šamana, lovaca, sazrijevanja djevojčica i dječaka, sklapanja braka, obnove zajednice, istjerivanja zlih duhova itd. Može se zaključiti kako u primitivnim zajednicama, koje još uvijek *žive* svoje mitove, mitovi predstavljaju sveta uvjerenja i poput svojevrzne molitve, služe za dobrobit zajednice.

U prapovijesnom vremenu, u kojemu čovjek još živi u spiljama, primarne radnje za očuvanje egzistencije, poput lova i reprodukcije, bile su u velikoj mjeri neizvjesne. Uzroke prirodnih utjecaja, koji su prijetili opstanku, čovjek još nije mogao racionalno objasniti. U svakodnevnoj borbi za preživljavanje, čovjek je bio uvelike nemoćan i u strahu pred poplavom, olujom, grmljavinom i divljim životinjama. Stoga je pomalo naivno pretpostaviti kako su paleolitski artefakti, oni već spomenuti, poput spiljskih slikovnih prikaza životinja i ljudi s maskama i kopljima, ili, primjerice, brojni antropomorfni kipići poput *Willendorfske Venere* (Austrija, oko 30 000- 25 000. g. pr. Kr., Prirodoslovni muzej, Beč), nastali samo iz čovjekove potrebe za likovnim izražavanjem, dekoracijom ili zabavom. Veća je vjerojatnost u njihovoj magijsko - ritualnoj svrsi. Takva svrha, koju su paleolitski artefakti mogli imati, može se povezati s čovjekovom sposobnošću u stvaranje ideja koje nadilaze njegovo svakodnevno iskustvo, i sposobnošću apstraktnog mišljenja. U ovom se slučaju, to apstraktno mišljenje odnosi na čovjekovo uvjerenje, kako će ono što zamisli i prikaže slikom ili kipom, postati stvarnost. Jaffe pojašnjava psihološki uzrok te primitivne magije koja je i danas rasprostranjena u lovačkim plemenskim zajednicama. Jaffe pojašnjava kako se radi o simpatetičkoj magiji, koja se temelji na uvjerenju o *zbiljnosti* dvojnika prikazanog na slici, pa što se dogodi slici, dogodit će se izvorniku. Iza tog uvjerenja stoji činjenica snažne istovjetnosti živog bića i njegove slike, za koju se drži da je duša tog bića. (1987., 235). Takvo uvjerenje, opravdava vjerojatnost, kako su brojni spiljski realistični slikovni prikazi ranjenih životinja, poput primjerice *Bizona probodenog kopljem*, iz spilje u Lascaux-u (15 000 - 14 000 g. pr. Kr.), trebali služiti *magičnom* ishođenju uspješnog lova.

Ovakva uvjerenja mogu se smatrati iracionalnima i može ih se nazvati praznovjerjem, no ne može se osporiti činjenica kako su ona i danas dio čovjekove psihe. O tome, kako i danas, uništenje slike ili kipa predstavlja *ubijanje* osobe koju slika ili kip prikazuje, svjedoči na primjer događaj iz 1956. godine, kada su mađarski pobunjenici u Budimpešti razbili skulpturu Staljina, a poprsje bivšeg staljinističkog mađarskog premijera Rakosi-ja, ušetom objesili za ulični stup. Jung naglašava, kako površje našeg svijeta izgleda oslobođeno sviju praznovjerica i iracionalnih sastojaka, te potom, postavlja pitanje, je li zbiljski čovjekov unutrašnji svijet (ne naše priželjkivane fikcije o njemu), isto tako oslobođen primitivnosti, te nije li broj 13 još uvijek tabu za mnoge ljude? (1987., 96)

Venere, nazvane tako prema rimskoj božici ljubavi i ljepote, su arheološka otkrića koja svjedoče o najranijem ljudskom religijskom impulsu. Otkrivene su na stotinama nalazišta, koja pripadaju razdoblju gornjeg paleolitika, diljem Europe i sjeverne Azije. Ti omanji ženski

prikazi, ne veći od dlana, načinjeni su od kostiju, kamena ili mamutskih kljova. *Venere* prednjače po brojnosti u odnosu na prikaze muških likova u omjeru deset prema jedan. U nekim interpretacijama povezuje ih se sa štovanjem božica.¹ Uzme li se u obzir činjenica kako je reprodukcija, kao jedan od primarnih čimbenika za opstanak paleolitske zajednice, bila neizvjesna, te uzmemo li u obzir upitnost shvaćanja trudnoće kao ishoda spolnog čina, može se zaključiti, kako je svrha tih *Venera*, antropomorfnih kipića ženskog obličja, s prenaplašenim ženskim atributima, bila magično povećati i osigurati reprodukciju. Međutim, kako su lov i sakupljanje plodova bili neizvjesni i nesigurni načini dolaženja do hrane, moguće je, kako te figurice nisu predstavljale trudnice, već kako su njihovi prenaplašeni atributi i pretela tijela, simbolizirali uhranjenost, a time i obilje, zdravlje ili sl. Što su točno predstavljale *Venere*, nije moguće utvrditi. U svakom slučaju one ukazuju na vjerojatnost postojanja mitske misli i kulta božice, o čemu se više govori u idućem poglavlju.

Pretpostavka o postojanju i prakticiranju prapovijesnih rituala inicijacije, može se temeljiti na činjenici, o širokoj rasprostranjenosti te vrste rituala u današnjim primitivnim lovačko-sakupljačkim zajednicama, diljem svijeta, čiji način života je sličan kao kod paleolitskih ljudi.

Adam tvrdi kako primitivan čovjek svoje snove, iluzije i halucinacije tretira kao realnost, a posebno važnu ulogu im daje za vrijeme rituala inicijacije mladih. Ukazuje na primjere brojnih sjevernoameričkih plemena koja prakticiraju inicijacijske rituale u kojima mladić biva izoliran od plemena, te provodi mnogo vremena u šumi potpuno sam, koncentriran isključivo na pronalaženje svog duha zaštitnika. Za vrijeme njegova boravka u šumi, njegova osjetila postaju preosjetljiva, te počinje vidjeti svijet u pretjeranim oblicima, poput iluzije. Dolazi do pričinjavanja bića i glasova, pa može vjerovati kako mu se obraća neka životinja, primjerice sova ili sl. (1963., 36- 37). Armstrong (2005., 37), također opisuje inicijacijske obrede koji se prakticiraju u mnogim današnjim primitivnim plemenskim zajednicama. U tim obredima, dječake se prisilno odvaja od majki, izdvaja iz zajednice i podvrgava kušnjama, s ciljem preobrazbe u muškarce. Podvrgava ih se snažnoj fizičkoj boli i mraku, obično ih se obrezuje ili tetovira. Iskustvo je tako snažno i traumatično da se onaj koji prođe inicijaciju izmijeni zauvijek.

Psiholozi tvrde da takva vrst izolacije i žrtvovanja može dovesti do regresivne dezorganizacije osobnosti, ali da isto tako, ako je ispravno kontrolirana, može potaknuti konstruktivnu reorganizaciju potisnutih snaga u osobi. (Armstrong 2005., 37)

¹ *Goddess worship: Goddess worship in upper paleolithic cultures*, (1987.), (ur.) Lindsay Jones, Encyclopedia of Religion, izdanje 2., svezak VI. New York: THOMSON GALE, 2005., str. 3583

Campbell (2001.), opisuje ritual australskog domorodačkog plemena, u kojem se dječake odvodi od njihovih majki i dovodi na muško sveto tlo, izvan sela, gdje ih se stavlja na muke. Obred uključuje plašenje dječaka, obrezivanje, pijenje muškarčeve krvi i dr. Za vrijeme obreda prikazuju im se prizori mitoloških epizoda iz velikih mitova te ih se podučava mitologiji plemena. Na kraju se dječaci vraćaju u selo gdje ih čekaju odabrane djevojke kojima će se oženiti. Campbell ističe kako nakon ovakvog događaja, nema mogućnosti povratka u dječastvo.

Očigledno je, kako su obredi inicijacije, kod tih primitivnih plemenskih zajednica, svojevrsno novačenje za okrutne uvjete u kojima ti ljudi žive. Uviđa se kako ovakav obred sadrži snažan psihološki aspekt, u vidu izazivanja traumatičnog straha kroz koji dječaci prolaze. Vjerojatno je cilj, takve svojevrsne simulacije strašnog događaja, postizanje prisilne manipulacije svijesti, te na koncu nagli gubitak infantilne psihe. Tako dječak, osim uz stjecanje lovačkih vještina, mora putem obreda, poput junaka, proći kroz mitske kušnje. Na tom putu izgubiti svoju psihološku nezrelost i privrženost majci, a kako bi mogao postati hrabri lovac, te ujedno i koristan član zajednice. Osim toga, ovdje se radi o preuzimanju životne uloge, čija je važnost, osim dobrobiti zajednice, u tome što pojedincu daje viši smisao života.

Može se pretpostaviti kako je mit postojao već u paleolitikumu, te kako ga je čovjek stvorio za sebe, kao pomoćnika u opstanku i poboljšanju kvalitete života. Mit mu je vjerojatno služio pri magičnom dozivanju lovine ili povećanju reprodukcije. Moguće je, kako je, poput plemenskog čovjeka koji i danas živi mit, i pračovjek uz pomoć mita i rituala postizao preobrazbu svijesti, *tjerao* zle duhove ili sl. Ako jest, onda je sigurno, kako pračovjek, kao i današnji primitivan čovjek, nije sumnjao u istinitost mita. Jer, ključnu ulogu, u tom djelovanju mita na čovjekov život, igra njegovo ozbiljno shvaćanje mita, u svijetu u kojem nema granice između realnog i duhovnog svijeta.

1.2. MLADO KAMENO DOBA - MITOLOGIJA RATARA I KULT BOŽICE

Razdoblje od oko 8000. do oko 4000. godine pr. n. e., obilježeno je agrarnom revolucijom. Osim dotadašnjeg lova, i ratarstvo sada postaje sveti čin, a vezuje se uz božicu Veliku Majku. Kao što se vidi iz prethodnog poglavlja, mit o toj božici vjerojatno potječe još iz paleolitika. U neolitiku, proširit će se po svim područjima zahvaćenim agrarnim djelatnostima.

Kako bi se bolje razumio široko rasprostranjen mit o božici Velikoj Majci, važan je uvid u čovjekov tadašnji svijet. Neolitski ratar je i dalje bio uvelike nemoćan pred silama prirode. Priroda je donosila život i smrt u neprekidnoj izmjeni i ciklusima godišnjih doba o kojima je ovisio urod, izvor hrane, a time i čovjekov opstanak. Zemlja je, osim bogatog uroda, donosila sušu i glad. Čovjek uviđa kako, poput žene koja rađa dijete iz maternice, tako i zemlja rađa plodove iz svoje utrobe. Stoga čovjek personificira zemlju kao božicu -Veliku Majku koja je vladarica prirode, plodnosti, stvaranja ali i razaranja. On vjeruje kako ju treba udobrovoljiti prinoseći joj žrtve. Armstrong (2005., 46), navodi rituale iz vremena neolita, poput odbacivanja prvog sjemena i ne ubiranja prvih plodova, čija je svrha bila neka vrsta recikliranja njezine svete energije. Osim toga, ističe dokazano postojanje rituala koji su se prakticirali prinošenjem čak i ljudskih žrtava.

O štovanju neolitske božice, svjedoče brojni artefakti otkriveni na područjima koja su se tada agrarno razvijala u Europi, Sjevernoj Africi, na Bliskom istoku i u raznim dijelovima Azije. Pronađene neolitske figure božica vrlo su različite. Većina prikazuju korpulentna ženska tijela, poput njihovih paleolitskih prethodnica. Neke su prikazane kao trudnice koje sjede na prijestolju, što simbolizira božicu vegetacije. Uz neke su prikazane životinje koje su se tada pripitomljavale, poput psa, bika ili jarca. Ponekad su geometrijski pojednostavljene, te ukrašene raznolikim urezima poput strjelica, vijuga, spirala i sličnim ukrasima, koji su nagovješteni već u paleolitiku. Ponekad imaju zmijske, a ponekad ptičje attribute, predstavljajući božanstva kiše i vode. Ponekad su prikazane kao mlada žena, ponekad kao ona koja rađa, a ponekad kao starica. Osim cjelovitih prikaza ženskog tijela, pronađeni su mnogobrojni prikazi ženskih dijelova tijela, poput grudi ili apstrahirani prikazi vulvi s jasno označenim usjekom.²

² *Goddess worship: Neolithic earth goddesses and the emergence of agriculture*, (1987.) (ur.) Lindsay Jones Encyclopedia of Religion, izdanje 2., svezak VI. New York: THOMSON GALE, 2005., str. 3584-3585

Mitovi o moćnim božicama, koje svojim *djelovanjem*, utječu na okolnosti koje čovjeka snalaze u njegovoj životnoj okolini, a posebice na vegetaciju, generacijama su usmeno prenošeni sve do pojave pisma, koje ih je očuvalo u povijesti. Stoga danas imamo predodžbu o mitskim božicama. Neolitska božica Velika Majka, štovana je kao vrhovno božanstvo u ratarskim zajednicama diljem svijeta. U Kanaanu se zvala Anat, u Sumeru Inanna, kasnije u Babilonu Ištar, u Egiptu Izida, u maloazijskoj Frigiji (Turska), zvala se Kibela, u Grčkoj Gea, Hera, Demetra i Afrodita, u Rimljana Cicera, u Japanu Amaterasu itd.

Primjerice, mitska kanaanska božica Anat, (Hathaway 2001., 112) koja osvećuje smrt svog brata i supruga Baala, kojeg je progutao Mot, bog smrti, neplodnosti i suše, tom osvetom spašava ljude. Anat rasijeca Mota, a njegove ostatke prosijava kroz sito, te razbacuje po polju poput sjemena. Zbog njenog čina priroda počinje bujati, te nastupa vrijeme blagostanja. Međutim, Mot se, kao lik iz horror filma, vraća i sukobljava s Baalom. Rezultat njihove žestoke borbe bio je vraćanja Baala u podzemni svijet na nekoliko mjeseci. Ovo je jedan od mnogih mitova karakterističnih za područja koja su se agrikulturno razvijala. Slično tome, babilonska božica plodnosti, Ištar (Hathaway 2006, 76), silazi u podzemlje u potrazi za mužem Tamuzom, te biva ubijena. Njezina smrt rezultira neuspjelim usjevima i neplodnošću žena. Međutim, Ištar ipak biva oživljena i spašena, ali pod uvjetom da je muž Tamuz pola godine zamjenjuje u podzemlju. Tih pola godine, zbog Ištarine tuge za Tamuzom i njihove razdvojenosti, nestale bi sve seksualne aktivnosti, a time i plodnosti, kako žena, tako i životinja koje su se pripitomljivale i uzgajale. U drugoj polovini godine Ištar je s Tamuzom spolno aktivna, stoga nastupa vrijeme plodnosti. Grčka božica Demetra, zaštitnica uroda i plodnosti zaustavlja žetvu i prijeti ljudskom rodu glađu dok god joj se ne vrati njezina kći Perzefona. Perzefona je završila u podzemlju i postala Hadova supruga. Njezinim povratkom majci, nastupa proljeće, a majka ju pozdravlja zaodijevajući prirodu zelenilom i cvijećem. Međutim, Perzefona se svake godine vraća Hadu i jednu trećinu godine provodi u podzemlju s njim, zbog čega Demetra tuguje, a priroda ponovno *umire*. Štovanje božica Demetre i Perzefone, s vremenom je preraslo u veliki kult u Grčkoj poznat po eleuzinskom svetištu izgrađenom Demetri u čast (Eleuzina, Grčka oko 1500. g. pr. Kr.). Štovanje je uključivalo godišnje procesije i javno obredno slavlje. S vremenom je ovaj kult prerastao u jedan od mnogobrojnih misterijskih kultova koji su se proširili grčko - rimskim svijetom, a za koje su bili karakteristični tajni inicijacijski obredi namijenjeni samo odabranim posvećenicima, takozvane *Eleuzinskie Misterije* (Zamarovský 1985., 63-65).

Za razliku od paleolitskih božanstava, koja su bila nešto nematerijalno i neodređeno, poput neobjašnjivih i neizvjesnih magičnih sila, u neolitiku božice postaju sve sličnije ljudima. Djeluju sukladno ljudskim osobinama i osjećajima poput radosti i tuge, brižnosti, materinske ljubavi, erotske požude, mržnje, bijesa i želje za osvetom, a njihov utjecaj na čovjekov život očitovao se u vidu prirodnih procesa, poput izmjene godišnjih doba, noći i dana, suše i kiše, rođenja i smrti i sl. Ljudi su vjerovali kako su im božice podarile umijeća o djelatnostima koja su omogućila kvalitetnije životne uvijete. Za ljude je sveta seksualna energija božice Velike Majke bila izvor plodnosti i života. Međutim, čovjeku je smrt neprekidno prijetila, a pred njom je čovjek bio nemoćan. Stoga, ono što je zajedničko neolitskim božicama je mit o neprekidnoj izmjeni života i smrti s kojom se čovjek morao pomiriti.

1.3. MLADE CIVILIZACIJE - KOZMOGONIJSKI I MIT O PODRIJETLU

Razdoblje (od 4000. do 800. godine pr. Kr.), obilježeno je pojavom ranih civilizacija u Mezopotamiji, Egiptu, Indiji, Kini i na Kreti. Kako današnje civilizacije svoj začetak, porijeklo i identitet temelje na povijesnim činjenicama, tako su ga drevne civilizacije temeljile na mitovima. Za ovo vrijeme značajna je pojava pisma i umjetnosti koji su dali uvid u mitologiju tih drevnih naroda.

Kozmogonijski mit govori o postanku svemira. Na njega se nadovezuju mitovi o stvaranju bogova, čovjeka, svijeta i svega što čovjeka okružuje. To su mitovi o podrijetlu. Mitovi o podrijetlu određenog naroda ili neke etničke zajednice su izjednačeni s nastajanjem tog naroda, tj. naseljavanjem tog područja. Mitovi mogu rasvijetliti sliku o svijesti ljudi iz vremena i mjesta iz kojeg potječu. Primjerice, babilonski ep o stvaranju, *Enuma eliš*, govori o postanku svijeta iz smrti, krvoprolića i kaosa. Bog Marduk, stvorio je prvog čovjeka miješajući krv jednog od poraženih bogova sa šakom praha, te je utemeljio grad Babilon. Indijski vedski mit govori o tome kako je kozmički div Peruša ponudio bogovima samoga sebe kao žrtvu, a od komada njegovog tijela formirani su svemir i društvene klase. Dakle, u ovom slučaju, samopožrtvovanost je rezultat stvaranja. Kineska kozmogonija veliča pregaranje, govoreći o divu Pan Ku-u koji je, stvarajući svemir radio tisućama godina, a potom iscrpljen umro (Armstrong 2005.). Jedan od egipatskih mitova koji potječe iz doba Srednjeg kraljevstva (2055. -1650. pr. Kr.), daje uvid u svijest Egipćana o vjerovanju u stvaralačku moć riječi. Mit govori o prvom biću, vrhovnom bogu Atumu i opisuje način na

koji je stvorio drugo božanstvo. *Na jednom mjestu Šu - bog druge generacije kaže: „Veliki bog (Atum) koji je nastao od samoga sebe, stvorio je mene iz svoga tijela. Stvorio me svojim srcem, stvorio me svojom magičnom riječju. Izdahnuo me iz svoga nosa.“*³ To se može interpretirati - kreacija se najprije javlja putem misli i osjećaja u umu. Dakle, u prenesenom značenju *srce* predstavlja um (*stvorio me svojim srcem*). Misli koje zaokupljaju *srce*, tj. um, bivaju izgovorene ustima (*riječju*), potom na razini transcendentalnog (*magičnom*), misao postaje kreacija proizašla iz uma i oživotvorena je u materijalnoj stvarnosti (*Izdahnuo me iz svoga nosa...*). Ovaj se mit može usporediti s biblijskom *Knjigom Postanka* u kojoj izraelski bog Jahve svijet stvara s lakoćom, pomoću jednostavnih zapovijedi, te načinom na koji stvara prvog čovjeka. Dakle, na početku Biblije čitamo: *U početku stvori Bog nebo i zemlju. Zemlja bijaše pusta i prazna; tama se prostirala nad bezdanom, i Duh Božji lebdio je nad vodama. I reče Bog: »Neka bude svjetlost!« I bi svjetlost. I vidje Bog da je svjetlost dobra; i rastavi Bog svjetlost od tame. Svjetlost prozva Bog dan, a tamu prozva noć. Tako bude večer, pa jutro – dan prvi.* (KP 1: 1-6) Ovakvo mitsko stvaranje, rezultat je čovjekove spoznaje kako je svaki ljudski materijalni produkt, najprije morao biti misao začeta u umu, postati riječ, a tek je potom mogao postati stvaran u materijalnoj dimenziji. Simbol razdvajanja elemenata, primjerice, svijetla od tame, zemlje od neba, mora od neba, ili pak razdvajanje nekog dvospolnog bića na muško i žensko, često je prisutan u mitovima o stvaranju svijeta i svemira u mitologijama diljem svijeta. *Pelazgi (pleme koje je vjerojatno upalo u Grčku oko 3500. pr. Kr.), koji su štovali božice, objavili su (prema mitu koji je rekonstruirao Robert Graves) da je stvaranje počelo s Eurinomom, božicom svih stvari, koja je izašla iz kaosa, razdvojila more od neba, te zaplesala.* (Hathaway 2006.: 18). Hathaway (2006.) nastavlja, kako kasnije, u 8. st. pr. Kr., dolazi poznatija Hesiodova verzija ovog mita o Kaosu- zjapećoj praznini iz kojeg nastaje božica Geja (Zemlja), pa potom druga božanstva i bića čiji će potomci, s vrhovnim bogom Zeusom, zasjesti na Olimp. Ovo je primjer prevrata u kojem se iz štovanja ženskog božanstva kao vrhovnog, prelazi na štovanje muškog božanstava. Taj prevrat označava prijelaz iz matrijarhalnog u patrijarhalno društvo.

U svojoj knjizi, *Aspekti mita*, Eliade (1963.) se bavi istraživanjem uloge i funkcije mita. Istraživanje započinje primjerima arhaičnih i tradicionalnih društvenih zajednica koje i danas žive mit. Opisuje različite obrede koji se prakticiraju u tim zajednicama. Zajedničko tim obredima je izgovaranje kozmogonijskog mita, na koje se potom, nadovezuje izgovaranje

³ *Egipatska mitologija*, Arheološki muzej u Zagrebu, <http://www.amz.hr/naslovnica/egiptologija/mitologija/mitologija.aspx> (stranica posjećena 25. lipnja 2017.).

mita o porijeklu. Mit se izgovara u povodu značajnih događaja poput, primjerice, rođenja djeteta, sprovoda, inicijacije šamana, istjerivanja zlih duhova, obnove zajednice, iscjeljenja i dr. Primjerice, u sklopu obreda iscjeljivanja bolesnika, izgovara se kozmogonijski mit, a potom mit o podrijetlu bolesti i njezina izlječenja, ili podrijetlu lijeka. *Ideja da lijek djeluje tek kada poznajemo njegovo podrijetlo, široko je rasprostranjena.* (Eliade 1963., 18). Terapeutska djelotvornost izgovaranja kozmogonijskog mita i mita o podrijetlu, kako objašnjava Eliade, (1963., 32- 33) je u reaktualiziranju prvog i svetog mitskog vremena u kojem je ta bolest izliječena (odnosi se na mit o podrijetlu), ali i povratkom u izvor iz kojeg šiklja energija života i plodnosti do koje je došlo tijekom stvaranja Svijeta (odnosi se na kozmogonijski mit). Ovo arhaično ponašanje koje se tiče iscjeljenja pojedinca *povratkom unatrag*, ili *povratkom podrijetlu*, kroz obred praćen izgovaranjem kozmogonije i podrijetla bolesti, Eliade (1963., 84- 85) uspoređuje s frejdovskom idejom reaktualizacije izvjesnih odlučujućih trenutaka prvog djetinjstva. On ukazuje na određeni similaritet između *povratka unatrag* radi izlječenja putem mita i *povratka unatrag* putem psihoanalize, koja se kao metoda u liječenju duševnih bolesnika, temelji na reaktualiziranju sjećanja na traumatične događaje iz djetinjstva, a koji se potisnuti u podsvijesti, manifestiraju u obliku neuroza.

Terapeutsku djelotvornost izgovaranja mita možemo povezati i s onim što danas znanstvenici nazivaju Placebo efektom. Placebo lijekovi, ne sadrže nikakve djelotvorne sastojke, a ipak, nakon terapije takvim lijekovima, može doći do poboljšanja ili potpunog ozdravljenja onih bolesnika koji su prilikom terapije vjerovali kako lijek sadrži djelotvorne sastojke. Postoje brojne hipoteze kroz koje Placebo efekt može biti shvaćen. Jedna od njih je psihološka teorija - *model očekivanja*. Teorija dokazuje kako misli, vjerovanja i pozitivna sugestija mogu imati efekt na poboljšanje zdravstvenog stanja pacijenta. To je tako, zato što senzorno iskustvo osobe (koje može biti uzrokovano i mislima), može izazvati neurokemijsku reakciju, tj. izazvati promjenu u biokemijskom sustavu te osobe, odnosno poboljšanje ili izlječenje može doći kao odgovor hormonalnog i imunološkog sustava. Mihok (2002.)⁴

Iz prethodnog se može zaključiti kako poticaj koji izaziva senzorno iskustvo, a koje može potaknuti izlječenje, ne mora podrazumijevati samo konvencionalne oblike lijekova u klasičnoj medicini, poput primjerice tableta, masti, napitaka, cjepiva i sl. Jednako tako, ta vrsta izlječenja može se povezati s alternativnim metodama liječenja, poput,

⁴ Mihok, Dijana dr. med. (2002.) *Placebo Efekt: Zbornik radova o suradnji klasične i nekonvencionalne medicine, HUPED-2002. g.* Hrvatsko udruženje za prirodnu, energetsku i duhovnu medicinu, <http://www.huped.hr/hr/clanci-detalji/huped-info/placebo-efekt-4>

bioenergoterapije, molitve, meditacije, ili pomoću stanja transa koje je uobičajeno u šamanskim zajednicama. Dakle, izgovaranje mita o podrijetlu lijeka, kod drevnih ljudi, moglo je stvoriti uvjerenje u njegovu moćnu *magičnu* djelotvornost, potom potaknuti bolesnikovo pozitivno očekivanje, te na koncu, terapijski djelovati. Isto tako, izgovaranje kozmogonijskog mita, moglo je služiti kao molitva koja polazi iz uvjerenja o svojevrsnom pročišćenju i obnovi zajednice. Von Franz navodi običaj australijskih starosjedioca, kod kojih, kada riža ne uspijeva dobro, žene odlaze u rižina polja i riži pripovijedaju mit o njezinu postanku. Riža se tako podsjeća zašto je ondje i obilato rađa. Von Franz pojašnjava da je to vjerojatno projekcija čovjekove situacije, jer su mitovi pomagali ljudima da iznova shvate zašto žive, mijenjajući čovjekovo raspoloženje i psihološko stanje (2007., 86).

U Mezopotamiji bogovi su bili čvrsto ukorijenjeni religijom i obrednim štovanjem. U gradovima su se gradili zigurati na kojima su svećenici *komunicirali* s božanstvima. Svaki grad je imao svoga boga zaštitnika. Međutim, mit, kao i čovjekov doživljaj sebe i bogova, mijenjao se zajedno s njegovom sviješću. Pojava civilizacije, utjecala je na čovjekov doživljaj sebe, kao onoga koji sada ima moć i kontrolu nad životnim okolnostima. Osim povoljnih promjena, poput komfora života u gradovima, javljaju se ponos, nadmoć nad drugima, ratovi, pokolji i strah koji će rezultirati potrebom za duhovnim pročišćenjem ili obnovom Svijeta i čovječanstva. O tom svjedoče brojni mitovi kozmičkih kataklizmi. (Armstrong 2005.) Određeni mitovi iz različitih dijelova svijeta i različitih vremenskih perioda su strukturalno vrlo slični, te sadrže iste motive. To je posebno slučaj kod mitova o potopu, rasprostranjenima diljem svijeta. Jedan od njih potječe od autora *Gilgameša* i govori o poplavi koju je prouzročio bog Enlil u namjeri uništenja ljudskoga roda. Zahvaljujući upozorenju boga mudrosti, sumerski kralj, Utnapištim je sagradio brod, pa je poput judeo -kršćanskog Noe, uz božansku pomoć spasio svoju obitelj i sjemenje sveg života. (Hathaway 2006. 30-32) Eliade ističe kako su mitovi kozmičkih kataklizmi široko rasprostranjeni, a najbrojniji među njima su mitovi o potopu. U velikom broju mitova o potopu govori se o ritualnoj pogrešci koja je izazvala bijes Svevišnjeg Bića, te razaranju Svijeta i ljudi, uz izuzetak jednog čovjeka ili nekolicine njih. Kada se u mitu najavljuje sljedeći potop, uzrok leži u grijesima ljudi i u potpunoj oronulosti Svijeta. (1963., 59-60) Iz toga se može zaključiti, kako je čovjek bio u stanju uvidjeti i osuditi, već spomenute, negativne nuspojave novog civiliziranog društva. Mitsko božansko biće je poput čovjeka. Osjeća bijes prema ljudima, te iz tog osjećaja donosi radikalnu odluku o satiranju čovječanstva s lica Zemlje. Međutim, ono je poput čovjeka i milostivo, pa trunka božanske milosti, spašava od smrti nekolicinu najboljih ljudi, od kojih će

potom nastati novo, savršeno čovječanstvo. Mitovi kozmičkih kataklizmi u kojima se opisuje uništenje starog čovječanstva iza kojega slijedi nastanak novog, svrstavaju se u mitove o podrijetlu naroda. Njihovo izgovaranje za vrijeme obrednog slavlja, slično iscjeljivanju, reaktualizira sveto mitsko vrijeme u kojemu je stari narod sa svojim grijesima uništen i u kojem se rađa novi djevičanski narod. Izgovaranje tih mitova, slično kao i kod kozmogonije, može se interpretirati kao simboličko pročišćenje od negativnih vidova kojima je urbano društvo bilo zagađeno, ali i prilika za novi bolji početak.

Dakle, iz poglavlja se može zaključiti razlog nastanka, svrha i važnost kozmogonijskih mitova i mitova o podrijetlu. Ona je prije svega u čovjekovoj potrebi za određivanjem vlastitog identiteta, te kolektivnog identiteta društvene zajednice. Za drevne ljude mit je bio istinit, poput povijesnih činjenica, a bogovi su bili stvarni i moćni. Davao je čovjeku odgovore na pitanja poput: tko je on, u što treba vjerovati, kako i kada prakticirati obrede. Čovjeku je služio u ključnim trenucima poput iscjeljenja, u obnovi zajednice, pri sklapanju braka, rođenju, inicijaciji vojnika i dr. Mitovi su sadržavali mnoštvo naputaka koji su mu služili u življenju kvalitetnijeg života u zajednici. Tako je mit čovjeku dao smisao i svrhu života, probudio svijest o pripadnosti određenoj društvenoj cjelini. Jačao je osjećaj zajedništva i rodoljublja, a time je izgradio čvrste temelje za kulturno sazrijevanje civilizacija.

1.4. MIT KROZ PROMJENU RELIGIJSKE KONCEPCIJE

Ovo poglavlje bavi se promjenama mitsko - religijske koncepcije, u razdoblju od oko 800. g. pr. Kr. do početka nove ere, koje su zabilježene u Kini, Indiji, na Srednjem istoku i u Europi, a s naglaskom na grčko - rimski helenistički svijet, do pojave kršćanstva.

Promjene koje su se dogodile izazvane su evolucijom duhovne svijesti. Kao poticaj, može se uzeti u obzir evolucija civilizacije. Ona je praćena brojnim ratovima, nasiljem i razaranjem svega što je čovjek mukotržno gradio. Razvoj novog tržišnog gospodarstva doveo je do promjene u hijerarhijskom poretku. Oslabila je moć svećenika i kraljeva, a ojačala moć trgovaca. Čovjekova nova postignuća na području znanosti, umjetnosti i filozofije, rezultirale su sve većom racionalnom svijesću. Pojava velikog zanimanja za savjest i moral, odrazila se na mitologiju. U dalekoj Kini pojavilo se konfucijanstvo i taoizam koji se povezuju s Konfucijem (6. st. pr. Kr.) i autorom Tao Te Chinga, Lao Tse- om. U Indiji se pojavio budizam i hinduizam koje se povezuje s Budom i mudracima Upanišada (563.- 483. g. pr. Kr.

). Na Srednjem istoku javlja se monoteizam koji je vezan za židovske proroke 8., 7. i 6. stoljeća pr. Kr., te grčki racionalizam s filozofima 5. st. Pr. Kr., Sokratom, Platonom i Aristotelom. Zajedničko ovim pokretima je potreba za novom duhovnijom religijom, koja bi se više zanimala za savjest i moral, poštovanje među vjernicima, propovijedanje etike, sućuti i pravde, a manje se oslanjala na izvanjske obrede i praksu. (Armstrong 2005., 81 – 82)

U prethodnim poglavljima naglašava se vjera u mit kao presudna značajka, kako bi življenje mita, tj. prakticiranje obreda na temelju mitova, imali istinski duhovni smisao. Slabljenje vjere u mit, dovodi do poremećaja ravnoteže između mita i obreda, jer je težište prebačeno isključivo na fizički aspekt religijskog iskustva - obred, dok duhovni izostaje. Drugim riječima, bez vjere, provođenje obreda svedeno je na održavanje običajnog ponašanja - tradicije, koja vremenom gubi emotivnu moć živog religijskog iskustva, te čovjeka više ne pokreće, ne motivira i ne osnažuje iznutra za njegovo izvanjsko djelovanje.

Samo u Grčkoj mit je nadahnjivao i vodio kako epsku poeziju, tragediju i komediju, tako i plastične umjetnosti; no isto tako, samo je u grčkoj kulturi mit bio podvrgnut tako dugoj i pronicljivoj analizi, nakon koje je izašao korjenito «demitiziran». [...] Ako u svim europskim jezicima riječ «mit» označava «fikciju», to je zato što su ga Grci takvim proglasili prije dvadeset pet stoljeća. (Eliade 1963., 158)

Grčka monumentalna arhitektura i kiparstvo oživotvoreni su burom religijskog zanosa i stvoreni na čvrstim temeljima grčke nacionalne svijesti i identiteta, koji su izrasli upravo iz grčkih veličanstvenih mitova. Bogovima u čast, održavale su se ceremonijalne svečanosti, Olimpijske igre, a u velebnim hramovima obredno ih se slavilo. S vremenom, mitovi su postali predmetom kritike i racionalizacija, te alegorijskih interpretacija. Narod je i dalje vjerovao u mitove i štovao svoje bogove, unatoč racionalističkoj kritici koja se javila među grčkim intelektualnim elitama. Grci su bogove slavili u raskošnim svečanostima. Jedna od najpoznatijih svečanosti održavala se u gradu Eleuzini, u čast božice Demetre. U mikenskom dobu oko 14. -15. st. pr. Kr., sagrađeno je u njenu čast eleuzinsko svetište, čija je velika dvorana Telesterion imala kapacitet za 10 000 ljudi. U tajnom dijelu obreda mogli su sudjelovati samo malobrojni odabrani posvećenici. Tomić navodi, kako posvećenik, kojeg je narod pratio u velikoj povorci od Atene do Eleuzine, u ponovnom *uskrisenju* Kore (Perzefone) iz Hada, vidi nadu u prekogrobni život povezan s božicom, te doživljava izvjesno spasenje i sigurnost (1996., 188).

Vežano za grčki mit i obred, važno je spomenuti kult boga Dionizija, kako bi se stekao uvid u karakter koji je mit poprimao u grčko - rimskom svijetu. Dionizije, grčki bog vina, zaštitnik

voća, vegetacije i plodnosti, izvorno je štovan u obrednom slavlju praćenom pjesmom i plesom uz recitacije, takozvane ditirambe. Iz ditiramba, s vremenom se razvila antička drama. Izvodila se u obliku komedije, nastale iz seoskih pjesama komičnog karaktera i tragedije za koju je karakterističan tragičan kraj mitoloških junaka i junakinja. Vrhunac razvoja, drama je dosegla u 5. st.pr. Kr. Bila je javna i vrlo popularna i okupljala je sve građane. Najpoznatije dionizijsko kazalište, ono u Epidauru, moglo je primiti oko 14 000 posjetitelja, a konstrukcija je omogućavala izvrsnu akustičnost. Moglo bi se reći, kako je drama, okupljajući vjernike na obredna slavlja, učinila značajan utjecaj na javno mnijenje i kolektivnu svijest grčko-rimskog pučanstva. Velikani grčkog tragičkog pjesništva; Eshil, Sofoklo i Euripid, inspiraciju su crpili, iz bogate riznice Homerovih i Hesiodovih (c. 8. st. pr. Kr.) mitova. Osim što su mitove oblikovali za izvođenje na pozornici, tragičari su ih tematski prilagođavali aktualnim problemima i interesima koje je nametala filozofija. Bavili su se raznim etičkim pitanjima koja su se ticala društvenih normi, političkim pitanjima, moralom, pitanjima čovjekove sudbine i njegovim vječnim dilemama. Njihovi tragični junaci i junakinje poput Prometeja, Elektre, Antigone, kralja Edipa i dr., za razliku od nepobjedivih mitskih junaka, tragično su skončali. Međutim, njihova smrt bila je moralna pobjeda. Moral je zajednička vrlina gledatelja i junaka, stoga se gledatelj s junacima i junakinjama poistovjećivao, s njima suosjećao i proživljavao njihovu bol kao vlastitu. Taj nagli prodor osjećaja samilosti i straha, kod gledatelja je izazvao porast svijesti o humanosti, te unutarnje pročišćenje - katarzu. Tragedija je oplemenjivala gledatelja u moralnom smislu. Omogućila je gledatelju spoznaju svoje snage u ljubavi prema drugome, u empatiji, milosrđu, mudrosti, hrabrosti i dobroti, te spoznaju svojih slabosti u zlobi, ljubomori, zavisti, sebičnosti, pohlepi, lakomislenosti. Međutim, sa svog racionalističkog stajališta prema mitu, produbljivala je jaz između ljudi i bogova. Bogovi su *postali* previše slični ljudima. Ljudi su njihove postupke počeli promatrati s gnušanjem, jer pod utjecajem filozofske misli, nemoral se strogo osuđivao. Grčka drama nije imala pretjeranu tendenciju veličanja mitskih bogova. Tako su bogovi izgubili poštovanje i prijašnji značaj. Campbell (2009.) tvrdi kako su mnoge mitologije, u njihovim kasnijim stadijima, prijelazom civilizacije s mitološkog na svjetovno gledište, prestale u ljudima pobuđivati osjećaje, te ih se prestalo odobravati. U helenističkoj Grčkoj i carskom Rimu, drevni su se bogovi sveli na puke zaštitnike građanstva, kućne ljubimce i omiljene književne likove.

Osim po grčkoj drami, kult boga plodnosti i vina, poznat je po razuzdanim bakanalijama. To su bile bučne i razvratne povorke Dionizijevih štovatelja, koji su okrunjeni lišćem loze i

groždem prolazili gradskim ulicama. U helenističko vrijeme, dionizijev kult postao je poznata misterijska religija, prisutna od Crnog mora do Egipta, od Male Azije do Španjolske, a posebno u Rimu. (Tomić 1998., 189) U Beotiju, u Fokidi, obožavateljice su se, (bakhe i menade), bacale na žrtvene životinje i jele njihovo sirovo meso, uvjerenе da time primaju tijelo i krv samoga boga. (Zamarovsky 1983., 70) Ovdje se uočava čovjekova potreba za sjedinjenjem s bogom koju on simbolički postiže blagovanjem njegova tijela i krvi. Obredni element blagovanja božjeg tijela i krvi, može se usporediti s obredom nedjeljnog bogoslužja u rimo - katoličkoj crkvi, izuzev blagovanja koje uključuje omofagiju.

Pompejska freska u *Villa de Misteri* svjedoči o velikoj popularnosti grčkog dionizijskog kulta, koji je s vremenom, u Rimu postao najpoznatiji po svojim orgijskim obredima. Obredi su uključivali pijenje vina, za koje se držalo da izaziva simboličko opadanje svijesti, potrebno za prepuštanje upućenika svojoj životinjskoj prirodi, kako bi ga se moglo uvesti u brižno čuvane tajne prirode, čiju je bit izražavao simbol erotskog ispunjenja. (Henderson, 1964., 141). Rim koji je u 5. st. pr. Kr. preuzeo kult, zbog sve veće razuzdanosti i izgreda bakanalija, službeno ga je i zabranio 186. g. pr. Kr. (Tomić 1998., 189)

Kao svojevrsna protuteža razuzdanom karakteru dionizijskog kulta, oko 6. st. pr. Kr., na tragu te religije, u Rimu se pojavio Orfejev kult. Još jedna misterijska religija koja je vremenom, proširivši se po helenističkom svijetu, svojim vjericima nudila spasenje i vječni život. Međutim, orfički misterijski kult, svojevrsan je nastavak dionizijskog kulta, u mnogo profinjenijem obliku. Dioniz i Orfej se isto kao i Demetra, temelje na obrascima poljoprivrednih bogova plodnosti, koji su vezani uz ciklus godišnjih doba, rađanje i umiranje koji se neprekidno iznova ponavljaju. Međutim, uočava se bitna razlika, koja vjerojatno ima veze s utjecajem s Istoka. Orfejevi sljedbenici, u prvom redu muškarci, vjerovali su da ponašanje u životu određuje sudbinu poslije smrti, pa su živjeli krijeposan život koji je uključivao celibat, vegetarijanstvo i suzdržavanje od alkohola. Vjerovali su da nakon tri krijeposna *orfička* života, čovjek može napustiti kotač života, a njegova duša može postati besmrtna i nalik bogovima. (Hathaway 2001., 221- 222)

Smrt starih mitova rezultirala je duhovnom tjeskobom i žudnjom vjernika za istinskim i duhovnijim religijskim iskustvom, te tako za sobom ostavljala pogodno tlo za rađanje novih, koji su na mediteranskom tlu, u helenističkom dobu, nastajali pod utjecajem grčke filozofije, istočnjačkih i egipatskih predodžbi o bogu, koje su se miješale s grčkom mitologijom. Rezultat je pojava i širenje brojnih sinkretičnih kultova, tzv. misterijskih religija, od 7.

st.pr.Kr. do 4. st. po Kr., koji su svojim sljedbenicima nudili, te putem tajnih obreda, *omogućavali* spasenje. Tomić ističe, kako se u svim misterijama obećava osobna sigurnost protiv tjeskoba, bolesti i smrtnoga straha, u inicijacijama doživljaj novog postojanja, obećanje spasenja u ovom životu, u potonjim vremenima i u drugom životu. (1998., 179)

1.5. KRŠĆANSTVO I MIT

U vrijeme Isusova života i javnog djelovanja, židovska država je bila pod rimskom vlasti. Ipak, Židovi nisu prihvatili grčko - rimske mnogobožačke religije, niti misterijske kutove, koji su se širili helenističkim svijetom. Uzdaajući se u svog, jedinog Boga Jahvu, za kojeg su vjerovali kako je pomogao Mojsiju da ih izbavi iz egipatskog ropstva, židovski proroci su najavljivali dolazak Mesije⁵, iz roda kralja Davida, koji će ih osloboditi od okupatora, te ponovno ujediniti u oslobođenom Izraelu. Pomazanicima ili mesijama, nazivali su se izraelski kraljevi i svećenici, pomazani posvećenim uljem. Stoga je, u početku, to bila ideja, više političke prirode, a slika najavljenog mesije, zamišljena je kao slika velikog i moćnog vladara i vojskovođe, različitog od onoga kakav je bio Isus. Međutim, prema tablici biblijske povijesti, oko 740. g. pr. Kr., prorok Izaija, kako čitamo u Bibliji, najavljuje dolazak čovjeka, upravo takvog kakav je bio Isus, te navodi događaje, koji su se dogodili Isusu, na kraju njegova života: *Prezren bješe, odbačen od ljudi, čovjek boli, vičan patnjama, od kog svatko lice otklanja, prezren bješe, odvrnut.* (Izaija 53, 3- 4)

Zahvaljujući Isusovoj izvanrednoj karizmatičnoj osobnosti, daru govorništva, pomoću kojega je širio jedinstvenu i privlačnu poruku o dolasku *Kraljevstva Božjeg*, oko sebe je privlačio mase ljudi. Isus nije pritom imao na umu kraljevstvo, koje se odnosilo samo na izraelsko kraljevstvo i narod, već za sve vjernike. Njegova poruka imala je puno dublje značenje: *Farizeji ga upitaše: »Kad će doći kraljevstvo Božje?» On im odgovori: »Kraljevstvo Božje ne dolazi tako da se to može vidjeti; niti će se moći kazati: 'evo ga ovdje' ili 'eno ga ondje'. Jer kraljevstvo je Božje među vama.»* (Lk 17, 20-22) Šireći nauk o *Spasenju i Kraljevstvu Božjem* za sve ljude, u evanđeljima čitamo kako je Isus istovremeno mnogo puta čudesno ozdravljao bolesne, često pritom ističući njihovu vjeru, kao čimbenik njihova uspješnog ozdravljenja. U evanđelju po Marku, čitamo o ženi koja je dvanaest godina bolovala od krvarenja, a liječnici

⁵ Aramejski Mešija, to jest »Mesija« grč. Χριστός Hristos, »Pomazanik«) <https://hr.wikipedia.org/wiki/Isus> pristupljeno 28.3.2017

joj nisu mogli pomoći. U evanđelju je napomenuto, kako je ta žena čula što se govori o Isusu. Prišla mu je i dotakla njegov ogrtač, te u istom trenutku ozdravila od bolesti. Kao i kod spomenutog *Placebo efekta*, o kojem se govori u poglavlju 1.3., došlo je do ozdravljenja zbog pozitivnog uvjerenja u ozdravljenje: *Govorila je u sebi: »Dotaknem li se samo i njegovih haljina, ozdravit ću!«* (Mk 5, 28-29) Isus je nije vidio, ali je osjetio da je sila izašla iz njega. Nakon što je uočio ženu i ona mu kazala sve po istini: *On joj reče: »Kćeri, tvoja te vjera ozdravila! Hajde u miru i budi iscjeljena od svoje bolesti!«* (Mk 5, 34 -35) Cocagnac ističe, kako su u Isusovo vrijeme postojala bratstva iscjelitelja i glasovita mjesta ozdravljenja. O jednom takvom mjestu čitamo u evanđelju po Ivanu (5, 2-3). Međutim, za razliku od prijašnjeg iscjeljivanja, koje je zahtijevalo određeno ritualno ponašanje, ono što je Isus neprekidno isticao, jest vjera. Uviđa se, kako je vjera u izlječenje, bilo da se radi o vjeri iscjelitelja ili vjeri bolesnog, zapravo glavni faktor, nužan da bi došlo do trenutnog ozdravljenja.

U svom javnom djelovanju Isus je bio naklonjeniji siromašnom puku nego židovskoj svećeničkoj intelektualnoj eliti, farizejima. U evanđeljima se mnogo puta u svojim govorima na njih obrušava, spočitavajući im njihovo vlastoljublje i napuhani ego: *Na Mojsijevu stolicu zasjeli su književnici i farizeji. Vršite i držite sve što vam reknu, ali ne ravnajte po njihovim djelima, jer govore, a ne vrše! [...] Vole pročelja na gozbama, prva mjesta u sinagogama, pozdrave na javnim mjestima i da ih ljudi nazivaju 'rabbi'.* (Mt 23, 2-4; 23, 6-8) Stoga ne čudi kako su ga starješine, s vremenom, počeli doživljavati kao prijatnju. Isusova popularnost među narodom, rasla je diljem izraelske provincije. Ulaskom u Jeruzalem na magarcu, bio je pomazan od puka i dočekan kao Mesija kojeg su proroci davno najavili. U evanđeljima čitamo kako je narod dočekao Isusa u Jeruzalemu: *Sutradan veliko mnoštvo naroda koje bijaše došlo na blagdan, kad ču da dolazi Isus u Jeruzalem, uze grane od palma te mu iziđe u susret kličući: »Hosana! Blagoslovljen koji dolazi u ime Gospodnje, kralj Izraelov!«* (Iv 12, 12-14)

Isusov nauk i djelovanje nisu bili političke prirode, već duhovne. Isus je propovijedajući svoju *Radosnu vijest* o Božjoj ljubavi i moralni nauk, sebe predstavljao Sinom Božjim (ondašnji sinonim za izraelskog kralja), ali ne kao izraelskog vladara, već doslovce Sina Božjeg, kojeg je Bog poslao da objavi njegovo *Kraljevstvo*, oprost grijeha i *Spasenje* svim vjernicima. Ipak, njegovo djelovanje krivo je protumačeno i Isus je shvaćen kao potencijalna prijatnja među vlastodršcima. Stoga je vrlo brzo uhićen, mučen i pogubljen.

Biblija opisuje događaje i nakon njegove smrti i *uskrснуća tijela* koje su objavili apostoli. Opisuje kako je kršćanska poruka Spasenja, zahvaljujući misionarima, posebice Sv. Pavlu, nastavljala svoj dug i trnovit put od Jeruzalema, preko Atene pa sve do Rima. Još dugo nakon smrti Sv. Pavla, mnogi su kršćani progonjeni, mučeni i ubijeni zbog svoje vjere u Isusa Krista. Ipak, oko 380. g. kršćanstvo je postalo službenom religijom Rimskog Carstva.

Kršćanstvo je nadahnuto judaizmom, ali se s vremenom od njega potpuno odvojilo, s glavnim razlikom, a ta je što su kršćani prihvatili Isusa Krista kao utjelovljenog Boga.

Širenjem po helenističkim rimskim područjima, kršćanstvo je popimalo poganske elemente s onih područja gdje se asimiliralo. Već je u prethodnom poglavlju bilo riječi o religijskim pravcima, takozvanim *religijama misterija*, koje su se širile i djelovale diljem helenističkog svijeta, već od 7. st. pr. Kr., sve do 4. st. nove ere. Svi ti kultovi temelje se na mitovima. Njihova zajednička karakteristika bila je *spasenje* koje se *postizalo* sudjelujući u tajnim obredima. Osim već spomenutih eleuzinskih, dionizijskih i orfičkih kultova misterija, neki od najpoznatijih, koji su djelovali u vrijeme širenja kršćanstva su Kibelin kult ili kult Velike Majke, Adoniov kult, Izidin kult, religija Mitre- mitraizam, i dr. King (1949.), u svom radu istražuje utjecaje tih misterijskih kultova na kršćanstvo u vrijeme njegovog širenja. Mitska božica Kibela ili Magna Mater, kako je službeno nazivana u Rimu, rodila je Atisa, dobrog pastira, bez odnosa sa smrtnim čovjekom, slično poput Djevice Marije. Atis je ubijen, a Kibelino oplakivanje ga oživljava u proljeće. Rimljani su svake godine obredno slavili uskrснуće Atisa, od 22. do 25. ožujka. Svečanost je uključivala Atisov kip obješen na deblo bora kao simbol njegove žrtve i smrti. Potom, svećenikovo puštanje krvi iz svoje ruke i prinošenje krvi na mjesto žrtve, te pokapanje Atisovog kipa u grob. Svećenici su, u sklopu obreda, noću zaticali prazan Atisov grob, a 25. ožujka, nakon tri dana, radosno se slavilo njegovo uskrснуće. Inicijenti su kršteni krvlju, pri čemu su njihovi grijesi oprani, a oni su »ponovno rođeni«. Osim toga, mjesto obožavanja poganskog poluboga Atisa, bilo je na vatikanskom brdu, na kojem danas stoji crkva Sv. Petra. (King 1949. - 50)

Freska *Dobrog pastira*, u Priscilinim katakombama, s kraja 3. st., prikazuje muški lik, koji na ramenima nosi janje. Za rane kršćane, to je bio Isus. Za Rimljane, to je mogao biti dobri pastir Atis, međutim, vraćajući se još dalje u prošlost, životinja na ramenima čovjeka, u antičko doba, predstavljala je žrtvenu životinju koja se prinosila na oltar božanstvima. Među ostalim poganskim kultovima koji su se s Istoka prilijevali u sredozemna područja, King ističe mitraizam, kao najvažniju suparničku religiju, s kojom se kršćanstvo sukobilo, u vremenu

svog širenja. Sličnost između ove dvije religije, uviđa se u mnogobrojnim mitraističkim elementima koje je kršćanska crkva apsorbirala. Samo neki od zajedničkih elemenata iranskog Mitre i Isusa Krista, koje navodi King u svom radu su, primjerice, 25. prosinac, dan rođenja Mitre i Krista, potom nedjelja kao sveti dan, u mitraizmu je bila „dan Gospodnji“, mnogo prije nego u kršćanskoj crkvi, koja je s vremenom odbacila židovsku subotu. Krštenje i zajednički objed su elementi obrednog slavlja u obje religije, potom, vjera u besmrtnost, posredništvo između Boga i čovjeka, ideja novog rođenja obraćenika, zajednička visoko etička načela i dr. King objašnjava, kako rane kršćane nisu zabrinjavale te sličnosti. Međutim, kako su ove dvije religije istovremeno jačale, kršćanski su zagovornici imali potrebu iznijeti prilično naivno objašnjenje u svoju obranu, ali ono je bilo u skladu s misaonim trendovima tog doba. Tvrđili su da je to djelo đavla, koji je stvorio pogansku imitaciju prave religije kako bi zbunio i zaveo ljude. (1949.- 50.)

Za razumijevanje kršćanske religije i umjetnosti, važan je uvid u podrijetlo poganskih kršćanskih elemenata i u njihovu mitološku pozadinu, ali isto tako, potrebno je razumjeti razloge zbog kojih ih je crkva preuzela. Kršćanstvo je tijekom svoje duge asimilacije dolazilo u dodir s mitovima, poganskim običajima i vjerovanjima domicilnog stanovništva. Ne čudi kako je kršćanstvo, da bi se moglo uzdići iznad onodobnih popularnih religijskih kultova, moralo *posuditi* ponešto od terminoloških i obrednih elemenata poganskih religija, koje su se mnogo prije infiltrirale u određenim područjima. Ono je moralo biti privlačno i razumljivo većinom nepismenom stanovništvu. Proučavajući poganske elemente u kršćanstvu, zapravo se stvara jasnija slika i uvid u Kristov nauk, jer se ti elementi, tada mogu prepoznati i izuzeti kao svojevrsni kasniji dodaci, koji su nekad bili neophodni za opstanak i daljnji razvoj kršćanstva.

Tomić, u svom radu, zaključuje po čemu se kršćanstvo, unatoč mnogim sličnostima, razlikuje od misterijskih religija. Kao primjer usporedbe, navodi element smrti i oživljavanja bogova koji nema svrhu umiranja radi čovjeka i njegova izbavljenja od smrti. Potom čišćenje i preporod u misterijama, odnosi se više na tjelesnu, a ne duhovnu i ćudorednu čistoću. Osim toga, od vjernika se zahtijeva obred, a ne vjera, nada i ljubav. U misterijama su važni elementi osjećaji, poput pretjeranog plača nad umrlim božanstvom, te neobuzdani zanos zbog njegova oživljavanja, nerijetko praćen sakaćenjem, razvratom, bakanalijama. Tomić ističe ciklički ritam mitova misterijskih religija, koji se svake godine ponovno odvija u onostranosti bogova i uvijek prati i odražava umiranje i oživljavanje prirode. (1996: 200) Za razliku od mitskih misterijskih polubogova, čija se smrt i oživljavanje iznova ponavlja u godišnjem obredu, Krist

je uskrsnuo samo jedanput. Za kršćane to je povijesni događaj koji se dogodio samo jednom, a obredom euharistije ga se samo iznova proslavlja.

O uvlačenju mitova u kršćansku religiju, govori Eliade, u svojoj knjizi *Moć mita*, iz 1963., ističući kako su ubojice zmajeva postali Sv. Juraji, bogovi oluja - Sv. Ilije, brojne božice plodnosti postale su Majke Božje ili Svetice. Eliade ističe kako su se poganizmi kristijanizirali jer ih je bilo nemoguće uništiti, posebice u ruralnim europskim područjima koja su preplavljena kozmičkim simbolima. Osim toga, ističe nastanak eshatoloških koncepcija, koje su zauzele svoje mjesto od 13. do 19. st., a svjedoče o srednjovjekovnom uzdizanju mitske misli. Radi se o pozivanju svih društvenih klasa na vlastite mitološke tradicije, što se otkriva u, primjerice, uzdizanju Fridrika II. na rang Mesije. Potom, u fenomenu križarskih ratova za oslobođenje Jeruzalema, Arturovom ciklusu i temi Graala u kojemu se kriju keltska vjerovanja, u božanskom podrijetlu Louisa XIV. i dr. Sve je ovo dovelo do toga, da je već od 2. st., kršćanska teologija dovedena do stajališta obrane povijesnosti Isusa Krista.

Problem koji je zahvatio kršćanstvo, jest isti onaj koji je zahvatio i drevne mitologije. Može ga se prepoznati u pojavi čovjekove potrebe za racionaliziranjem svega u svijetu u kojem živi, što je s duhovnim vrijednostima nemoguće. Jung napominje, kako moderan čovjek ne shvaća da je njegov *racionalizam* uništio njegovu sposobnost reagiranja na božanske simbole i ideje, te doveo do raspada njegove moralne i duhovne tradicije, poradi čega, on sada ispašta u zbunjenosti i razdvojenosti širom svijeta. (1964., 94)

Vjera koju je Isus Krist zagovarao odnosi se na gajenje i njegovanje uvjerenja koja se ne mogu racionalno objasniti niti znanstveno dokazati, niti se u evanđeljima navodi, kako se Isus trudio svoj nauk dokazivati, potkrepljujući ga znanstvenim činjenica. Njegovo djelovanje proizlazilo je iz žive vjere da je Sin Boga Oca, vođen izvornom silom Božjeg Duha, koja se kroz njega manifestira. Dakle radi se o čistoj duhovnosti, koja je davno prije, u vrijeme vladavine mitova, bila sastavni dio čovjekova života. U vrijeme, dok čovjek još nije dvojio jesu li njegovi bogovi i božice, fantastična bića i sile prirode - stvarni ili nestvarni. Jung (1964., 88) tvrdi kako postoji jaki empirijski razlog zašto bismo trebali gajiti misli koje se nikad ne mogu dokazati. Razlog je taj, što te ideje i uvjerenja daju čovjeku viši smisao života, te on tako može podnijeti najnevjerojatnije teškoće. Osim toga, kao primjer, Jung (1964., 94) ističe opise antropologa, koji su istraživali primitivna društva, čije su vrednote bile izložene djelovanju moderne civilizacije. Čest rezultat je bio gubitak smisla života njihovih pripadnika, raspad njihove društvene organizacije i moralno propadanje.

Osjećaj dubljeg smisla postojanja uzdiže čovjeka nad puko zarađivanje i trošenje. Ako tog smisla nema, on je izgubljen i jadan. Da je Sv. Pavao bio uvjeren kako nije ništa više od lutajućeg tkača sagova, sigurno ne bi bio čovjek kakav je bio. Njegov je stvarni i smisljeni život bio u unutrašnjoj sigurnosti da je božji glasnik. Netko bi mu mogao pripisati umišljenost u vlastitu veličinu, ali to mišljenje blijedi pred povijesnim dokazima i sudom kasnijih naraštaja. (Jung 1964., 89)

2. NOVO ČITANJE DREVNOSTI - SKRIVENO U MITU

Budući da se u mitologijama kriju univerzalne vrijednosti, dakle, istine koje su jednako istinite bile prije nekoliko tisuća godina kao što su istinite i danas, u idućim poglavljima ću, kroz prizmu psihologije dr. Junga i njegovih sljedbenika, te duhovna učenja i prosvjetljujuće spoznaje koje Campbell pridaje mitovima, istražiti one skrivene pouke u mitovima, koje se mogu primijeniti na današnjeg čovjeka i društvo.

Upravo su psihološki porivi, oni u obliku nagona koje čovjek može doživjeti osjetilno, te u obliku onoga što Jung naziva *arhetipovima*, važni pokretači čovjekovog mišljenja, osjećaja i djelovanja. Jungov pojam *arhetip*, odnosi se na asocijacije koje su sastavni dio nesvjesnog u čovjeku. Šimić zorno opisuje arhetipove, kao svojevrsni »*talog*« kolektivnog iskustva, koji se kroz generacije i generacije ustalio, a nije neposredno prisutan u svijesti pojedinca, već u svijest *izbija* preko slika, emocija i situacija, najviše tada kada je svjesna aktivnost smanjena i kada se pojavljuju spontanosti. To je najčešći slučaj u snovima, halucinacijama i vizijama, u psihičkim poremećajima, ali također i u umjetnosti, i u mitovima, u obredima i u religijama. (2003: 692) Jung napominje, kako su arhetipovi nepoznata podrijetla i stvaraju se u svako doba i u svim dijelovima svijeta – čak i ondje gdje treba isključiti predaju putem izravnoga potomstva ili *unakrsnu oplodnju* putem seljenja. (1964: 69) Iz toga proizlazi, kako se usporedbom mitova sa svih strana svijeta, neovisno o vremenu nastanka, može utvrditi njihova sličnost, u strukturi ili motivima, koji kroz gledište psihologije mogu predstavljati istu simboliku. Na primjer, mitove o junacima iz cijeloga svijeta, Campbell (2009.) je povezo na temelju njihove strukture, te ih objedinio pojmom *monomit*. Osim strukture, u mitologijama svijeta, može se izlučiti obilježje motiva koji se mogu tumačiti kroz perspektivu psihologije. Na primjer, mračna šuma, utroba kita, podzemlje, spilja, labirint i dr., predstavljaju nesvjesni dio psihe. U mitovima onamo odlaze junaci u borbu s čudovištem. Za Junga, to čudovište je

zapravo, ono što on naziva »*sjena*«. Jung tumači *sjenu*, kao čovjekove sklonosti kojima nije dopušteno slobodno postojanje u svijesti, dakle radi se o potisnutim sklonostima, čije postojanje pojedinac ne priznaje, nije ih svjestan, ili ih ne prepoznaje kao dio svoje psihe. One mogu predstavljati neki nepovoljan ili sramotni vid osobnosti. Može ih se prepoznati kada *navru* u svijest u obliku slika, snova, asocijacija (riječi, simbola), reakcija, te su u svakom slučaju praćene emotivnim nabojem. Ako te, emocijom nabijene arhetipske slike, konstantno bivaju zanemarene, one zadobivaju moć od emocija u vidu psihičke energije, postaju dinamične, te moraju uroditi nekim posljedicama. (1964: 93) L. von Franz pojašnjava pojam *sjene*, koja se kod pojedinca javlja u obliku osobina i poriva, na primjer, egoizma, duhovne lijenosti, aljkavosti, bezobzirnosti, kukavičluka, nezasićene ljubavi prema novcu, ukratko, radi se o sitnim grijesima koje on sebi odriče, a jasno ih može vidjeti kod drugih ljudi, osjećajući pritom, emotivni naboj. (1964: 168)

Suočavanje sa sjenom, u mitovima je simbolično predstavljeno, kao junački čin. U poglavlju 2.1. *Skriveno u mitu o Minotauru*, razjašnjava se taj Jungov psihološki pojam *sjene*, na primjeru tog mita, u odnosu na današnjeg čovjeka i društvo.

2.1. SKRIVENO U MITU O MINOTAURU

Kako sažima i prenosi Campbell (2009.), kretska mit o Minotauru, pripovijest je o silnome Minosu, kralja otočkog carstva Krete, u razdoblju njezine trgovačke nadmoći. Još davno, dok se Minos nadmetao s braćom za prijestolje, Minos je izjavio kako mu prijestolje pripada božanskim pravom, te se pomolio bogu Posejdonu da mu iz mora pošalje bika kao znamenje tog prava. Svoju molitvu, zapečatio je zavjetom da će životinju smjesta žrtvovati, kao prinos svoje pokornosti. Bik se pojavio, Minos je zasjeo na prijestolje, ali zadivljen veličanstvenošću tog bijelog goveda, Minos je ga je odlučio pridodati vlastitom krdu, a kao žrtvu Posejdonu podmetnuti običnog, ali najljepšeg bijelog bika kojeg je posjedovao, u nadi da to Bogu neće biti odviše bitno. Iako je kretsko carstvo uživalo veliko blagostanje, a glavni grad Knosos postao raskošno, otmjeno središte vodeće sile civiliziranog svijeta, u Minosovu domu započinju problemi. Dok je tako, Kralj Minos, bio zauzet svojim poslovnim putovanjima, bog Posejdon je Minosovoj ženi, kraljici Pasifaji udahnuo nesavladivu strast prema onom bijelom biku. Rezultat je bio rođenje nemani s glavom bika i tijelom čovjeka - Minotaura. Campbell ističe, kako krivnja, prema legendi nije bila na kraljici, već na kralju Minosu, jer i sam bio

svjestan svoje prijevare. Međutim, Minos je unajmio najvještijeg graditelja i umjetnika Dedala, da mu sagradi golemi labirintski zaban u koji će sakriti Minotaura. Građevina je bila toliko varljiva, da je i sam Dedal jedva našao put do izlaza. Ondje je smješten Minotaur, a kralj Minos ga je ondje hranio skupinama živih mladića i djevojaka koje je dovodio iz podjarmljenih zemalja pod vlašću Krete.

Kako ističe Campbell, cijeli smisao Minosova kraljevskog ustoličenja, bio je u tome da on nije više puka privatna osoba. Žrtvovanje bika trebao je simbolizirati njegovo posve nesebično pokoravanje dužnostima svoje nove uloge kralja. (2009., 25) Međutim, on je taj javni događaj pretvorio u osobnu korist. Prisvajanje bika, otkrilo je njegovu egocentričnu težnju u veličanju samoga sebe. Bijeli bik i zavjet bogu Posejdonu, predstavljaju ceremoniju inicijacijskog lišavanja privatne ličnosti, one, koja u svojoj nezrelosti gleda jedino vlastite želje i potrebe. *Božja milost*, Minosa je zaogrnila plaštem poziva, koji se odnosi na služenje narodu, a nikako ne samom sebi. Svetogrdnim činom odbijanja obreda, pak, pojedinac je sebe izdvojio kao jedinku po strani od šire cjeline društva. Minosov posinak, Minotaur, je čovjek-neman. Čovjek - neman, prema Hendersonu (1987., 147), predstavlja čovjekove neobuzdane nagone. U ovom slučaju, Minotaur predstavlja Minosove neobuzdane nagone, koje on skriva u labirintu – u nepoznatoj dimenziji psihe. Neobuzdani Minosovi nagoni, u mitu su simbolično prikazani kao prisvajanje bika, dakle, odbijanje pokornosti i časnosti nakon preuzimanja vlasti. Minos ne priznaje štetnost vlastite tiranije, egocentrizma i pohlepnog otimanja i gomilanja materijalnog. On ih izjednačava s političkom moći, materijalnim blagostanjem svog kraljevstva. U mitu je to simbolički prikazano kada Minos podmeće obično bijelo govedo, umjesto onog, koje mu je poslao Posejdon, zanemarujući činjenicu kako se radi o potpuno različitim vrijednostima. Taj čin smatra nevažnim, ne uviđajući razorne posljedice. Minotaur je Minosova *Sjena*. Kako je već navedeno, ta *sjena*, kada je skrivena i zanemarena, tj. potisnuta ispod praga svijesti, ona počinje crpiti psihičku energiju, zbog čega jača i postaje dinamična, dakle, počinje razorno djelovati. To crpljenje energije, u mitu je simbolički predočeno hranjenjem Minotaura, iz godine u godinu, živim mladićima i djevojkama iz podjarmljenih zemalja pod vlašću Krete. Minos godinama čini nešto loše - ratuje, okupira, otima, a sve pod krinkom plemenitog političkog cilja, hraneći tako vlastitu skrivenu neman neutažive gladi - Minotaura. Mladići i djevojke, kojima se hrani neman, predstavljaju sredstvo, koje će privremeno umiriti njegovu prazninu u trbuhu, a koja je simbol osjećaja ispraznosti u čovjeku.

Campbell (2009., 26) ističe, kako lik tiranina - nemani poznaju mitologije, predaje, legende, čak i noćne more svijeta. Osobine su mu svugdje u glavnim crtama iste; zgrće opće dobro za sebe, željan je pohlepnih prava *mene i mojega*.

„Napuhani tiraninov ego prokletstvo je za njega i njegov svijet – ma kako mu bogaćenje naizgled uspijevalo. Prestravljen samim sobom, progonjen strahom, pripravan da se u svakom trenu suoči s očekivanim nasiljem svojega okoliša i odupre mu se, što su sve u prvom redu odrazi neukrotivih poriva ka stjecanju unutar njega samog, ovaj div samostečene neovisnosti nosi glas propasti svijetu, sve iako sebi možda govori da su mu nakane čovjekoljubne.“
(Campbell 2008: 26)

Prisjetimo li se ratova prošlog stoljeća, te posljedica izazvanih nastranim političkim ideologijama Hitlera i njegovih sljedbenika, uviđa se kako je arhetip tiranin – neman, itekako stvaran i djeluje na razini civilizacija. U današnje vrijeme, on se najviše očituje u SAD-ovoj razornoj i neuspješnoj politici i ratovima za naftu na Istoku. U užem smislu, na razini pojedinca, razorna sjena, izvire i vidljiva je u svakom obliku destruktivnog ili autodestruktivnog ponašanja pojedinca. Njezina prisutnost može se prepoznati po osjećaju ispraznosti, besmislenosti života, nepodnošljive dosade, bezvrijednosti, ništavila. Ti osjećaji kod pojedinca, mogu izazvati okretanje ka nezdravim zadovoljstvima, na koncu i suicidalnim mislima. On te osjećaje može kratkotrajno prikriti, dakle, potiskivati konzumiranjem opijata, droge i alkohola, kockanjem, pornografijom, prejedanjem, pretjeranim radom u trci za novcem, promiskuitetnim ponašanjem, zapostavljanjem vlastite obitelji, prijatelja, zdravih potreba i dr. Osim toga, *sjena* može izazvati pozitivne promjene kod pojedinca, kao na primjer; bavljenje humanitarnim radom, okretanje duhovnosti, može potaknuti kreativno nadahnuće i bavljenje hobijima, rekreativno bavljenje sportom i sl. Međutim, ako ta pozitivna promjena služi pojedincu, isključivo kao *zamjensko sredstvo*, kojim on trenutno *umiruje* Minotaura u sebi, tj. prikriva i potiskuje *sjenu*, onda je pozitivan učinak samo prividan i privremen. Ako zamjenska sredstva ne mogu riješiti problem *sjene*, već ju samo mogu privremeno prikriti, dolazi se do zaključka, kako se sa *sjenom* treba suočiti. Potrebno ju je osvijestiti, uvidjeti i priznati njezino postojanje, prepoznati njezino posljedično djelovanje. Razorna snaga *sjene* je u poricanju njezina postojanja. Prepoznavanje njezinog postojanja i suočavanje s njom, prema Jungu (1987.), moguće je praćenjem vlastitih snova, asocijacija, reakcija, te razotkrivanjem i pomnom analizom arhetipskih slika koji izvire u svijest. U slučaju bolesnika, za to je potrebna pomoć iskusnog psihoanalitičara. Ono što svaki pojedinac može učiniti sam za sebe, a tome nas uče religija i mitologija, jest junačko putovanje u vlastiti

unutarnji svijet. Možda, najjednostavniji način za prepoznavanje vlastite sjene, jest samopromatranje i osvještavanje vlastitih predrasuda, praćenih emotivnim nabojem. Isus je na to ukazao, rekavši kako čovjekova usta govore onim čega je srce prepuno. (Luka 6, 46- 46)

U širem smislu, na razini društva, *sjena* pojedinca, može se odraziti na cijeli opseg njegove civilizacije, kao na primjer kod Hitlera. Raskol u duši pojedinca, može se proširiti na čitavo društvo i zrcaliti raskol u tijelu tog društva. Jedan od banalnih primjera, koji oslikava sjenu u našem društvu, jest parola, koja se već godinama ponavlja u hrvatskom Saboru i danas se može čuti u javnim političkim govorima, demonstracijama, raspravama: *Ko je jamio, jamio!* Ova jezgrovita krilatica, koju je izgovorio Ljubo Česić Rojs u Saboru (prije oko 17 godina), ustalila se u našem društvu, kao uobičajena fraza sarkastičnog prizvuka, kada se želi ukazati na pronevjeru novca iz državnog proračuna, krađu, ne plaćanje poreza velikih poduzetnika itd., koja prolazi bez nekih značajnih sankcija. Raširenost i učestalost te fraze, razotkriva raširenost uvjerenja o oslabljenim moralnim načelima čitavog društva.

Nadalje, u mitu je prepoznavanje *sjene* i suočavanje s njom, prikazano, kao junački čin mladog Tezeja. Tezej dolazi na Kretu zajedno s atenskim mladićima i djevojkama, kojima je Minos hranio Minotaura. Minosova kći Arijadna zaljubila se u Tezeja čim ga je ugledala, te mu je odmah ponudila pomoć, ako joj obeća da će je odvesti s Krete i uzeti za nevjestu. Tezej je prisegnuo na to, a Arijadna se za pomoć obratila vrsnom graditelju Dedalu, koji je i sagradio labirint. Dedal joj je, naprosto, poklonio klupko lanenog konca, koje je Tezej trebao privezati za ulaz labirinta, te odmotavajući ga pri ulasku u labirint, sebi označiti put. Tezej je ušao u labirint, ubio Minotaura i pomoću konca, izašao iz labirinta kao pobjednik. Potom je ispunio obećanje, odvevši Arijadnu s Krete.

Prema Hendersonu, labirint u svim kulturama, znači zamršenu i zbunjujuću sliku svijeta matrijarhalne svijesti. Stoga, junakovo ulaženje u njega i pobjedonosni izlazak, praćen spašavanjem djeve u nevolji, predstavlja inicijaciju, sazrijevanje psihe i uzdizanje duha nad nezrelom i nezdravom privrženosti majci. Dok god se to ne postigne, ne može muškarac zadobiti svoju pravu istinsku mogućnost pripadnosti ženi. Međutim, cilj junakova zadatka seže dalje od biološkog i bračnog prilagođavanja. (1987., 125) Ovdje se ujedno radi o sazrijevanju, istovjetnom inicijacijskim obredima u primitivnim zajednicama, čiji je cilj, oslobođenje od vezanosti za majku i ulazak u područje života, koje zahtijeva, ne samo zreo odnos sa ženom, već i s društvom u cjelini.

2.2. SKRIVENO U EPU O GILGAMEŠU

Najpoznatiji mezopotamski mit o junaku - *Gilgameš*. Tema epa je buđenje svijesti o smrti, koja je neizbježna za svakoga. Glavni lik je povijesni vladar grada Uruka- Gilgameš (oko 2600. g. pr. Kr.). On je pretjerano ponosan tiranin, koji napušta prijestolje i kreće u potragu za besmrtnosti. Potraga završava spoznajom kako besmrtnost ne postoji u tom obliku za kojim on traga. Ovaj bi se mit mogao protumačiti kao čovjekovo izlaženje iz vlastitog komfora i odlaženje u vječnu utrku za materijalnim dobrima. Izlaženje iz komfora, rad i stvaranje uvjeta za bolji i kvalitetniji život, je pozitivna i cijenjena osobina današnjeg čovjeka. Pogotovo onda, kada se ona odražava na dobrobit društva. Međutim, kada čovjek većinu života provede u utrci za materijalnim, zanemarujući sve druge vrijednosti koje život nudi, postavlja se pitanje; što ga u toj utrci goni? Moglo bi se zaključiti da je to moć, dominacija nad drugima, imati više od drugih itd. Međutim, Gilgameš je to sve imao dok je bio vladar tiranin, pa je ipak, sve to napustio i ostatak života posvetio traganju za nečim što je neprekidno pred njim uzmicalo. Preostaje zaključiti, kako je i današnji čovjek, poput Gilgameša, na svom putu, gonjen djetinjastom iracionalnom iluzijom o besmrtnosti, skrivenoj ispod razine svijesti, proizišlj iz straha od smrti. Ono što čovjek zapravo traži, je duboki unutarnji spokoj, koji je suprotnost tom strahu. Međutim, za Gilgameša, traženje je bilo nužno, kako bi putem iskustva spoznao da to što traži neće dostići niti pronaći u nikakvoj biljci ili fizički nadljudskom poduhvatu, niti na nekom dalekom mjestu do kojeg je teško doći. Njegova besmrtnost, zapravo je u njegovoj ostavštini onima koji ostaju živjeti nakon njega, i u spokoju proizišlom iz mirenja s vlastitom tjelesnom smrću. Današnji čovjek, vremenom može spoznati, kako nema istinskog spokoja u stjecanju i gomilanju materijalnog, tjelesnim zadovoljstvima, niti u nekom budućem vremenu, niti u ostvarivanju nekakvih planova, niti u nekoj osobi, niti seljenjem na neko drugo mjesto i sl. Ukratko, spoznaja o tome kako cijeli univerzum obitava u procesu neprekidne mijene, umiranja i rađanja, vodi ujedno ka spoznaji vlastite jednote sa svim. U toj spoznaji, fizička smrt prestaje biti prijetnja, spoznaje se besmrtnost duše, a strah se preobražava u duboki unutarnji mir i psihičku ravnotežu. To je jedna od najvažnijih pouka koju nosi ovaj mit. Ta spoznaja je zapravo prosvjetljenje. Kako bi upotpunio shvaćanje tradicionalnog učenja, upravo te spoznaje, Campbell citira glasovitog kineskog filozofa iz 6. st. pr. Kr., Lao Ce-a;

Sve što postoji u mijeni je, uzdiže se i splašnja. Biljke cvatu, no samo da bi se vratile u gomolj. Povratak u gomolj je poput traženja spokoja. Traženje spokoja je poput kretanja

ususret sudbini. Kretanje ususret sudbini je poput vječnosti. Upoznavanje vječnosti je prosvjetljenje, a neprepoznavanje vječnosti donosi nered i zlo.

Poznavanje vječnosti donosi shvaćanje; shvaćanje širi nazore; širina nazora donosi plemenitost; plemenitost je rajska.

Rajsko je kao Tao. Tao je ono Vječno. Propadanja tijela ne treba se plašiti. (Campbell, 2009, 199)

2.3. SKRIVENO U BIBLIJSKIM MITOVIMA

Biblija počinje izraelskim mitom o stvaranju svijeta čija se svrha istražuje u poglavlju 1.3. Potom, čitamo mit o *Raju Zamaljskom*, u kojem je opisano stvaranje prvih ljudi, pa i o tome kako je čovjek, kušajući plodove, koje mu je Bog zabranio, prvi puta spoznao dobro i zlo, a time po prvi puta osjetio sram. Potom je Bog, udaljio čovjeka od sebe, progonom iz Raja. Ljude je učinio smrtnima, te osudio na rađanje u mukama i težak život (KP 3, 1-24) To se može tumačiti kao posljedica izazvana čovjekovim neposluhom prema Bogu. Međutim, uviđa se kako je zapravo čovjekov sram ponajviše zasmetao Bogu. Dobro i zlo su etički aspekti, definirani na temelju dualne predodžbe svijeta, iz njih su proizišli moral, zakoni i na njima temeljene društvene norme, slične današnjim, čija svrha je, kako dobrobit, tako i određen stupanj manipulacije i kontrole društva. Stoga bi, kušanje ploda s biblijskog stabla spoznaje dobra i zla, moglo simbolizirati upravo početak života ljudi u civiliziranom svijetu, u kojem je čovjek, više nego ikad prije, uvjetovan obuzdati nagon u sebi, ili *životinjsko biće* u sebi, kako ga predočuje Jaffe (1987., 239). Taj mitski čin kušanja zabranjenih plodova, potakla je zmija: *Zmija bješe lukavija od sve zvjeradi što je stvorio Jahve, Bog.* (KP 3, 1) Zmija, prema tome, predstavlja upravo to *životinjsko biće* u čovjeku, dakle njegovu nagonsku psihi, koja je u ovom slučaju razdvojena na dva dijela, što simbolizira dualitet kroz razlučivanje dobra i zla. Ona ujedno predstavlja čovjekovu iluziju o besmrtnosti. Njezina lukavost je u tome, što ju čovjek ne prepoznaje kao razornu, jer se njezina razorna snaga skriva pod lažnim, iluzornim uvjerenjem: *Ne, nećete umrijeti! [...] vi ćete biti kao bogovi koji razlučuju dobro i zlo.* (KP 3, 4-6) Nakon što su Adam i Eva jeli zabranjene plodove, tj., prepustili se porivu svoje nagonске psihe, mit govori da su se oboma otvorile oči i spoznali su da su goli. Zbog toga su si spleli pregače od smokvina lišća i sakrili se od Boga među stablima. (KP 3, 7- 9) Ovdje se govori o rođenju srama. Kada mit govori o podrijetlu nekog pojma, u ovom slučaju srama, onda se radi o iskonskom i najpotpunijem njegovom obliku. To je tako, jer on proizlazi iz onoga, što Eliade naziva prvo i sveto mitsko vrijeme - izvor iz kojeg šiklja energija života, do koje je došlo tijekom stvaranja svijeta. (1963., 32- 33) Radi se o sramu, u svom najrazornijem

obliku. To je sram, koji vodi u samoprijezir, osudu prema sebi i odvojenost vlastitog *ja*, od svijeta. Krajnji rezultat tog srama, u Bibliji je simbolički predočen, kao izgon iz raja, a označava odvajanje i gubitak cjelovitosti čovjekove duše s Bogom. Posljedica toga je, kako Biblija uči, čovjekova patnja.

Milić naglašava kao jedan od vidova zrele religioznosti, primjeren odnos prema vlastitoj krivnji koji ne postoji da bi čovjek sebe kažnjavao, (već nas je Krist na križu oslobodio grijeha), već kada nešto loše učinimo, zdrav osjećaj krivnje, potreban je da znamo da smo nešto loše učinili. (2011., 19) Za to služi sakrament pomirenja, ne samo kako bi vjerniku grijesi bili oprosteni, već kako bi čovjek osvijestio, te se na taj način oslobodio vlastitog tereta stida, krivnje, manjka samopoštovanja i ostalih razornih emocija i tako ponovno uspostavio jedinstvo s Bogom.

Nadalje, u Knjizi postanka, čitamo o potomcima prvih ljudi koji su se namnožili na Zemlji, te o njihovoj pokvarenosti, Božjem kajanju što ih je stvorio, te odluci da ih sve izbriše s lica zemlje. Ipak, Bog je poštedio Nou, *pravednog i neporočnog čovjeka*, pa su on i njegova obitelj, zajedno s brojnim životinjskim vrstama, spašeni u korablji. Potom, Bog sklapa savez s Noom i njegovim sinovima (KP 6, 9) U ovom mitu Knjige Postanka, razlog Božje srdžbe su grijesi ljudi. Prema istraživanju u poglavlju 1.3., ovaj mit se može izjednačiti s osnutkom i nastajanjem novog naroda. U ovom slučaju, to će biti Izraelski narod. Potom Bog sklapa savez s Abrahamom, u kojem blagoslivlja njega i njegovo potomstvo, zbog vjere i lojalnosti koju je iskazao spremnošću na žrtvovanje svog sina Izaka. (KP 22, 17-19) Biblijski mit o žrtvovanju Izaka može se shvatiti kao Božja pouka o tome, kako čovjek, koji Boga stavlja iznad svega važnog u svom životu, može živjeti pod Božjom zaštitom. U Bibliji je to predočeno najdrastičnijim primjerom, koji uključuje Abrahamovu žrtvu vlastitog sina. Cocagnac (1993.), u svom teološkom pojmovniku *Biblijski simboli*, ključ za interpretaciju mita o žrtvovanju Izaka, vidi u Abrahamovom odgovoru na Izakovo pitanje: *ali gdje je janje za žrtvu paljenicu?* Izak ne uviđa kako se Abraham sprema žrtvovati upravo njega. Potom, Abraham odgovara: *Bog će već providjeti janje za žrtvu paljenicu, sine moj!* (KP 22) Cocagnac tumači ovaj odgovor kao izraz Jahvinih planova za svijet, koji nadilaze ljudsko razumijevanje, te otkriva kako Božji plan nije žrtvovanje djeteta, nego žrtvovanje sumnji koje uznemiruju vjeru (1993., 99). Važno je uvidjeti i što predstavlja Izak za Abrahama. Iz mita znamo, kako je Izak Abrahamov obećani sin, od kojega će se nastaviti Abrahamovo potomstvo - Božji narod. U Bibliji je naveden podatak da je Izak rođen kada je Abrahamu bilo

sto godina. Može se zaključiti, kako Izak za Abrahama predstavlja dugo očekivano i najvažnije zemaljsko dobro, koje će Abrahama ovjekovječiti i nakon smrti. Izak predstavlja sve što je važno u ovozemaljskoj sferi čovjekova života. Poput potomstva koje nastavlja obiteljsku lozu, važnih materijalnih postignuća ili čvrsto ustaljenih stavova, na kojima on gradi svoje *ja*. Međutim, takav doživljaj svojeg *ja*, zapravo je krhak i iluzoran, jer se temelji na ovozemaljskim vrijednostima, koje su osuđene na vječitu mijenu i raspadljivost. Kada Abraham podiže nož na Izaka vezanog za lomaču, on simbolički otpušta svoju vezanost za ovozemaljske vrijednosti, stavljajući Boga iznad njih. U tom ključnom trenutku, javlja se Jahvin anđeo koji mu govori da ne spušta ruku na dječaka i potom se događa rasplet situacije: *Podiže Abraham oči i pogleda, i gle- za njim ovan, rogovima se zapleo u grmu. Tako Abraham ode, uzme ovna i prinese ga za žrtvu paljenicu mjesto svoga sina. Onome mjestu Abraham dade ime »Jahve provida«. Zato se danas veli: »Na brdu Jahvina providanja«* (KP 22, 13- 15). Cocagnac (1993.) ovo obrazlaže, kao ganutljiv način da se formulira konačna zabrana žrtvovanja ljudi. Međutim, može se protumačiti, kako Izak vezan za lomaču, predstavlja Abrahamovu vezanost za jedno skućeno rješenje koje nije na ničiju dobrobit i koje vodi u smjeru destrukcije. Ipak, njegova prethodno čvrsta vjera u Božju providnost, koju otkriva rečenica: *Bog će već providjeti janje za žrtvu paljenicu, sine moj!*, rezultirat će puno boljim rješenjem na vidiku. Anđelov glas koji govori Abrahamu da to ne čini, zapravo je Božji glas koji mu se obraća. To što Abraham zastaje, podiže oči i pogleda, zapravo govori o Abrahamovoj svijesti, koja je probuđena Božjim glasom pred sam destruktivan čin. On zastaje, u zadnjem trenutku svoje nesmotrene odluke. Uviđa problem iz nove perspektive, iz kuta Božje providnosti. Njegovo uočavanje ovna, predstavlja epifaniju ostvarenu u vidu Božjeg rješenja koje je savršeno, jer je na svačiju dobrobit. Dramatičan događaj završava se razvezivanjem Izaka, dakle otpuštanjem čvora prevelike vezanosti za dugo priželjkivana i stjecana ovozemaljska dobra, stare okorjele utvrde u umu, stavove od kojih se ne može vidjeti svijetlost Božje providnosti. Dakle, Biblija nas uči da bismo poput Abrahama, problemu trebali pristupiti s vjerom u Božju providnost. Uči nas da poput Abrahama zastanemo kada su naši stavovi i odluke destruktivni za nas i druge. Priznati da rješenje koje nam se jedino čini logično i racionalno, nije uvijek ispravno, niti jedino, pogotovo kada nas ono čini jadnima. Potrebno je, dakle, poslušati Božji glas u nama, otkriti što nudi Bog, te tako djelovati ispravno, na svoju dobrobit i istovremeno na dobrobit drugih.

Potom, u Bibliji čitamo kako su Izraelci završili u dugotrajnom ropstvu u Egiptu. U knjizi Izlaska (oko 1250. g. pr. Kr., prema kronološkoj tablici biblijske povijesti), mit opisuje

njihovo oslobođenje prelaženjem preko Crvenog mora: *Mojsije je držao ruku ispruženu nad morem, dok je Jahve svu noć na stranu valjao vode jakim istočnim vjetrom i more posušio. Kad su se vode razdvojile, Izraelci siđoše u more na osušeno dno, a vode stajahu kao bedem njima nadesno i nalijevo.* (Iz 14, 21-23) I tako, uz Božju pomoć, Mojsije postaje junak, koji izbavlja narod iz ropstva. Prema Cocagnacu, ova epizoda, tradicionalno predstavlja rođenje Božjeg naroda. (1993., 48) Potom, Biblija govori kako Bog obnavlja savez s Mojsijem, dajući mu zakonske ploče na Sinaju. No izbavljeni Izraelci pribjegavaju idolopoklonstvu štujući zlatno tele. U Bibliji se često ponavlja nevjera i neposluh Izraelaca prema Bogu Jahvi. Oko 1000. g.pr.Kr. (prema kronološkoj tablici biblijske povijesti), Biblija govori o velikim izraelskim kraljevima, koji su ujedno pomazanici ili Mesije, što ih čini posrednicima između Boga i naroda. Za vrijeme njihove vladavine, izraelsko kraljevstvo bilo je jedinstveno. Posebno važan bio je kralj David jer je Izrael u njegovo vrijeme doživio političku, vojnu i kulturnu slavu. Međutim, od osvajanja oslabljenog i podijeljenog izraelskog kraljevstva, sjevernog (Izrael), koje su 722. g. pr. Kr. zauzeli Asirci, te južnog (Judu), koje su 586. g. pr.Kr. zauzeli Babilonci, porobivši većinu naroda, nesreće su jedna za drugom pratile taj narod. Od tada, većinu vremena, Židovi su bili pod nečijom vlašću sve do početka nove ere. *Odabrani narod*, s kojim je Bog preko svojih posrednika iznova obnavljao Savez, obećavajući mu zaštitu, neprekidno je potpadao pod tuđu vlast. Važno je razumjeti, kako su tvorci judaističkih mitova i povijesnih priča u Starom Zavjetu, često isticali neposluh Židova prema Bogu, kao razlog njegove srdžbe i nevolja koje su neprekidno pratile taj narod.

3. MITOLOŠKI I RELIGIJSKI MOTIVI U LIKOVNOJ UMJETNOSTI

3.1. MEZOPOTAMSKA, EGIPATSKA, GRČKA I RIMSKA UMJETNOST S MITOLOŠKIM MOTIVIMA

Od oko 3500. g. pr. Kr., i pojave klinastog pisma, Mezopotamija ulazi u povijesno vrijeme, a Sumerani su prvi povijesni narod koji dominira na prostoru između rijeka Eufrata i Tigrisa. Religija i mit, imali su značajnu ulogu u životu Sumerana, o čemu, između ostalog, svjedoči karakteristična arhitektura zigurata, terasaste građevine na vrhu koje se nalazio hram. Arheološka otkrića iz 19. st., iznijela su na svijetlo dana glinene pločice s tekstovima pisanim

klinastim pismom, među kojima su i mitološki tekstovi, od kojih je najpoznatiji Ep o Gilgamešu. Iz tih tekstova se saznaje o mnogobrojnim sumerskim božanstvima. Sumerska religija bila je naturalistički politeizam, što znači da su božanstva predstavljale personifikacije planeta i prirodnih pojava. Vrhovnu trijadu činili su An, bog neba, Enlil; bog vjetera i oluje i Enki- bog vode. Najznačajniji primjeri sumerske likovne umjetnosti koja je vezana uz mitsku misao, je sumerska skulptura koja prikazuje ljudske likove u trenutku molitve. Radi se o mnogobrojnim prikazima muškaraca, žena, pa čak i djece izrazito pojednostavljenim prema zakonitostima geometrije i simetrije. Najčešće su prikazani goli do struka, s geometrijski pojednostavljenim tijelima i stiliziranim pregačama, ruku spojenih na prsima u znak molitve. Najupadljiviji element skulpture su neprirodno velike, širom otvorene oči, izvedene umetanjem raznobojnih materijala ili dragog kamenja, dodatno naglašene tamnim obrubom. Dakle, takvo oblikovanje ljudskog lika, u drugi plan stavlja tjelesne, materijalne ovozemaljske vrijednosti, a naglašava božanski, duhovan, nevidljivi svijet, u koji molitelj uranja prilikom molitve. Ovi kipovi bili su postavljeni u hramove, katkad i u obiteljskim skupinama, a služili su kao svojevrsni zamjenici u molitvi, osobama koje su predstavljali. Jedan primjer skulpture sumerskog molitelja je *Abihil*- intendant hrama Ištar u gradu Mariju, iz 3. tisućljeća pr. Kr., koji se danas nalazi u pariškom Louvre-u.

U prvom poglavlju već su navedeni primjeri umjetnosti iz vremena paleolitika i neolitika, njihova moguća veza s mitom, te pretpostavka o njihovoj magijsko - obrednoj svrsi. Već prapovijesna umjetnost može posvjedočiti o začecima apstraktne misli, pa i mitske misli, one koja nadilazi čovjekovo svakodnevno iskustvo, a vezana je uz uvjerenje o natprirodnom djelovanju artefaktnih tvorevina. Najstarije zidne slike, (o kojima se govori u prvom poglavlju), koje potječu iz paleolitika, poput crteža bizona izbrazdanog tragovima strjelica i kopalja, u spilji u Lascaux- u (Francuska, paleolitik), kao i asirski reljefni prikaz s palače kralja Aurnasirpala iz Nimruda, (9. st. pr. Kr., danas se nalazi u British Museum, u Londonu), koji prikazuje njega i njegovu vojsku kako napadaju utvrdu, ne predstavljaju događaj koji se zbio, već predstavljaju simboličan događaj koji se priziva u stvarnost. Veličanje kralja i njegovih ratnih pobjeda, glavna je odlika mezopotamske asirske umjetnosti (1200. -605. g. pr. Kr), ali se u pozadini tog motiva krije mitska misao, ona vezana uz simpatetičku magiju o kojoj se govori u prvom poglavlju. Zbog toga na asirskom reljefu nema niti jednog ranjenog ili ubijenog asirskog vojnika. Ti prikazi, osim što imaju ulogu osvajačke propagande, oni ujedno, služe kralju i njegovoj vojsci, kao svojevrsna molitva kojom se priziva uspjeh u ratovanju.

Najvažnija uloga mezopotamskih božanstava bila je zaštita grada od vanjskih napada. O tom svjedoče *Ištarina vrata*, dio babilonskog dvostrukog bedema i jedan od ulaza u grad (6. st. pr. Kr., danas se rekonstruirana, nalaze u muzeju Pergama, u Berlinu). Taj dio gradskog bedema, posvećen babilonskoj božici Ištar, svjedoči o njezinoj ulozi. Ištar je bila jedna od vrhovnih božanstava, zaštitnika grada Babilona. Na zidnoj površini te građevine nalaze se brojni reljefni nizovi koji prikazuju lavove jer je ta životinja predstavljala utjelovljenje božice Ištar.

Glavna svrha egipatske umjetnosti proizlazi iz mitskog uvjerenja u zagrobni život, te u kraljevo božansko podrijetlo. O tome svjedoče velebne egipatske piramide s kraljevim mumificiranim tijelom i obiljem artefakata koji su trebali služiti kralju u prekogrobnom životu. Osim toga, egipatska umjetnost sadrži obilje simbola koji su proizašli iz mitološkog sadržaja. Jedan od takvih simbola je *Horusovo oko*⁶, vezano je uz mit koji govori o sukobu između boga Setha i boga Horusa, u kojem Horus ostaje bez jednog oka. U borbi oko biva raskomadano ali zatim izliječeno. Zbog toga je, za Egipćane, ono imalo magičnu moć. Prema mitu, Horus je potom oko dao svom ocu Ozirisu, koji ga je progutao i tako zadobio vječni život. Zbog toga, *Horusovo oko*, postaje simbol uskrsnuća i vječnog života. Osim što se ovaj simbol pojavljuje u egipatskim hijeroglifima kao oznaka mjere, te kao broj u egipatskoj matematici, Egipćani su ga izrađivali od porculana i dragog kamenja, te koristili kao amulet, vjerujući u njegovu iscjeliteljsku moć. Moglo ga se vidjeti na bočnim stranama egipatskih barki i brodova, gdje mu je uloga bila gledanje naprijed i pronalazak pravog puta za one koji plove. Slikalo ga se na sarkofazima i pokojnikovim stopalima kao vodiča duše umrlog, o čemu govori egipatska Knjiga mrtvih. Iza višeslojnog simbolizma Horusovog oka, krije se vječna borba između svijetla i tame, između dobra i zla, a sam Horus, simbolizira unutarnjeg ratnika koji odlazi u borbu s vlastitim sjenama. (Deranja 2009.). U egipatskoj skulpturi, najpoznatiji prikazi su likovi s lavljim tijelom i glavom čovjeka. Radi se o tzv. sfingama, fantazmagoričnim mitskim bićima, čiji se prikazi zatiču diljem antičkog indoeuropskog svijeta. Egipćani su pred hramove postavljali brojne sfinge, tako da se posjetitelj prema hramu kreće kroz njihove redove. Jedan takav primjer je Amonov hram u Karnaku, građen i dograđivan stotinama godina (od oko 1800.- 300. g. pr. Kr.), čiju pristupnu aleju omeđuju brojne sfinge s lavljim tijelom i ljudskim glavama. Sfinge se pojavljuju u raznim obličjima, ovisno o mitološkoj tradiciji iz koje proizlaze. Ponekad imaju tijelo bika, ponekad lava, ponekad imaju krila orla, a ponekad glavu ovna ili sokola. Ovisno o tradiciji mogu biti zle i

⁶ Deranja, Ariana, *Mitologija: Horusovo oko*, Nova Akropola, vol.60., (srpanj-rujan 2009), str. 27.-30.

imati demonske osobine kao u grčkoj mitologiji, a ponekad predstavljaju pozitivan simbol, snage i zaštite kao kod Egipćana. Međutim, u psihološkom smislu, simbol sfinge složen je i obuhvaća suprotstavljenju animalnu i ljudsku prirodu. Taj sukob sadrže sve indoeuropske tradicije u mitovima o borbi čudovišta i heroja. Primjerice Gilgameš se bori protiv Humbabe, Tezej protiv Minotaura, a Horus uzima obličje lava kako bi zaštitio majku Izidu. Najveća i najpoznatija skulptura sfinge nalazi se u Gizi (iz oko 1400. g. pr. Kr), pred hramom faraona Kefrena, čija je visina oko 20, a dužina oko 60 m. Grgić (2015.) ističe, kako o tajanstvenoj gizeškoj sfingi govori drevni i zaboravljeni mit koji opisuje njezin nastanak od različitih životinja, na kraju čega se pojavila i glava slična ljudskoj, ali nijema i zastrašujuća. To biće je trčalo, plivalo i letjelo, proždirući i uništavajući sve što mu se našlo na putu. Na kraju je bog mudrosti, Toth, ušao u sfingu i osvijestio njenu nerazboritu glavu, zbog čega je, tako ukroćena, legla na trbuh. Priča završava s napomenom, da će se, kada je čovjek shvati, sfinga baciti u more ispred njenih šapa. Grgić (2015.) obrazlaže, kako ova priča, simbolički polazi od duge i tegobne evolucije svijesti, od divljeg, animalnog u čovjeku, preko uobličavanja ljudskog ja, zatim vladanja nagonima, a završava se oslobođenjem duše od materijalnog svijeta i njezinim uzdizanjem prema duhovnim sferama.

Ova priča o sfingi je reafirmirana kroz Sofoklovog heroja Edipa, koji na svom putu zatiče Sfingu koja ubija svakoga tko ne riješi njezinu zagonetku. Zagonetka grčke sfinge zahtijeva odgovor na pitanje: koje stvorenje ujutro hoda na četiri, u podne na dvije, a navečer na tri noge. Kada Edip ispravno odgovori kako se radi o čovjeku, koji na početku života puže, zatim hoda, a potom, kada ostari, nosi štap, Sfinga se ubije, a on nastavlja svoj put. U arhajskom i klasičnom razdoblju grčke umjetnosti, ovaj se motiv, kao i drugi narativni, poglavito mitološki prizori, oslikavao na keramici, najprije tehnikom crnih figura na crvenoj pozadini, a potom crvenim likovima na crnoj pozadini. Čuveni primjerak keramike oslikane mitološkim prizorima, je tzv. Francoisova vaza, koju je istoimeni arheolog pronašao 1844. g. u Italiji. Vaza je djelo keramičara Ergotima i slikara Klitije, koji je u šest horizontalnih pojaseva prikazao brojne prizore iz mitova. Vaza datira iz 6. st. pr. Kr., a danas se čuva u Arheološkom muzeju u Firenci. Klasično grčko kiparstvo (460.- 330. g. pr. Kr) odlikuje se staloženošću klasične misli i ideja proizašlih od grčkih filozofa, Protagore, Sokrata, Platona, Aristotela i dr. Antropomorfni prikazi mitskih božanstava, proizašli su iz fenomena intenzivno promatrane stvarnosti i religiozne vizije božanske uzvišenosti, koncipirane po mjeri čovjeka. Humanistička grčka misao, iznjedrila je izvrsnost u poznavanju anatomije ljudskog tijela, čemu je pridodan duhovni segment, koji se odnosi na poimanje božanske uzvišenosti, a koja

se u umjetnosti manifestirala kao bespriječna i nedostižna ljepota i idealizacija u prikazivanju tijela. Taj preplet duhovnog i razumskog, sjedinjen je u grčkoj klasičnoj umjetnosti, u kojoj je postignut sam vrhunac grčkog umjetničkog izraza. Posebno je to vidljivo u antropomorfnoj skulpturi, koja se, osim idealizacijom anatomije, odlikuje staloženošću postignutom spokojem na izrazu lica i uravnoteženošću stava u kontrapostu. Jedan od najznačajnijih primjera koji u sebi sadrži sve karakteristike grčkog kasnog klasičnog stila u kiparstvu, je Praksitelov *Hermes i mali Dioniz*, čija se mramorna rimska kopija, prema originalu iz oko 320. g. pr. Kr., nalazi u Arheološkom muzeju Olimpija. Helenistička umjetnost (330.-30. g. pr. Kr.), projekcija je nemirnog stanja duha i svijesti tog razdoblja. Do ovog vremena umjetnost se već odvojila od magije i religije, a olimpski bogovi i božice, iako besmrtni i moćni, pali su pod utjecaj humanističkog svjetonazora. To je dovelo do odvajanja ljudi i bogova, te slabljenja njihovog religijskog značaja. Život i djelovanje grčkih bogova, u mitove se pretakalo poput preuveličanih projekcija čovjekovog života, njegovih mana i vrlina, te vječne borbe između dobra i zla, prožete elementima fantastike. Tom svjetonazoru su posebice doprinijeli uzlet znanosti, grčke filozofije, etike i morala, grčke književnosti i korifejima dramaturga 5. st. pr. Kr.; Eshila, Sofokla, Euripida i Aristofana, kao prenositeljima te nove racionalne humanističke misli. Osvajanja Aleksandra Makedonskog unijela su nemir i neizvjesnost pred životnim okolnostima Grka ali su rezultirala i pojavom više različitih iskrišta kulture i brojnim, već spomenutim, religijskim kultovima čija je pojava i širenje bila odgovor na religijsku tjeskobu helenističkog svijeta. Sve se to odrazilo na helenističku umjetnost koja će, za razliku od klasičnog stila prožetog staloženošću, unijeti nemir. U kiparstvu se mitološke motive nastojalo prikazati što dramatičnije. To se postiglo uvođenjem izvijenosti figura u obliku slova S, snažnom dinamikom u pokrenutosti tijela, erotizmom, dubokim kontrastima svijetla i sjene, emocijama predočenim izrazima lica likova. Najpoznatiji primjer kasnog helenističkog kiparstva je skupina *Laokon i sinovi* (Hegesandar, Atenodor i Polidor s Rodosa, o. 175-50. g. pr. Kr., Muzej Pio Clementino, Vatikan). Skupina prikazuje mitski događaj koji je rimski pjesnik Vergilije opisao u svom čuvenom nacionalnom epu *Eneidi*. Poput kazališne scene skulptura prikazuje dramatičan trenutak u kojem trojanskog svećenika Laokona i dvojicu njegovih sinova napadaju zmije koje je poslao bog Apolon.

Iz ovog poglavlja se uviđa kako su mitologije spomenutih naroda, imale primarnu ulogu u umjetnostima, ali i važan utjecaj na cjelokupnu kulturu i svijest društva iz kojeg potječu.

3.2. MITOLOŠKI I RELIGIJSKI SIMBOLI I MOTIVI U KRŠĆANSKOJ LIKOVNOJ UMJETNOSTI - PSIHOLOŠKI SIMBOLIZAM KRUGA I ŽIVOTINJE

Najraniji primjeri kršćanske umjetnosti potječu iz katakombi s područja Rimskog Carstva. U prvim kršćanskim prikazima koristi se inventar grčko - rimske mitologije i tek se postupno formira vlastita kršćanska ikonografija. Stoga se, na primjer, Krist, u 3. st., kao *Dobri pastir*, prikazuje poput Orfeja ili Hermesa, naslikanog u impresionističkoj formi, karakterističnoj za kasno antičko profano slikarstvo. (Damjanov 2008., 104) Jedan od mnogih takvih primjera je freska koja prikazuje motiv *Dobrog pastira*, naslikanog unutar kružnice (Kalikstove katakombe, sredina 3. st. Rim). Postepeno rani kršćani uvode nove vlastite attribute poput križa, aureole i svečane odjeće. Međutim, slikovni i reljefni prikazi likova postaju sve plošniji i ukočeniji, odjeća naginje stilizaciji, a biblijski prizori reducirani su samo na bitno. Na kraju kasne antike često se prikazuje samo znak ili simbol, poput križa, vinove loze, Kristova monograma, a ornamentalnim elementima ispunjava se prazan prostor, kao primjerice na reljefu *Teodorovog sarkofaga* iz Ravenne (6 st.). To je tako jer je glavna uloga ranokršćanske umjetnosti bila ta što je ona služila kao instrument za prenošenje i širenje kršćanstva i njegovog duhovno - filozofskog nauka, koji se kosio s vrednovanjem tjelesnih i prolaznih ovozemaljskih zadovoljstava, a suprotstavljao im duhovne i nadzemaljske vrednote. Najčešći simboli koji potječu iz ranokršćanske umjetnosti su: Kristov monogram, križ, vinova loza, riba, janje, paun, jelen, posuda s vodom i dr. Čest element koji se javlja u kršćanskoj umjetnosti je krug. U ranokršćanskoj umjetnosti pojavljuje se kao kružnica kojom je opisan lik ili kršćanski prizor, kao primjerice prikaz Krista, okruženog Sv. Petrom i Sv. Pavlom, na stropnoj fresci iz Domitilinih katakombi (5. st. Rim), ili već spomenuti, *Dobri pastir* iz Kalikstovih katakombi. Potom, kružnicom je vrlo često opisan Kristov monogram, kao na mozaiku iz 6. st., u niši krstionice u Albengi (Italija). U arhitekturi često će kružni oblik imati temelji sakralnih centralnih građevina: mauzoleja, krstionica, središnji dio bazilika natkriven kupolom. Kružnog oblika su mnogobrojne veličanstvene rozete na srednjovjekovnim katedralama. Element izduženog kruga pojavljuje se u obliku ovala, kao mandorla s Kristom u središtu, okruženog četirima evanđelista, poput onog na fresci koja potječe iz glavne apside crkve San Clemente u Tahullu iz 12. st., (danas se nalazi u muzeju katalonske umjetnosti u Barceloni). Najveličanstveniji primjeri s ovim motivom su reljefni prikazi na portalima srednjovjekovnih katedrala, kao što je primjerice reljef na zapadnom portalu katedrale St.

Trophime u Arles-u (12.- 15. st.). Ipak, najučestaliji prikaz kruga je onaj koji predstavlja aureole Krista i svetaca. Jaffe (1987., 241) ističe kako se arhetipska slika kruga, javlja već na spiljskim rezbarijama koje potječu još iz neolitika, a u nekršćanskoj umjetnosti, naziva se *sunčev kotač*. Dr. M. L. von Franz (1987., 61) objašnjava krug (ili kuglu), prema Jungu, kao simbol *jastva* ili cjelovitosti psihe, koja u sebi sadržava svjesno i nesvjesno. Krajnju cjelovitost ili *jastvo*, predstavlja jedinstvo svjesnoga, osobnoga *ja* (svijest), s nesvjesnim, vječnim svijetom *ne - ja*, što je, kako navodi Jaffe (1987, 240), u krajnjoj liniji, težnja i cilj svih religija - sjedinjenje duše s bogom.

Jaffe naglašava, kako se motiv životinje javlja u mitološkoj i religijskoj umjetnosti praktički svih rasa. Već spomenuta, babilonska božica Ištar, koja se prikazivala u obličju lava, samo je jedno od antropomorfnih božanstava koje su Babilonci prikazivali kao zodijakalni znak - životinju. Kod Egipćana na primjer; bog Amon prikazan je s glavom ovna, a bog Tot s glavom ibisa. U grčkoj mitologiji, Zeus, vrhovni bog, često pristupa djevici koju želi u obliku labuda, bika ili orla. Kod primitivnih zajednica česta pojava je animalni ples, za vrijeme kojeg je sudionik prerušen u određenu životinju, koja predstavlja boga ili demona. Čak i u suvremenim civiliziranim kulturama životinjska maska ima važnu ulogu. Kao primjerice u švicarskoj narodnoj umjetnosti ili japanskoj *No* - drami, koja se još uvijek izvodi u Japanu. U psihološkom smislu, maska preobražava svog nositelja u arhetipski lik. (1987., 236) U kršćanstvu se također javlja životinjski simbolizam. Čest prikaz na srednjovjekovnim katedralama, kao što je već navedeno, bio je lik Krista okružen četvoricom evanđelista, od kojih su trojica imala životinjske oznake, ili su u potpunosti prikazani kao životinje, kao na centralnom timpanu portala katedrale Notre Dame u Chartres- u (12. - 13. st.) Taj prikaz vuče korijene još iz egipatske umjetnosti i prikaza četiri sina boga Hora, od kojih trojica imaju životinjske glave, kao na primjer, na reljefu grobnice Paatenemheb-a iz Sahare, iz vremena Tutankhamon-a (14. st. pr. Kr., Rijksmuseum, Leiden). U obliku životinje, simbolički se prikazivao i sam Krist, u kršćanskim katakombama, kao Jaganjac Božji, ili kao riba.

Jaffe objašnjava, kako obilje životinjskog simbolizma u religiji i umjetnosti svih vremena, naglašava važnost tog simbola, čiji je sadržaj, u psihološkom smislu - nagon. Jaffe opisuje nagon kao temelj ljudske prirode te ga oslovljava kao *životinjsko biće* koje živi u čovjeku kao njegova nagoniska psiha. Upravo je životinja karakteristična po tome što ona nije ni *dobra* ni *zla* već se samo pokorava svojim prirodnim nagonima. Čovjek svoje nagone može obuzdati vlastitom voljom, ali ih je u stanju potisnuti, iskriviti i raniti. Potisnuti i ranjeni nagoni,

metaforički rečeno, postaju opasni poput ranjene životinje, te posebice prijete civiliziranom čovjeku, dok neobuzdavani porivi prijete primitivnom čovjeku. U oba slučaja, *životinjsko biće*, otuđeno je od svoje prave prirode. Primitivan čovjek mora pripitomiti *životinju* u sebi, a civiliziran čovjek je mora izliječiti, kako bi postigao cjelovitost i potpuno življenje (1987., 239).

3.3. MITOLOŠKI MOTIVI U EUROPSKOJ UMJETNOSTI OD KASNE ANTIKE DO DANAS

Nakon trijumfa kršćanstva, unatoč oslabljenom utjecaju mitskih bogova, mitološki likovi i motivi se nastavljaju pojavljivati u umjetnosti, ali s drugačijom svrhom. Oni postaju alegorijski prikazi, koji se ponajviše javljaju u zagrobnoj umjetnosti kasne antike i ranog srednjeg vijeka (4.- 11. st.). Vrlo često, kao motiv u zagrobnoj umjetnosti, prikazuje se Dioniz i motiv vinove loze, vezan uz misterijski kult tog boga, koji je svojim vjernicima nudio spasenje i nadu u vječni život, pa stoga, taj prikaz simbolično predstavlja spasenje i vječni život poslije smrti. Prikaz Dioniza i Arijadne, često se pojavljuju u obliku reljefa na sarkofazima (na primjer, sarkofag Konstantinove kćeri), jer predstavlja alegoriju uskrsnuća duše. U obiteljskoj grobnici cara Konstantina, koja se nalazi u crkvi Santa Constanza u Rimu, sagrađenoj u 4. st., mozaici svoda, prikazuju Dioniza okruženog viticama vinove loze, ali u kršćanskom kontekstu.

Zahvaljujući srednjovjekovnom misticizmu, vezanom uz astrologiju, magiju i mitologiju, u kasnom Srednjem vijeku pojavili su se rukopisi koji su sadržavali opise mitskih božanstava. Jedan je takav primjer arapski priručnik pod nazivom *Picatrix*, koji se u 11. st. pojavio na Zapadu, preveden na latinski jezik. Osim opisa magijskih rituala i molitvi, priručnik sadrži brojne detaljne, tekstualne i slikovne opise mitskih božanstava, u kojima se miješaju zapadnjačke i istočnjačke predodžbe o bogovima. Vremenom su se pojavili ikonografski priručnici, koje su koristili renesansni i barokni umjetnici, kao izvore za svoja remek djela. Neki od najpoznatijih priručnika, popularnih u 16. i 17. st., su *Emblemata*, djelo autora Andrea Alciati-a, iz 1531. godine, u kojem je umjetnik, tehnikom drvoreza, prikazao brojna mitološka božanstva u vidu alegorija, simbole i personifikacije vrlina i mana. Svaki prikaz, autor je popratio kratkim tekstom na latinskom, koji sadržava neku moralnu pouku. 1603.

godine, objavljen je priručnik *Iconologia*, autora Cesare Ripa-e, s drvorezima koji prikazuju mitološke likove i motive, te autorove popratne komentare na talijanskom jeziku.⁷

Za razliku od srednjovjekovne umjetnosti, u kojoj su se mitološki motivi skrivali pod krinkom kršćanske doktrine, u razdoblju renesanse, umjetnici stvaraju pod utjecajem humanističkog svjetonazora, za koji je karakterističan povratak grčkim i rimskim klasičnim idealima i stavljanje čovjeka u prvi plan. U likovnoj umjetnosti, to se ponajviše odrazilo u prikazivanju fizičke ljepote ljudskog tijela, te oživljavanje antičke mitologije. Umjetnici mitološkim likovima vraćaju njihove klasične formalne karakteristike i attribute koristeći se pritom, manje-više, ikonografskim priručnicima.⁸ Talijanski slikar, S. Botticelli (1444.-1510.), u svojim remek djelima, *Rođenje Venere*, *Primavera*, *Venera i Mars* i dr., prikazuje mitološke teme, koje nemaju vezu s kršćanskom simbolikom, već naglašavanjem tjelesne ljupkosti i ljepote i glorificiranjem dvorskog života kao božanski uzvišenog. Neki od najznačajnijih umjetnika iz razdoblja renesanse, te djela u kojima su koristili mitološke motive, su Giovanni Bellini (1430.-1516.), *Gozba bogova*, Giorgione (1478.-1510.), *Usnula Venera* i njegov učenik Tizian (1487.-1576.), *Venera od Urbina*, Michelangelo (1475.-1564.), samostojeća mramorna skulptura *Bakho*, reljef u mramoru *Bitka kentaura*, Paolo Veronese (1528.-1588.), *Perzej i Andromeda*, Rafael (1483.-1520.) *Nimfa Galatea* i dr.

U 16. i 17. st., opetovano se objavljuju ilustrirana izdanja, inspirirana antičkim mitološkim spjevovima, rimskog književnika Publija Ovidija Nazona, rođenog 43. god. pr. Kr., poznatih pod nazivom *Ovidijeve Metamorfoze*. Objavljuju se na francuskom, njemačkom i talijanskom jeziku, a neke od najpoznatijih Ovidijevih mitoloških priča su *Apolon i Dafna*, *Narcis i Jeka*, *Orfej i Euridika*, *Venera i Adonis*. Jedno od najutjecajnijih izdanja, bilo je objavljeno u Amsterdamu 1606. godine, autora Antonia Tempesta, pod nazivom *Metamorphoseon sive Transformationum Ovidianarum Libri Quindecim*⁹. Knjiga sadrži 150 bakropisa bez teksta, kojima su prikazane scene iz mitova, a slikarima je predstavljala važno izvorište inspiracije.

Barokni slikari su prikazivali scene iz života mitskih bogova i heroja, u sintezi sa suvremenim likovima i događajima, glorificirajući na taj način nacionalni identitet i suvremene ličnosti i događaje. Značajan barokni umjetnik, koji je često prikazivao alegorijske

⁷ Morford, M. P. O., Lenardon, R.J., ...[et al.], *Classical Mythology in Art*, Oxford University Press, USA, Higher Education Group. Dostupno na:

https://global.oup.com/us/companion.websites/9780195397703/student/materials/myth_art/

⁸ Isto.

⁹ Isto.

scene, u kojima se spajaju mitski i stvarni svijet, bio je slikar flamanskog podrijetla, Peter Paul Rubens (1577.- 1640.) Alegorijske scene je prikazivao vrlo pompozno, narativno, dramatično, naglašavajući pritom, nagost, erotičnost, senzualnost i pokret tijela. Jedan od značajnih primjera, predstavlja ciklus slika, koji je od njega naručila francuska kraljica, Marija de' Medici. Djela su nastala u razdoblju od 1622. do 1625. godine, a prikazuju kraljicu u svojoj svojoj raskoši, kao snažnu ženu božanskog podrijetla, u čijoj se prisutnosti nalaze mitološki likovi. Takav spoj mitskog i stvarnog svijeta, zapravo je služio izazivanju divljenja i poštovanja prema suvremenim osobama koje su slike predstavljale. Značajan barokni kipar, koji je prikazivao mitske likove i scene, bio je Gian Lorenzo Bernini (1598.-1680.), koji u svojim djelima naglašavao erotičnost i senzualnost prikazanih scena. Neka od njegovih poznatih dijela s mitološkom temom, su mramorne skulpture *Apolon i Dafna*, zatim, *Pluton i Perzefona* i dr. Predstavnik rokoko stila u slikarstvu, inspiriran mitskim i alegorijskim temama, bio je slikar François Boucher (1703.- 1770.), *Dijana i Kalisto*, zatim, *Dijana izlazi iz kupke* i dr.

U 18. i početkom 19. st., Europom se proširio revolucionarni prosvjetiteljski duh, te usmjerenost na antička znanstvena i filozofska dostignuća. U klasicističkom slikarstvu, to se odrazilo u vidu odbacivanja dotadašnjeg sentimentalnog pristupa u umjetnosti te odbacivanju mitoloških tema. Slikari su prikazivali teme iz antičke povijesti, u svrhu promicanja, herojstva, morala i u svrhu političke propagande. Umjetnici su se ipak okretali mitološkim temama kako bi publici ponudili djela u skladu s ukusom tog vremena. Uloga mitoloških motiva, u umjetnosti klasicizma, bila je u zadovoljavanju građanskog ukusa koji je uživao u svemu što je imitiralo antičke ideale ljepote. Istaknut ću predstavnika klasicističkog stila u kiparstvu, talijanskog umjetnika Antonia Canovu (1757.- 1822.). Canova je u svom umjetničkom stvaralaštvu posezao u mitološku riznicu tema, kako bi prikazao dopadljive, naturalistički oblikovane aktove. To potvrđuje njegova mramorna kompozicija *Tezej i Kentaur* (1805.-1819., danas se nalazi u Kunsthistorisches Museum, u Beču). Kao primjer hladnog i strogog klasicističkog stila u slikarstvu, s mitološkom scenom, istaknuti ću *Jupiter i Tetida* iz 1811. god., djelo jednog od najvažnijih predstavnika klasicističkog slikarstva, francuskog umjetnika J. A. D. Ingres-a.

Kao protuteža, tom racionalističkom doživljaju svijeta, karakterističnom za razdoblje klasicizma, krajem 18. st. i u prvoj polovici 19. St., Europom je zavladao romantičarski duh, suprotan razumu i okrenut osjećajima, mašti, te subjektivnom i individualnom umjetničkom

izričaju. Umjetnici uvode duševne i psihološke elemente u vlastite interpretacije i reinterpretacije književnih dijela, među kojima su i antički mitovi. Slikarstvo romantizma, koje se temeljilo na mitološkim temama, prepuno je simbola skrivenog značenja koji dosežu metafizički izraz razumijevanja stvarnosti. U 20. st., umjetnici se služe mitološkim motivima kao simbolima, kako bi vizualno izrazili intersubjektivni doživljaj stvarnosti. Nerijetko ti simboli predstavljaju odraz duševnog stanja, kako umjetnika, tako i stanja društva. Mnogi su umjetnici u 20. st. aktualizirali mitološke motive u umjetnosti, pod utjecajem Freudovih psiholoških teorija. Neki od najpoznatijih Freudovih koncepata, u terminologiji psihoanalize, nose nazive mitoloških likova: Edipov kompleks, Elektrin kompleks i teorija narcizma.

Neki od najznačajnijih umjetnika u 19. st., koji su bili nadahnuti mitologijom, bili su: francuski slikar Gustave Moreau (1826.–1898.), engleski slikar Edward Burne-Jones (1833.–1898.) i španjolski slikar Francisco Goya (1746.- 1828.). Moreau, je u svom djelu *Edip i Sfiga*, naglasak stavio na erotsku napetost mitološkog prizora. Burne - Jones, u svom djelu *Danaja i mjedeni toranj*, naglasak stavlja na Danajine osjećaje, prikazujući je u prvom planu, kako uplašena i zabrinuta promatra gradnju tornja, a izostavljajući iz prizora ljutnju kralja Akrizija i Zeusovu požudu. Goya je, u svom djelu pod nazivom, *Saturn proždire svoga sina* (1819.-1823.), na portretu Saturna, prikazao psihološku i duševnu poremećenost lika, u trenutku destruktivnog čina.

Slika koja nosi naziv *Odakle dolazimo? Tko smo? Kamo idemo?* iz 1897. god., djelo francuskog umjetnika Paula Gaugina (1878.-1903.), predstavlja njegov subjektivan izraz pitanja o ljudskom postojanju, te umjetnikovu potragu za smislom života. Gaugin je, za vrijeme boravka na Tahitiju, stvorio vrlo osobnu mitologiju, o čemu svjedoči ova slika. Na slici je prikazao tri stadija čovjekova života, koji, kada se čitaju s lijeva na desno, korespondiraju s pitanjima u nazivu slike. Na lijevoj strani slike nalaze se tri lika s malim djetetom, a što upućuje na početak života. Kraj tih likova nalazi se i pas, koji možda upućuje na *primitivnu*, nagonску psihu s kojom se čovjek rađa. U središtu slike, istaknut je mladić, koji ubire plod sa stabla, a u podnožju je djevojčica koja jede plod, što asocira na biblijski mit o prvom grijehu. Na desnoj strani slike, nalaze se lik žene i lik starice, koje sjede jedna pokraj druge, što se može protumačiti kao približavanje kraja života, s kojim se treba pomiriti.

Engleski slikar romantizma, koji je djelovao krajem 19. i na početku 20. st., simbolist, John William Waterhouse (1849.- 1917.), realistično je ilustrirao prizore iz *Ovidijevih*

*Metamorfoza*¹⁰. U njegovoj slici, *Jeka i Narcis*, iz 1903. god., skriva se snažan psihološki element, koji je Waterhouse predočio pogledima likova. Narcisova osuđenost na ljubav jedino prema samom sebi, na slici je predočena njegovim opčinjenim pogledom u vlastiti odraz u vodi, dok ga Jeka žalosno i bespomoćno promatra. Može se protumačiti, kako je funkcija mita, na ovoj slici, kroz simboličku priču, predočiti psihološku bol, kao dio čovjekove stvarnosti. Cvijeće narcisa, smješteno u prvom planu, predstavlja Narcisovu transformaciju u taj cvijet, koja prema mitu, treba uslijediti. Narcisova pretvorba u cvijet, može se interpretirati kao simbol raskola njegove duše, posljedično izazvanog opčinjenošću jedino samim sobom.

Španjolski umjetnik Salvador Dalí (1904.- 1989.), mit o Narcisu, reinterpreтираo je na drugačiji način nego što je to učinio romantičar Wiliam Waterhouse. Na slici *Narcisova preobrazba*, iz 1937. god., Dalí, mitološku temu tretira kao vlastito nadrealno i bizarno snoviđenje, u kojem se lik Narcisa pojavljuje u tri različita stadija. U stadiju prije transformacije, Narcis je prikazan kao čovjekolika figura na postamentu okružena skupinom obožavatelja. U drugom stadiju uočava se proces Narcisove transformacije. On je prikazan kao ljudska figura koja kleči u vodi, a ta figura, istovremeno, svojim oblikom, asocira na ruku koja drži jaje. U posljednjem stadiju, figura je u potpunosti poprimila izgled ruke, koja drži jaje, a iz kojega je niknuo cvijet narcisa. U oba slučaja, gledatelj mora poznavati mitsku priču, kako bi ih mogao razumjeti i protumačiti psihološko značenje koje se skriva u pozadini oba djela.

Pablo Picasso (1881.-1973.), često je u svojim djelima, prikazivao lik Minotaoura. Jedno od najpoznatijih Picassovih dijela, *Guernica* iz 1937., predstavlja umjetnikovu reakciju na strahote rata i bombardiranja španjolskog grada Guernice 1937. god. Lik Minotaur, koji se pojavljuje na slici, predstavlja produkt apsolutne moći vladara - tiranina. Picasso na ovom djelu, nije prikazao mitsku priču o Minotauru, već je taj lik upotrijebio kao simbol, arhetipsku sliku, čovjekove životinjske, nagonске, neobuzdane prirode. Čudovište je okruženo posljedicama, izazvanim njegovom devijantnom psihom. Picasso je to posljedično, predočio prizorima likova koji vrište u očaju, osakaćenim i mrtvim tijelima, koja se isprepliću u kaotičnoj kompoziciji.

Njemački umjetnik Max Ernst (1891.- 1976.), pod utjecajem Frojdovih psiholoških teorija, slika i kolažira zagonetne kompozicije prepune simbola. Njegova slika *Edip Rex*, iz 1922.

^{10 10} Ovidius Naso, Publius, (2008), *Metamorfoze*

godine, na kojoj slikar tematizira frejdovskog Edipa, asocira na halucinaciju ili snoviđenje. Prikaz djeluje poput zagonetke koju je Sfinga postavila Edipu. Ernst je na ovoj slici povezo edipovsku fazu, sa složenim uspomnama i emotivnim stanjem vlastitog djetinjstva i odrastanja. U ovom djelu, mit je u funkciji umjetnikove introspekcije.

U modernom kiparstvu 20. st., kako ističe Jaffe (1987., 234.), često se uviđa primitivna sklonost da se samo nagovijesti ljudski lik, te zadrži mnogo od prirodnog oblića kamena. To se na primjer uviđa u kamenim skulpturama Maxa Ernsta iz 1935. god., koje nalikuju neznatno obrađenim pretpovijesnim menhirima (1987., 234.). Osim kod Ernsta, težnja ka primitivnom, jednostavnom, iskonskom i neusiljenom u skulpturi, zapaža se kod rumunjskog kipara Constantina Brâncușia (1876.- 1957.). Njegova skulptura *Maiastra* iz 1911., koja predstavlja rumunjsku mitsku pticu, postala je prototip svih njegovih skulptura ptica, koje je umjetnik sveo na oblik jajeta. Njegova, arhaički stilizirana skulptura, *Poljubac* iz 1907. god., je kameni blok kubičnog oblika, na kojem je umjetnik, tek neznatnom obradom, nagovijestio dva sljubljena ljudska lika. U spomenutim skulpturama, krije se mit, koji proizlazi iz težnje povratku prauzrocima. Čini se, kako je moderno kiparstvo, pod utjecajem dva svj. rata, bijegom u apstrakciju, jednostavnost i čistoću prikaza, nesvjesno težilo duhovnom pročišćenju ranjenog čovječanstva.

Za razliku od moderne umjetnosti, u postmodernoj umjetnosti naglašava se neizrecivo, nepojmovno i neprikazivo. To se uviđa posebice u stvaralaštvu njemačkog avangardnog umjetnika Josepha Beuysa (1921.- 1986.). Svojim provokativnim akcijama, po kojima je najpoznatiji, Beuys je na specifičan način aktualizirao mit i prošlost u umjetnosti. U akciji s kojotom, iz 1974., u newyorškoj galeriji René Block, umjetnik je u zatvorenoj prostoriji s kojotom, proveo tri dana. Kojot je za Beuysa, kako sam kaže: ... *biće koje predočuje sve natčulno, sve transcendentno, spiritualno, dakle božanstvo...*¹¹. Kako objašnjava Perica, osim što je, u ovoj akciji, riječ o predočavanju relacije između civiliziranog čovjeka i mitske indijanske životinje, sadašnjosti i prošlosti, ova akcija, nalik ritualu, predstavlja sredstvo da se čovjekova spiritualna, kreativna dimenzija, pojavi kao pokretački uzrok djelovanja stvari (1991, 48). U Beuysovoj umjetničkoj praksi, naglašen je umjetnikov interes za materijale osjetljive na promjenu temperature, poput voska, masti, meda. U radu *Fettstuhl*, iz 1964., umjetnik je uprizorio procesualnost preobražaja masti. U postupnoj pretvorbi, pod utjecajem

¹¹ Perica, Blaženka (1991) *Mit u suvremenoj njemačkoj umjetnosti: Joseph Beuys i njegovi utjecaji*. Život umjetnosti 48/49, 1991, str. 38- 59. Dostupno na: https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_48-49-1991_038-059_Perica.pdf

temperature, mast je supstanca koja prelazi iz tekućeg u kruto stanje, te poprima prostorni oblik. Dakle, organsko postaje anorgansko, što u radu simbolično predstavlja preobražaj živoga u mrtvo i obratno. U Beuysovoj akciji *Kako se mrtvom zecu objašnjavaju slike*¹², iz 1965., umjetnik, glave prekrivene medom i listićima zlata, objašnjava slike mrtvom zecu. Za Beuysa, taj zec predstavlja umrtvljeni karakter mišljenja, a med, kao živa supstanca, ponovno ga oživljava. Princip prijelaza anorgansko - kristalinskog u organsko - energetski oblik i obratno, Perica uspoređuje s odnosom Ratio naspram Intuitio, te objašnjava: *...jedno prelazi u drugo, život se nastavlja i nakon smrti. I mrtvom zecu se mogu objašnjavati slike...* (1991, 50) U Beuysovom umjetničkom stvaralaštvu, mit ima prosvjetiteljsku ulogu. Ta uloga je prvenstveno u težnji širenja misaonih obzora, u kojima se razumsko i intuitivno ujedinjuju.

U suvremenom hrvatskom slikarstvu, inspiriran mitološkim motivima, bio je značajan hrvatski slikar, Ferdinand Kulmer (1925.- 1998.). Od 1976. god. slikao je narativne prikaze alegorijsko - mitološkog sadržaja. U te prikaze slikar unosi dozu ironije, o čemu svjedoči, na primjer, i sam naziv njegove slike *Leteća Svinga* iz 1987. Na slici je mistika, uskovitlanog, tamnog, nebeskog plavetnila, prekinuta prikazom fantazmagoričnog bića, premale glave i razbarušene kose, koje, svojim predugim nogama zamahuje zrakom. 1991. god., Kulmer je naslikao seriju slika pod nazivom *Croatia Phoenix*, u kojoj tematizira događaje domovinskog rata i ponovno rađanje hrvatske države. *Danger above the city*, naziv je slike iz spomenute serije. Na slici, prikazana divovska mitska neman, koja se nadvila nad preplašenom bježećom ruljom, vjerojatno predstavlja avionske napade srpskih paravojnih postrojbi na hrvatske gradove 1991. god. Mitološki motivi, u slikarstvu Ferdinanda Kulmera, u službi su prikazivanja umjetnikova doživljaja svijeta i događaja kojima je bio okružen.

4. UMJETNIČKE BAJKE

4.1. POVIJESNI PREGLED I PSIHOLOŠKA VAŽNOST BAJKI

U književnoj teoriji *bajka* imenuje književna djela u kojima se bez začudnosti susreću zbiljski i nadnaravni svijet. Bajka je jednostavna prozna vrsta prepoznatljiva po čudesnim pretvaranjima, sukobu dobra i zla, ponavljanju radnje, nagradi i kazni, postavljanju uvjeta i kušnji, odgađanju nagrade, čarobnim predmetima i prepoznatljivim likovima (Pintarić, 2008,

¹² Isto.

7). Svi ovi spomenuti elementi, mogu biti ugrađeni u formalni izraz mita, ali za razliku od bajke, osnovna struktura ili arhetipski elementi mita, povezani su s kulturnom sviješću naroda iz kojeg mit potječe. Stoga su mitovi bliži povijesnoj građi i kulturnim, religijskim nacionalnim obilježjima tog naroda. U tom smislu, Von Franz (2007., 42-43), ističe da bajke, za razliku od mitova, odražavaju mnogo jednostavniju, ali i mnogo osnovniju strukturu, koja predstavlja - goli kostur- psihe.

Dok narodna bajka, svoje korijene traži u neodređenom, mitskom vremenu, za umjetničku, autorsku bajku, zna se gdje je i kada je nastala. Začetak svjetske umjetničke bajke je u francuskom klasicizmu koji ju je odbacivao. Međutim, zahvaljujući Charlesu Perraultu (1628.-1703.), koji se odmetnuo od antičkih motiva i isticao vrijednost narodne književnosti, posebice bajke, 1696. god., objavljena je njegova *Usnula ljepotica*. U romantizmu, u kojem bajka doživljava procvat, Perraulta su slijedili braća Grimm, Aleksandar S. Puškin, Božena Nemcova i dr. Hans Christian Andersen je otvorio put modernoj bajci, koju je usavršio Oscar Wilde. (Pintarić, 2008., 12)

U povijesti hrvatske umjetničke bajke, razvidna su tri začetka. Prvi je započeo August Šenoa povjesticom *Postolar i vrag* (1863.), drugi Ivana Brlić-Mažuranić *Pričama iz davnine* (1916.), a treći Sunčana Škrinjarić *Plesnom haljinom žutog maslačka* (1951.). U razvoju hrvatske moderne bajke povijesno mjesto pripada *Konjiću sa zlatnim sedlom* (1967.) Nade Iveljić, *Kaktus bajkama* (1970.) Sunčane Škrinjarić, *Malom plamenu* (1971.) Dubravke Ugrešić, *Kućici sa crvenim šeširom* (1974.) Višnje Stahuljak. Krajem 20. st., uz već spomenute autorice, javlja se nova generacija bajkopisaca: Dunja Kalilić, Anto Gardaš, Vjekoslava Huljić, Anica Gjerek i Maja Gjerek Lovreković, Lidija Bajuk i dr. (Pintarić, 2008., 13)

Bajke promiču moralne vrijednosti poput, ljubavi, poštenja, poniznosti, razboritosti, a osuđuju oholost, mržnju, zavist, bijes i sl. U bajkama je izražena vjera u dobro koje se ne nudi bez muke i truda, što su najviše osjetili najmlađi sinovi i kćeri. Oni, iako predstavljaju najslabasnije likove u bajkama, imaju čisto srce, zbog čega su u stanju oduprijeti se zlu. Von Franz ističe, da kada djeci pričamo bajke, ona se odmah prostodušno poistovjećuju i upijaju sve osjećaje iz priče. Ako im se pripovijeda bajka o sirotom i slabašnom liku koji na kraju dolazi do cilja i nagrade kao junak, sva djeca s kompleksom inferiornosti, nadat će se kako će i oni dobiti kraljevnu, kraljevića. To funkcionira upravo tako kako treba - pruža ohrabrujući, nadahnjujući model življenja koji nas nesvjesno podsjeća na sve pozitivne životne mogućnosti. (2007., 86)

Tumačenjem bajki, mogu se steći vještine i tehnike koje pomažu protumačiti naše osobne životne priče, što je moguće otkrivanjem veza i asocijacija u našim osobnim iskustvima. Knjiga *Interpretacija bajki*, autorice Marie- Louise von Franz (1915.- 1998.), švicarske jungovske psihologinje i znanstvenice, najistaknutije učenice dr. C. G. Junga, iznimno je značajna knjiga za sve one *učitelje* koji će bajke koristiti u nastavnim metodama. U lako čitljivom obliku, ova knjiga otkriva kako, prema nekim osnovnim načelima jungovske psihologije, interpretirati bajke.

4.2. BAJKE KAO INSPIRACIJA U SUVREMENOJ UMJETNOSTI

U ovom poglavlju, fokus je na dvama suvremenim umjetničkim djelima, tematski vezanim uz bajke, a čiji su im autori udahnuili dublji, intrigantan i začuđujući smisao. Brončana skulptura pod nazivom *Rapture*¹³ (*Uznesenje*), iz 2001. god. djelo je američke umjetnice Kiki Smith. Skulptura prikazuje nugu ženu, u prirodnoj veličini, koja izlazi iz utrobe vuka. Prikaz asocira na bajku o Crvenkapici, međutim, kada se prikaz poveže s nazivom, uviđa se kako se vjerojatno radi o postizanju preporoda u psihološkom smislu. Koncept rada može se povezati s nagonskim u ženskoj psihi, s arhetipom divlje žene, koja u sebi ima snagu za postizanje psihološke i duševne transformacije. Umjetnik Thomas Czarnecki, u svojoj seriji fotografija naslovljenoj *From Enchantment to Down*¹⁴ (*Od začaranosti prema dolje*), prikazao je nesretne svršetke princeza iz bajki. U središtu kadra svake fotografije nalazi se jedna ženska osoba odjevena u prepoznatljiv kostim Disney-jeve princeze. Czarnecki svoje *princeze* smješta u sablasne mračne oronule prostore, poput garaža, podruma, napuštenih skladišta i sl. Na jednoj od fotografija, iz ove serije, pod nazivom *Too fast* (*Prebrzo*), prikazao je *Pepeljugu* koja, kao mrtva ili u nesvijesti, leži na dnu stuba mračne uličice. Na vrhu stuba, u prvom planu ostala je njezina cipela. Czarnecki ovim intrigantnim fotografijama, navodi publiku da sama odgonetne scenarije koji se kriju u tim prikazima.

¹³ Reprodukcijska djela može se pogledati na web stranici: <https://www.wikiart.org/en/kiki-smith/rapture>

¹⁴ Serija fotografija može se pogledati na službenoj web stranici umjetnika: <http://www.thomasczarnecki.com/>

5. VAŽNOST MITOLOGIJE, BAJKI I RELIGIJSKIH TEMA U DJEČJEM LIKOVNOM IZRAŽAVANJU

5.1. ŠABLONIZIRANO CRTANJE I PONAŠANJE DJETETA

Šablonizirano ponašanje pojedinca, najbolje se može shvatiti pomoću Jungove sheme psihe, koja se sastoji od *Persone* i *Jastva*. *Persona*, (grč. maska), prema Jungu, predstavlja ulogu koju pojedinac igra u životu, a ta uloga mu omogućuje povezivanje s vlastitom okolinom i mjesto u društvu. *Jastvo* predstavlja ono prirodno, duhovno i nesvjesno u pojedincu, njegovo neuvjetovano, autentično, suštinsko *ja*. *Persona* predstavlja dio psihe koju pojedinac tijekom života stječe i izgrađuje, a ona ovisi o društvenim normama i pravilima, te se čak odnosi na savjest i moral. Dijete ima potrebu za zaštitom odraslih, a zaštitu mu osigurava odobravanje. Huzjak (2003) ističe kako djeca često otkrivaju prikladne šablone u svom likovnom izražaju, kojima pokušavaju zadovoljiti ukus neobrazovanih odraslih, koji takve šablonske likovne radove, dočekuju s pohvalom i odobravanjem. Takvom odgojnom metodom, stvara se teren za izgradnju djetetove *Persone*, koja ima potrebu za *sviđanjem* većini, te djeluje isključivo da zadovolji svoju okolinu, a kako bi zaslužila prihvaćanje i odobravanje. Takvo će dijete, u pubertetu, spremno prihvatiti cigaretu i konzumiranje alkohola, ako se to u njegovom društvu smatra simbolom popularnosti i prihvaćanja u društveni krug.

Na ideološkoj razini, korištenje šablona podrazumijeva prepisivanje tuđeg rješenja i izbjegavanje napora razmišljanja vlastitom glavom. Toleriranjem takvog kopiranja ideja i realizacija djeca se odgajaju za konformizam, za osobe bez vlastitog stava i inicijative. Time šablone začete u naizgled bezazlenim crtežima s vremenom prelaze u psihološke, sociološke i ideološke sfere copy- paste životnih stavova. Nestvaranje vlastitih ideja dovodi do poistovjećivanja s tuđim vrijednostima, a zatim i netoleranciji prema različitostima. Biti originalan znači razviti kritičko i stvaralačko mišljenje, te se oduprijeti pritisku većine. (Huzjak, 2014.)

Važno je istaknuti ono, na što još upozorava Huzjak (2003), a to je karakter *Persone*, koji je moguće modelirati i programirati izvana. Tu mogućnost, koja se čini vrlo neprimjetnom, ipak masovno koriste marketinški mediji. Marketing određuje što je moderno i poželjno za široku masu konzumenata, koji nemaju mogućnost vlastitog ukusa. Uostalom, to vanjsko programiranje *Persone*, razlog je i nastanka svih ratova u koje napadači odlaze svojevolumeno. *Persona* nije u cijelosti negativan pojam. U njoj su, kako je već spomenuto, sadržani savjest i moral. *Persona* je nužna za uklapanje pojedinca u društvo. Međutim, pojedinac mora

osloboditi i razviti slobodu mišljenja, slobodu izbora, te vlastiti ukus, što je dio njegovog prirodnog, autentičnog ja, dio Jastva. Stoga je nužna integracija Persone i Jastva kod pojedinca, za postizanje zdrave cjelovitosti psihe.

5.2. VAŽNOST MITOVA, BAJKI I RELIGIJSKIH TEMA U MOTIVIMA ZA LIKOVNO IZRAŽAVANJE

U našem društvu, nema *inicijacijskog* sustava, koji bi omogućio pojedincu oslobađanje od *Persone* i izlazak *Jastva* iz njezine socijalne ljuštore. Međutim, moguće je djelovati preventivno, dok djetetova *Persona* još nije u potpunosti izgrađena. Još u predškolskom uzrastu, dijete je potrebno ohrabrivati na odustajanje od šablonskih prikaza, pohvaljivanjem jedinstvenog izraza. Najbrži put do *Nesvjesnog*, u našem školstvu je na satovima likovne kulture, gdje se uvježbavaju vještine koje su sastavni dio *Jastva*- kreativnost, originalnost, kombinatorika, ritam, proporcionalno uravnoteženje, hrabrost za eksperimentom i pronalaženjem neuhodanih puteva (Huzjak 2003). Osobno smatram kako mitovi, bajke i religijske teme pružaju obilje građe, koja se može metodički upotrijebiti, s ciljem poticanja razvoja dječje mašte, kreativnosti i originalnosti, ali isto tako pružiti podršku u dječjem psihološkom sazrijevanju. Smatram kako mitovi, bajke i religijske teme, mogu dijete povesti putem samospoznaje, tj. putem otkrivanja vlastitog nesvjesnog.

Henderson (1987., 110) ističe, kako mitovi o junacima imaju očiglednu dramatičnu privlačnost, ali manje očiglednu, ali ipak duboku psihološku važnost. On dalje objašnjava, kako su zaštitnički likovi, koji junacima pomažu u nadljudskim pothvatima, zapravo prikazi cijele psihe, većeg i obuhvatnijeg identiteta, što podaruje snagu koje nema osobno ja. Prema tome, zadaća junačkog mita je razvoj pojedinčeve samosvijesti, tj., njegove svijesti o vlastitim snagama i slabostima, i to na način koji će ga osposobiti za naporene zadatke s kojima ga život suočava.

Dijete se tijekom svog psihološkog sazrijevanja susreće s istim dramatičnim situacijama, kao i likovi junakinja i junaka mitova, bajki i religije. Susreće se s nasiljem svoje okoline, odbacivanjem, neuklapanjem u grupu, ljubomorom braće i sestara, osjećajem straha pred nepoznatim, osjećajem manje vrijednosti i manjka samopouzdanja. Poistovjećujući se s junakinjom ili junakom, dijete može osvijestiti i spoznati vlastite unutrašnje snage na svom

putu odrastanja. Osim toga, mitovi, bajke i religijske teme, u sebi nose duboke moralne pouke. Otkrivaju kako ničiji životni put nije lišen teškoća, ali i kako vrlina i dobro na kraju ipak pobjeđuju. Perović ističe, kako je potreba za nadahnućem i nadilaženjem vlastitih ograničenja stalno prisutna u čovjeku, a ideja heroizma magično ga uvlači u potragu za blagom, vlastitog istinskog bića. Heroj zna da se život ne svodi samo na ovozemaljska zadovoljstva, već da treba preuzeti odgovornost za vlastiti život, potvrđivati se i napredovati. Na njegovom putu, prate ga padovi, krize sumnje i strahovi, koje on nadvladava, nadvladavajući zapravo tamnu stranu svog bića. Herojev sukob završava pobjedom, koja rezultira, unutarnjom transformacijom, buđenjem dotad nepoznatih kvaliteta, koje će postati izvor dobrobiti za čitavo čovječanstvo. Upravo su zbog toga, suvremene filmske sage, poput, Ratova zvijezda, Matrixa, Excalibura, Gospodara prstenova i sl., toliko privlačne i popularne. One predstavljaju junačke mitove u novom ruhu, u kojima je čovjek - junak u službi plemenitog ideala, zbog kojeg vrijedi živjeti i umrijeti. (2010., 42- 46)

Pitanja poput: što je život, što je smrt, zašto je baka morala umrijeti, kako je nastao svemir i tko ga je stvorio, su duboka pitanja koja postavljaju i odrasli i djeca. Ta pitanja, između ostalog, otvaraju put i prema Bibliji. Stoga je likovni izraz biblijskih sadržaja, ujedno vizualno sredstvo oslušivanja, traženja, sredstvo komunikacije prvenstveno sa samim sobom, čovjeka s čovjekom, čovjeka sa životom i čovjeka s Bogom (Jakubin, 1996.).

5.3. PRIMJERI MOTIVACIJE NA SATU LIKOVNE KULTURE

Mitove, bajke i religijske teme, kao motive za likovno izražavanje, potrebno je odabirati prema dječjem uzrastu, vodeći ujedno računa o likovnoj i tematskoj prikladnosti. Najprikladniji sadržaji su oni koji obiluju slikovitošću, likovnom i tematskom zanimljivošću, te oni s kojima se dijete može lako poistovjetiti.

Bajka, *Plesna haljina žutog maslačka* iz 1951. god., autorice Sunčane Škrinjarić, osobito je prikladna u nižim razredima osnovne škole, kada djeca izlaze iz zaštitničkog okrilja doma i traže svoje mjesto u grupi, među vršnjacima. Ova bajka obiluje slikovitošću, a u sebi krije psihološki element vezan uz sazrijevanje. Nova maslačkova haljina, predstavlja transformaciju svijesti, kroz spoznaju vlastitih skrivenih unutarnjih snaga. Kao i *Ružno pače*, autora Hansa Christiana Andersena, i maslačak prolazi patnju i osjećaj bezvrijednosti, zbog

osude, omalovažavanja i odbacivanja od okoline, jer je drugačiji od drugih. Na temelju bajke, djeca mogu osvijestiti destruktivnost i prisutnost predrasuda u vlastitoj okolini. Likovni motiv, na temelju odslušane bajke, može biti *cvjetni bal*, na kojem se ističe haljina maslačka. Učenici mogu naslikati motiv u tehnici akvarela prema zamišljanju. Motiv je prikladan za slikanje u toplim i hladnim bojama. Na ovaj način, slikoviti motiv, nije samo pogodan za poticaj mašte, istraživanje likovne tehnike i prepoznavanje kontrasta toplo-hladno. Likovni izraz motiva proizlazi iz djetetovog duboko proživljenog sadržaja, te mu otvara put ka novim životnim spoznajama

Mitovi su primjereniji za više razrede. Na primjer, mit o Ikaru moguće je reinterpretirati usporedbom s ljudima iz realnog života, koji su gonjeni nerealnim očekivanjima drugih, na primjer, vlastitih roditelja. Oni žele postići nešto što je iznad njihovih realnih mogućnosti. Dobar primjer su tzv. radoholičari, čiji ih način života na koncu dovodi do psihičkog ili fizičkog uništenja. Kao motiv, djeci se može zadati Ikarov let, koji istodobno može biti vizualan i nevizualan. Za crtanje zamišljenog lika s krilima od ptičjih perja, može kao vizualni motiv, poslužiti pravo ptičje pero. Crtež se može izvoditi teksturnim i strukturnim crtama u tehnici tuš i pero.

Odabiranjem biblijskog sadržaja, kao tematske motivacije za likovno izražavanje, prenosi se i dio kršćanskog nauka. Kako ističe Jakubin (1996.), to prenošenje ovisi prvenstveno o učiteljevom poznavanju biblijskih tekstova, općoj vjerskoj kulturi, životnom opredjeljenju i oživotvorenju biblijskih poruka u njegovom osobnom životu. Svaka interpretacija biblijskog teksta, pa tako i likovna, je istodobno spoznajni i odgojni čimbenik koji ovisi o učiteljevoj religioznoj, biblijskoj i spoznajnoj razini. Na temelju toga proizlaze različiti motivacijski pristupi koji mogu biti osobni, jedinstveni i neponovljivi kao što je i svaki čovjek jedinstven i neponovljiv.

Neovisno o pristupu učitelja, važno je djecu odvrćati od stereotipnih znakova i simbola, koji se često pojavljuju u šabloniziranim radovima s biblijskim temama. Zahvaljujući nestručnoj motivaciji, obilju nekvalitetno ilustriranih raznih katekizama, *svetih*, sladunjavih sličica, katekizama za bojenje i sl., djeca će, više nego ijedan sadržaj, biblijski sadržaj htjeti izraziti šablonski, kruto, likovno nekvalitetno i estetski neukusno. Likovno osviješten biblijski sadržaj, trebao bi biti osobni doživljaj Božjeg očitovanja, izražen kroz djetetovu osobnost i djetetov neopterećen, spontan, iskren, ekspresivan likovni govor (Jakubin, 1996.).

Zamišljeni motiv za slikanje kromatskim i akromatskim tonovima, može biti odabrana postaja Isusovog križnog puta. U motivacijskom smislu, ovaj događaj se može prenijeti u sadašnjost, u kojoj ga učenici mogu poistovjetiti osobnim sudbinama. Križni put, može predstavljati motivaciju za osvještavanje osobnih osuda, životnih padova pod teretom vlastitih križeva, pa do proživljavanja vlastitog *raspeća*.

ZAKLJUČAK

Kroz istraživanje u ovom diplomskom radu, uviđa se kako je cijelo čovjekovo drevno iskustvo sadržano i skriveno u mitovima, bajkama i religijama svijeta. O tome svjedoče istoznačni arhetipski simboli koji se pojavljuju u mitologijama, bajkama i religijama diljem svijeta, a neovisni su od vremena i mjesta njihova nastanka. Iz istraživanja u ovom radu, očigledno je kako ti arhetipski simboli od pamtivijeka, pa do danas, iznova naviru u čovjekovu svijest. To se ponajviše zapaža u umjetnosti. U ovom istraživanju, koje je poglavito koncipirano kroz psihološku prizmu dr. Junga i njegovih sljedbenika, uviđa se kako arhetip junaka i njegovog junačkog putovanja, koji je najčešće zastupljen u mitologijama, bajkama i religijama, zapravo predstavlja cjelokupni prikaz psihe jednog sveopćeg ljudskog identiteta. Junakov put prepun poteškoća zapravo predstavlja čovjekov životni put i njegova vlastita unutrašnja ograničenja u dolaženju do samospoznaje. Iz toga proizlazi da su mitovi, bajke i religijske teme zapravo misteriozne psihološke karte koje u sebi kriju univerzalne životne vrijednosti i pouke. Ispostavlja se, kako su ti sadržaji, poput putokaza namijenjenih čovjeku za postizanje psihološke cjelovitosti i življenje života u punini. Upravo su djeca i mladi najviše pogođeni dramom sazrijevanja. Za razliku od drevnih naroda i plemenskih zajednica u kojima su djeca i mladi morali proći inicijaciju, u našem društvu ne postoje sistemi inicijacije koji bi djeci pomogli u psihološkom sazrijevanju. Stoga nam ostaju mitovi, bajke i religijske teme. Smatram kako ti sadržaji pružaju obilje građe koja se može metodički upotrijebiti na satu likovne kulture. Ne samo s ciljem postizanja kreativnog i originalnog dječjeg likovnog izraza u određenoj tehnici, već i s ciljem otvaranja puta djetetu ka samospoznaji i vlastitom *Nesvjesnom*.

SAŽETAK

Cilj istraživanja u mom diplomskom radu jest osvijestiti važnost mitologije, bajki i religijskih tema u motivima za likovno izražavanje. U prvom se poglavlju *Nastanak, svrha i važnost mitologije i religije*, istražuje nastanak, uloga i važnost mitologije u drevnim zajednicama i mladim civiliziranim društvima. U poglavlju je naglasak na razvoju čovjekove svijesti pod utjecajem životnih uvjeta i okolnosti. Istraživanje se kreće kroz potpoglavlja koja prate kronološki slijed od razdoblja paleolitika (od oko 30 000 god. pr. Kr.), pa sve do uspostave i širenja kršćanstva. Pretpostavka o nastanku i ulozi mitova, u razdoblju paleolitika i neolitika, izvodi se na temelju istraživanja suvremenih primitivnih plemena koja i danas žive svoje mitove, te na temelju prapovijesnih artefakata koji upućuju na prakticiranje magije i rituala. S obzirom na čovjekov način života u kamenom dobu - *lovac, sakupljač, ratar*, te na temelju prapovijesnih artefakata, izvodi se zaključak o postojanju i prakticiranju inicijacijskih rituala, prakticiranju *magije*, te postojanju kulta božice, vezan uz plodnost. Preispitivanje uloge i važnosti mitova u razdoblju pojave mladih civilizacija (od oko 4000 god. pr. Kr.), vezano je uz kozmogonijske mitove i mitove o podrijetlu. Na temelju istraživanja običaja u suvremenim primitivnim zajednicama, stvara se uvid u smisao obredne funkcije tih mitova, a koja je vezana uz fiziološku i psihološku terapeutsku djelotvornost. Potom se u radu prate promjene religijske koncepcije od 800. god. pr. Kr., s naglaskom na području grčko - rimskog svijeta, izazvane jačanjem racionalističke svijesti. Rad prati pojavu i karakter novih mitova, te nastanak sinkretističkih religijskih kultova tzv. *religija misterija*. Zatim se istraživanje nastavlja na pojavu i razvoj kršćanstva, kroz preispitivanje utjecaja mita na tu religiju. U drugom se poglavlju, pod nazivom *Novo čitanje drevnog - skriveno u mitu*, uglavnom kroz prizmu jungovske psihologije i prosvjetljujuće spoznaje istraživača mitova J. Campbella, vršim interpretaciju nekoliko drevnih mitova. U interpretaciji pokušavam razotkriti psihološke i duhovne aspekte skrivene u mitovima, te ih povezati sa suvremenim civiliziranim čovjekom

i društvom u cjelini. Treće poglavlje *Mitološki i religijski motivi u likovnoj umjetnosti*, započinje sažetim pregledom mezopotamske, egipatske, grčke i rimske umjetnosti, u kojem se analizira uloga mitološko - religijskih motiva na primjerima umjetničkih tvorevina. Potom se u poglavlju, na primjerima ranokršćanske likovne umjetnosti, istražuje psihološki simbolizam kruga i životinje. Isto poglavlje prati i pregled mitoloških motiva u europskoj umjetnosti od vremena kasne antike, pa sve do danas, istražujući funkciju mita na primjerima značajnih likovnih dijela. Četvrto poglavlje *Umjetničke bajke*, obuhvaća kratak povijesni pregled svjetske i hrvatske umjetničke bajke, te istražuje njihovu važnost kroz psihološku prizmu značajne jungovske psihologinje i znanstvenice Marie-Louise von Franz. U ovom poglavlju, navode se dva djela suvremene umjetnosti čiji su autori bili inspirirana bajkama. U petom poglavlju pod nazivom *Važnost mitologije, bajki i religijskih tema u dječjem likovnom izražavanju*, istražuje se stereotipno, šablonsko likovno izražavanje djece, koje upućuje i upozorava na djetetovo šablonsko ponašanje. U poglavlju se istražuje potencijalna opasnost takvog djetetovog ponašanja, kroz termine jungovske psihologije *Persona* i *Jastvo*. *Lijek za djetetovo šablonsko ponašanje*, Huzjak (2003.), vidi u preventivnom djelovanju na djetetovo *Nesvjesno*. Kroz istraživanje u ovom diplomskom radu, uviđa se, kako upravo mitologija, bajke i religijske teme mogu otvoriti put ka *Nesvjesnom*.

Ključne riječi: mitologija, bajka, religija, likovna kultura

Key words: mythology, fairy tale, religion, visual art

LITERATURA

Adam, Leonhard, (1963.) *Primitivna umetnost*, Beograd: Kultura

Armstrong, Karen, (2005.) *Kratka povijest mita*, Zagreb: Biblioteka Mitovi

Biblija: Stari i Novi zavjet, (2006.), (Gl.Ur.) Dr. Kaštelan J., Dr. Duda. B, (prev.: Dra Sović A., Grubašić S. ...[et al.], Zagreb, Kršćanska Sadašnjost

Campbell, J., Moyers, B. (2001.) *Moć mita: Razgovor s Bill Moyersom*, Zagreb: Biblioteka Serendipity

Campbell, Joseph (2009.) *Junak s tisuću lica*, , Zagreb, Jesenski i Turk

Cocagnac, Maurice (2002) *Biblijski simboli: Teološki pojmovnik*, Zagreb, Biblioteka Lex

Deranja, Ariana *Mitologija: Horusovo oko*// Nova Akropola, vol.60., (srpanj-rujan 2009), str. 27.-30.

Eliade, Mircea, (2004) *Aspekti mita*, Zagreb, Demetra

Jakubin, Marijan, (1996.) *Biblijski sadržaji u dječjem likovnom izražavanju*, objavljeno u "Bjelovarskom učitelju", Bjelovar, 5.g., 3/1996., UDK: 371.3:7.0

Jung, C. G., M. L. von Franz, Henderson J.L, Jaffe. A, ...[et al.], (1987.) *Čovjek i njegovi simboli*, , Zagreb: Mladost

Grgić, Jerko *Sfinga*// Nova Akropola, (01/2015), str. 10.-14.

Hathaway, Nancy (2006.) *Vodič kroz mitologiju, (Priručnik za bolje upoznavanje čudesnog svijeta bogova, božica, čudovišta i heroja)*, Zagreb, Mozaik knjiga

Huzjak, M. (2003). *Šablonsko (stereotipno) ponašanje.*

Zbornik Učiteljske akademije u Zagrebu br. 2 (6), Vol. 5, str. 239 - 246. Dostupno na : <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/Sablonsko%20ponasanje.htm> (stranica posjećena 31. ožujka 2017.)

Huzjak, M. (2014). *Moramo djecu naučiti da razmišljaju svojom glavom i da imaju stav.* U "24 sata", utorak, 18. 11. 2014., str. 2

King, Martin Luther (1949.-1950.) *The influence of the Mystery religions on Christianity* <https://kinginstitute.stanford.edu/king-papers/documents/influence-mystery-religions-christianity> (stranica posjećena 25. lipnja 2017.)

Mihok, Dijana dr. med. (2002) *Placebo Efekt: Zbornik radova o suradnji klasične i nekonvencionalne medicine, HUPED-2002. g.* Hrvatsko udruženje za prirodnu, energetska i duhovnu medicinu, <http://www.huped.hr/hr/clanci-detajli/huped-info/placebo-efekt-4> (stranica posjećena 25. lipnja 2017. g.)

Milić, M. dipl. teol (2011), *Psihologija religije.* Dostupno na:

ULR: <http://www.djkbff.unios.hr/~mzigman/skripte/II.%20Semestar/Psihologija%20religije/>

Morford, M. P. O., Lenardon, R.J., ...[et al.], *Classical Mythology in Art*, Oxford University Press, USA, Higher Education Group. Dostupno na:

https://global.oup.com/us/companion.websites/9780195397703/student/materials/myth_art/ (stranica posjećena 30. kolovoza 2017.)

Ovidius Naso, Publius (2008), *Metamorfoze* (prev. Maretić. T.), Zagreb, Europa press holding

Pintarić, Ana (2008) *Umjetničke bajke: Teorija, pregled i interpretacije*, Osijek, Filozofski fakultet, Matica hrvatska

Perica, Blaženka (1991) *Mit u suvremenoj njemačkoj umjetnosti: Joseph Beuys i njegovi utjecaji.* Život umjetnosti 48/49, 1991, str. 38- 59. Dostupno na:

https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_48-49-1991_038-059_Perica.pdf

(stranica posjećena 30. kolovoza 2017.)

Perović, Zlatko, *Mitologija: Skrivena snaga mita*// Nova Akropola, br. 62. (siječanj- ožujak 2010), str. 42-46

Šimić, Krešimir (2003.) *Mit kao antropološka konstanta*// *Bogoslovska smotra*, Vol. 73 No.4 veljača, 2004, str. 685.-711. Dostupno na: <http://hrcak.srce.hr/27503> i na: [file:///C:/Users/I%20v%20a%20n/Downloads/BS_4_03_Simic%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/I%20v%20a%20n/Downloads/BS_4_03_Simic%20(1).pdf) (stranica posjećena 26. lipnja 2017.)

Tomić, Celestin (1996.) *Misterijske religije i kršćanstvo*, *Obnovljeni život: Časopis za filozofiju i religijske znanosti*, Sv. 53 (2), str. 179-201, dostupno na: <http://hrcak.srce.hr/1523> i na: [file:///C:/Users/I%20v%20a%20n/Downloads/20060401105206%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/I%20v%20a%20n/Downloads/20060401105206%20(3).pdf) (stranica posjećena 25. lipnja 2017.)

Von Franz, Marie-Louise (2007.) *Interpretacija bajki*, Zagreb: Scarabeus-naklada, Biblioteka Anima

Zamarovský, Vojtech (1985.) *Junaci antičkih mitova; Leksikon grčke i rimske mitologije*, Zagreb, Školska knjiga

PRILOG

Diplomski rad u PDF formatu priložen je na CD-u.

