

Komparativna analiza japanske i grčke mitologije

Pehovac, Maroje

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:782559>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-06**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Filozofski fakultet

MAROJE PEHOVAC

KOMPARATIVNA ANALIZA JAPANSKE I GRČKE MITOLOGIJE

Završni rad

Pula, rujan 2021.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Filozofski fakultet

MAROJE PEHOVAC

KOMPARATIVNA ANALIZA JAPANSKE I GRČKE MITOLOGIJE

Završni rad

JMBAG: 601983 11 0303071115 5, redoviti student

Studijski smjer: Japanski jezik i kultura

Predmet: Književna iskustva istočne i južne Azije

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Etnologija

Znanstvena grana: Azijske studije

Mentor: izv. prof. dr. sc. Igor Grbić

Pula, rujan 2021.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani Maroje Pehovac, kandidat za prvostupnika japanologije ovim izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo koja autorska prava. Također izjavljujem da niti jedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli 22. rujna 2021.



IZJAVA o korištenju autorskog djela

Ja, Maroje Pehovac, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

Komparativna analiza japanske i grčke mitologije

koristi na način da gore navedeno autorsko djelo kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu sa Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli 22. rujna 2021.

Potpis

SADRŽAJ

UVOD	1
1. MITOLOGIJA.....	2
1.1. Uloga mitologije.....	2
1.2. Mitologija u književnosti	4
1.3. Između mitologije i religije.....	8
1.4. Utjecaj mitologije na (post)modernu kulturu	10
2. JAPANSKA MITOLOGIJA.....	13
2.1. Religija.....	14
2.2. Božanstva	16
2.3. Prirodni krajobrazi i mitovi	17
2.4. Mitovi o životinjama	20
2.5. Društvo i mit	21
2.6. Popularna kultura	22
3. GRČKA MITOLOGIJA	24
3.1. Religija.....	24
3.2. Božanstva	26
3.3. Prirodni krajobrazi i mitovi	27
3.4. Društvo i mit	28
3.5. Popularna kultura.....	30
4. SLIČNOSTI I RAZLIKE IZMEĐU JAPANSKIH I GRČKIH MITOVA	32
5. ZAKLJUČAK.....	38
LITERATURA.....	40
SAŽETAK.....	42
SUMMARY	43

UVOD

Mitologija kao skup mitova jedan je od ključnih sastavnih elemenata kulture velikoga broja civilizacija. Tu se, za zapadnjake, posebno ističe grčka mitologija, na kojoj se, naravno između ostalog, temeljio društveni razvoj zapadne kulture. S druge strane, japanska kultura također ima bogatu i bujnu mitologiju, a iznimno je zanimljivo promotriti sličnosti i razlike u mitologijama ovih dviju kultura. Potrebno je postaviti pitanje kako je moguće da su dvije civilizacije, za koje je iznimno malo vjerojatno da su bile u ikakvom kontaktu, razvile slične motive u vlastitim mitologijama. Iz navedenog proizlazi sâm cilj rada, a to je provesti komparativnu analizu dviju mitologija kako bismo mogli uvidjeti sličnosti i razlike između njih.

U prvom dijelu rada govorit će se o mitologiji općenito, u drugom dijelu o japanskoj mitologiji, božanstvima, religiji, prirodnim krajobrazima i mitovima, društvu i popularnoj kulturi. U trećem dijelu govorit će se o grčkoj mitologiji dok će četvrti, završni dio, biti posvećen usporedbi značajnih japanskih i grčkih mitova. Na kraju, u petom poglavlju, nalaze se zaključna razmatranja.

1. MITOLOGIJA

Prema trećem izdanju *Oxfordskog rječnika*, pojam „mitologija“ označava prikupljene mitove jedne skupine ljudi, odnosno skup mitova neke religije, etničke skupine ili širih geografskih cjelina. Pojam „mitologija“ odnosi se i na znanost koja se bavi proučavanjem prikupljenih mitova (Kirk, 1970:8). Pokraj navedenih osnovnih definicija, taj pojam ima mnogo različitih lica: Marijana Hameršak uz pojam „mitologija“ povezuje pojam „pričoslovlje“ (Hameršak, 2012:199), zahvaljujući kojem mitologiju poistovjećujemo s pričama fantastičnog sadržaja o bogovima i junacima pomoću kojih su si narodi na primitivnom stupnju razvoja objašnjavali postanak prirodnih bića i pojava.

Milivoj Solar tvrdi da pojmu „mit“ najbolje odgovara pojam „priča“, no bez naznake misli li se na istinitu ili neistinitu, izmišljenu ili lažnu priču (Solar, 1998:9). Filozofija i religija samo su neki od „krivaca“ koji su tijekom povijesti odigrali veliku ulogu u shvaćanju mitologije kao alegorije koja živi u bajkama i pričama za djecu.

Pojam „mit“ dolazi od grčke riječi *mýthos* (μύθος), što u nesigurnom prijevodu znači priča, riječ ili kazivanje. Riječ *mýthos* se prvi puta pojavljuje kod Homera u širokom rasponu značenja, od govora, priče, do činjenice, namjere ili zadatka. Slična uporaba javlja se i u tekstovima kasnijih grčkih tragičara, u kojih riječ *mýthos* najviše odgovara našem značenju riječi priča. „Pri tome nema naznaka misli li se na istinitu ili neistinitu, lažnu, ili, kako bismo rekli, izmišljenu priču“ (Solar, 1998:9). Mit se pojavljuje prije religije, filozofije i sličnih znanosti te čini sastavni dio kulturâ u prvim fazama njihovog nekritičkog razvoja.

1.1. Uloga mitologije

Do promjene u značenju dolazi s pojavom filozofije i kritike upućene spoznaji utemeljenoj na mitu kad prvi grčki filozofi *mýthosu* suprotstavljaju *lógos* (λόγος). Obje su riječi izvorno značile gotovo isto, no suprotstavljanjem *lógos* dobiva i značenje *razuma* dok značenje *mýthosa* prelazi iz *priče* u sve ono što se protivi razumu. Pojam „mit“ tek u 5. stoljeću dobiva uvredljiv prizvuk i označava neosnovanu tvrdnju jer se ne oslanja na dokaze i svjedočanstva (Solar, 1998:9-10).

Prateći razvoj religije i filozofije, mit postaje naivan, realnost koja se ne treba uzimati ozbiljno, odnosno fikcija. Dok književnost svojim ostvarenjima na svoj način pokazuje podršku mitu, religija i filozofija ga negiraju. Prema Platonu, mit je fantaziranje, pjesnička izmišljotina izravno suprotstavljena istini. Mit je laž, bajka, vizija i fantazija i pripada primitivnim društvima koja su ga razvila na svojem niskom stupnju razvoja (Mandić, 1984:139). Takav stav prema mitu javlja se i u 19. stoljeću. Edward Tylor mit interpretira kao pokušaj doslovnog objašnjavanja prirodnih pojava, dok Friedrich Max Müller mitove naziva „bolestima jezika“ koje su nastale zbog manjka apstraktnih imenica i srednjeg roda u nekim drevnim jezicima (Solar, 1998:145).

Naravno, nisu svi znanstvenici i filozofi imali ovakav stav prema mitu. Tako je na primjer Lucien Lévy-Bruhl smatrao da primitivan mentalitet nije samo faza u razvoju čovječanstva, već stanje ljudskog uma (Solar, 1998:60-62). Naime, sredinom 20. st. javlja se revolucionarno djelo Josepha Campbella, *Junak s tisuću lica*, koje popularizira pojam mita, komparirajući ga sa spoznajama iz psihologije, etnologije, antropologije, arheologije, umjetničkih i religijskih studija.

Od antičke povijesti do modernog razdoblja, mit je prošao kroz veću transformaciju više nego bilo koji drugi pojam. Od personifikacije prirodnih pojava, preko istinitih ili neistinitih pripovijedanja o događajima u povijesti do urbanih legendi i fikcijskih mitova prisutnih u novijim medijima, u današnje vrijeme mit prihvaćamo kao kulturnu, društvenu i psihološku istinu više nego kao lažno viđenje povijesnih događaja. Mnoga društva grupiraju svoje mitove, legende i povijest zajedno te se prema mitovima odnose kao prema istinitim pripovijestima neke zaboravljene prošlosti.

Na pitanje što je mit danas, Roland Barthes nudi jednostavan odgovor koji se savršeno slaže s etimologijom, a taj odgovor mit izjednačava s iskazom. Budući da je mit iskaz, on može biti sve što pripada djelokrugu diskursa, no on je prvenstveno poruka. „Po tome vidimo da mit ne može biti predmet, pojam ili ideja: on je način označavanja, on je oblik“ (Barthes, 2009:143).

Mitom može postati sve zahvaljujući beskrajnoj sugestivnosti svijeta, pod uvjetom da se o tom predmetu priča, odnosno da predmet iz stanja mirovanja prijeđe u usmeno stanje, da ga društvo prihvati i da ga povijest odabere.

Neovisno o kojem se vremenu radi, mit mora imati povijesni temelj. Uzimajući u obzir raznolikost mita, danas razlikujemo tri tipa u kojima se mit kao jednostavni oblik pojavljuje. Prvi, pravi ili izvorni mit, drugi, odnosno *mýthos*, za koji već postoji izvorno mitsko objašnjenje na koje se mogu nadovezati daljnja tumačenja, i treći, analogni ili posredovan mit koji zadržava oblik mita, no ne i njegov smisao (Solar, 1998:26).

Pravi ili izvorni mit odnosi se na *Knjigu Postanka* iz *Biblije*, na primjer, dok se *mýthos* referira na priče poput one o Sizifu i uzaludnom guranju kamena uz brijeg. Analogni ili posredovan mit odnosi se na priče koje se više ne smatraju pravim mitom jer, iako su sačuvane na način da se objasni prvobitno zbivanje, gube obveznost i ton koji jedini osiguravaju da mit zaista prepoznamo kao pravi mit (Solar, 1998:26).

Danas, za razliku od znanosti, koja se oslanja na sustav koji je dokaziv, ili književnosti, koja se oslanja na osobni sustav iskustva, mit se oslanja na vjerovanje. Mit pripovijeda, i ukoliko priča ne odudara od temeljnog načina pripovijedanja čitatelj će u nju povjerovati uz pretpostavku da je također povjerovao i prethodnoj priči – vjera se nadovezuje na vjeru. Vjerovanje mijenja način razumijevanja budući da u mitu riječi dobivaju zadatak značenja koja se oslanjaju na sustav koji se razlikuje od već spomenutih sustava znanosti ili književnosti.

„Mogli bismo tako reći da se razumijevanje znanstvenih iskaza oslanja na znanje, razumijevanje književnih iskaza na iskustvo, a razumijevanje mitskih iskaza na vjerovanje“ (Solar, 1998:154).

Nakon godina razvoja, strahopoštovanja i apsolutne vjere u mit, popraćene godinama rušenja njegove reputacije i negiranja njegova značenja, mit danas ostaje podijeljen između klimave teorije i vjere koju kulture, zajednice i pojedinci koriste na način koji njima najviše odgovara.

1.2. Mitologija u književnosti

Književnost se javlja u dva oblika: u stihu i u prozi. Javlja se u tri književna roda: lirici, epici i drami. U početku pojave književnosti stih je prevladavao u svim trima rodovima (Schwanitz, 2008:239). U povijesnim razdobljima kad su se priče

prenosile usmenom predajom, stih je služio kao potporanj pamćenju. Mitologija, odnosno mit, postaje sastavnim dijelom književnih djela od samih početaka pojave književnosti kao umjetnosti. Mit se u književnosti javlja kao epski oblik pripovjedne proze koji oblikuje mitske teme, najčešće one teme koje svrstavamo u kategoriju pravog ili izvornog mita. Također, mitske teme su prisutne i u grčkoj drami (tragediji). Grčke tragedije su djela ozbiljnijega i težega karaktera, a uglavnom su se bavile poznatim povijesnim i mitološkim temama te tragičnim ljudskim sudbinama tako da u grčkoj tragediji najčešće dolazi do pojave *mýthosa*.

Iako su mit i mitologija povezani s klasičnom, antičkom kulturom grčkog i rimskog društva, suvremena istraživanja su uz pomoć etnologije proširila značenje tih pojmova i u njih uvukla sve religije primitivnih društava kao i legende, priče i bajke (Mandić, 1984:140). Mit, mitološke teme i motivi danas se pojavljuju u romanima i u velikoj mjeri se miješaju s nadnaravnim temama i motivima te u tim djelima uglavnom nailazimo na pojavu analognog mita. No uz pojavu u romanima, mit i mitologiju danas najčešće susrećemo u bajkama i pričama za djecu u kojima se mitu oduzima njegova primarna funkcija kao i autoritet te ga se na taj način ponižava i pojednostavljuje.

Tijekom stoljeća, prelaskom s usmene na pisanu predaju, mit se postupno seli iz povijesti u književnost. Drugim riječima, mit prelazi iz činjeničnog stanja povijesti u izmišljeno stanje književnosti te se tijekom tog procesa preoblikuje u ono što u svom doslovnom značenju i jest – priča. S vremenom, pojmu „priča“ se počinju pridavati naznake izmišljenog i lažnog, što sa sobom nosi negativnu konotaciju te se mit počinje izjednačavati sa svim drugim produktima ljudske mašte i prestaje biti dijelom ljudske povijesti. Pojednostavljeno možemo reći da su Eshil, Euripid ili Sofoklo, u trenutku kada su odlučili zabilježiti mit, taj i svaki budući mit osudili na zaborav. No kao što je već naglašeno u prethodnom poglavlju, književnost nije jedini krivac i kao takvoj joj ne možemo suditi. Štoviše, čini se da je književnost imala najbolju namjeru mit učiniti besmrtnim dok su ga ostale ideologije i svjetonazori pretvorili u oružje koje je mit osudilo ne samo na kolektivni zaborav, već ga je i degradiralo na priču razumljivu djeci predškolske i rane osnovnoškolske dobi.

Poznato je da je neka priča mit ako pripovijeda o bogovima i junacima, čak i ukoliko se ne radi o nama nepoznatim likovima iz grčke, *biblijske* ili neke treće mitologije.

„No priču o tim likovima prepoznajete, nadalje, kao mit jer se pripovijeda o nekim odnosima među tim likovima i njihovim odnosima s ljudima na način koji funkcionira kao sasvim osobit odnos prema zbiljskim činjenicama.“ (Solar, 1998:17).

Zahvaljujući iskustvu funkcije koju mit obavlja, nekim strukturalnim odnosima u mitu i formularnom karakteru mita, prepoznamo samostalne mitske likove, no i cjelovite mitske iskaze (Solar, 1998:17). Na taj način mnogi su autori, uključujući i Shakespearea, mogli povezati nove i nepoznate likove ili situacije u svojim djelima s prepoznatljivim mitološkim likovima te im tako pružiti pozadinu relevantnu za čitatelja ili gledatelja. No s druge strane, *San Ivanjske noći* je komedija i Shakespeare u više navrata koristi i preokreće grčku mitologiju u svrhu postizanja humorističnog oduška. Samo onaj dio publike koji je upoznat s pravim mitom prepoznat će taj preokret i u njemu pronaći humoristični odušak. Drugi će dio publike taj preokret ili prihvatiti kao istinu te stvoriti lažnu sliku o mitu, ili će ga izjednačiti s fikcijom.

Unatoč tome, baš kao što ni književnost ne smijemo kriviti za njezinu naivnost, ni autore ne smijemo kriviti za nedostatak znanja i naobrazbe njihove publike.

Iako Shakespeare mitološke teme, likove i motive u svoje djelo uključuje na drukčiji način nego što to radi primjerice Eshil u *Okovanom Prometeju*, ne znači da su namjere jednog ili drugog autora pogrešne ili zlonamjerne. Umjetnost u svim svojim oblicima već nekoliko desetljeća ima jednaku, ako ne i veću, moć utjecaja na ljude od religije. Tvrdnja da je skupina pojedinaca tijekom različitih razdoblja uspjela pridonijeti rušenju slike o mitu nije ni podržana dokazima, a ni logički stabilna. Autori nisu mogli utjecati na poimanje mita toliko koliko je korištenje mita moglo utjecati na razumijevanje njihovih djela. Autori koriste mit kao dodanu vrijednost svojim književnim djelima dok mit koristi književnost kao slamku spasa prije pada u potpuni zaborav, a njezinim se elementima koristi kako bi se nastavio graditi i izvan nje.

Koristeći mit u svome djelu, autor publici omogućava da djelo poveže sa svojim znanjem o mitologiji, no i sa svim ostalim varijacijama mita kojih je svjestan, tako da je integracija mita u djelo mogla uvelike utjecati na interpretaciju tog djela.

Mitska priča se ne proizvodi na način na koji se proizvodi priča u ostalim književnim oblicima. Ostale književne vrste proizvode virtualne događaje u kojima se radi o onome što se moglo dogoditi, no što se nije nužno dogodilo te se njezino značenje može osporiti. Mitska priča, s druge strane, priča o onome što se dogodilo i što se nije moglo dogoditi drukčije i za nju postoji samo jedna apsolutna istina, što znači da se ona ne može osporiti. „Kada književnost, dakle, ‚radi‘ s mitovima, ona ih koristi kako bi o njima govorila, a ne koristi ih kako bi govorila njima se služeći, upravo njih upotrebljavajući kao elemente vlastitog govora.“ (Solar, 1998:185) Ono što mit bitno razlikuje od drugih književnih vrsta jest njegova anonimnost. Za razliku od književnih djela, mit nitko ne može potpisati budući da mit nikome ne pripada. Od samih početaka pojave, mit je bio u kolektivnom „vlasništvu“ društva. Prelaskom iz usmene u pisanu predaju, mit postaje otvoren interpretaciji, a implementacijom mita u književna djela, autori ga na jedan ili drugi način prisvajaju. Upravo zato možemo reći da kod mitova preuzetih iz djela klasičnih autora uvijek postoji sumnja radi li se o obradi mita ili o mitskoj priči kakva je ona zapravo (Solar, 1998:186).

Integracija mita u književnost prešla je dalek i neravan put, od epova i grčkih tragedija, kao i raznih djela velikih autora za vrijeme nekolicine književnih razdoblja, posebice renesanse, koju danas smatramo vrhuncem književnosti i obrađujemo tijekom srednjoškolskog i fakultetskog obrazovanja.

Uključivanje mita i mitologije u znanstvenofantastične romane, u kojima se mitološke teme i motivi miješaju s nadnaravnim, te u romane za mlade, rezultat je višestoljetnog procesa izjednačavanja mita s fikcijom, procesa koji je zapeo u vremenu između pokušaja odavanja poštovanja primitivnim društvima i dokazivanja da smo danas daleko ispred njih. No izjednačavanje mita s izmišljenim pričama je nepošten pokušaj uništavanja mita iz straha da se on ponovno ne interpretira kao apsolutna istina. Jednom davno, naime, mit nije bio priča, pogotovo ne izmišljena priča – mit je bio sve. No oni koji mit izjednačuju s bajkom spuštaju mit jednu stubu ispod priče. Milivoj Solar smatra da su bajka, mit i ostali jednostavni prozni oblici predknjiževne ili granične književne vrste (Solar, 1988:187-188). Prilikom izjednačavanja mita s bajkom mit se izbacuje iz područja književnosti, koja ga ionako, možda nesvjesno, malo-pomalo potkopava. „Mitove danas ne samo da smatramo pričama, nego smo, čak štoviše, skloni da ih držimo za neku vrstu

književnosti namijenjene djeci i omladini.“ (Solar, 1988:32). Za razliku od djela klasičnih autora, u slučaju bajki možemo pronaći jasnu razliku u načinu na koji autori koriste mitološke teme i motive u svojim djelima.

Jedan od zajedničkih motiva bajke i mita je čudesnost, tj. ispreplitanje stvarnog i čudesnog svijeta do te mjere da između njih ne postoji neka bitna razlika. U mitu, ono što mi danas nazivamo *čudesnim* živi kao da je stvarno i upravo u tome možemo pronaći njegovu nemoć – u činjenici da se istinitost mita ne može osporavati, zato što nema logički negativnih mitova (Solar, 1998:221). Mit ništa ne dokazuje pa ga se ne može ni opovrgavati, stoga mit naposljetku odbacujemo kao manje relevantan dio ljudske povijesti. Polazi se od pretpostavke da ništa drugo osim mašte nije potrebno za razumijevanje mita, što se izrazito kosi s načinom na koji su klasični autori upotrebljavali mit u svojim djelima, zahtijevajući pažnju, iskustvo i određenu razinu obrazovanja za njihovo razumijevanje. Ova činjenica dodatno podupire misao da književnost uistinu nije kriva za navedeno stanje mita, pogotovo zato što ne postoji nikakav dokaz da je književnost danas ozbiljnija, istinitija ili kvalitetnija od književnosti nekada.

1.3. Između mitologije i religije

Kao što smo već mogli i zaključiti, razlikujemo dva načina čitanja mitološkog teksta. Prvi način je umjetnički, koji mit promatra kao alegoriju, a drugi način je religijski, koji mit promatra kao činjenicu ili povijesni događaj.

Svaka institucionalizirana vjera, odnosno religija, nastaje na temelju mitološke priče i većina religijskih likova svoje korijene vuče iz nje. Religija uzima mitološku priču i od nje čini religioznu priču, odnosno priču koja se ne smije preispitivati te se prestaje smatrati mitologijom i počinje se smatrati činjenicom ili povijesnim događajem.

Mitove najčešće dijelimo na naše i tuđe. Naši mitovi se nazivaju mitovima samo radi lakšega sporazumijevanja s drugima, no od tuđih mitova se razlikuju po tome što su istiniti, činjenični i neosporivi. Drugim riječima, za civilizacije vođene vjerskom zajednicom, mitologija je religija drugih naroda, no nikako njihova vlastita religija.

„Mitovi su priče i ništa drugo jedino i isključivo kada su shvaćeni kao tuđi mitovi, kada prevladava religiozno stajalište.“ (Solar, 1988:33). Takav stav prema mitologiji javlja se iz njezinog shvaćanja kao nečega nevjerodostojnog.

Grčka religija, ono što mi danas nazivamo klasičnom mitologijom, formirala se oko 750. g. pr. Kr. Stari Grci su imali nekoliko bogova kojima su pridavali moć nad raznim prirodnim silama.

Homerovi epovi su pridonijeli stvaranju jedne jedinstvene religije unutar koje su se štovali razni bogovi iz prirode, junaci, životinje i dvanaest glavnih božanstava koja su živjela na planini Olimp i stvarala zakone. Ne rade se razlike između mitoloških likova i božanstava jer je činjenica da su grčki bogovi mitološki likovi tako da grčku mitologiju shvaćamo kao manifestaciju grčke religije te „tim stavom otpada čak i ona prozirna prosvjetiteljska teza o mitovima kao predreligijskoj uobrazilji.“ (Mandić, 1984:142).

Pojavom kršćanstva i pokršćavanjem europskih naroda starogrčka religija kao takva prestaje postojati i seli se među redove književnih djela koja se počinju usvajati tek kao ljudske mašte. Grčka religija, kao i one manje poznate izumrle religije ostalih europskih naroda, raspala se pod neviđenim pritiskom i manjkom u broju pobornika. No ukoliko sagledamo mitologiju i neku od institucionaliziranih vjera isključivo na temelju njihova sadržaja, ne postoji opravdan razlog na temelju kojeg bi ljudi prije trebali biti otvoreni vjerovanju u priču o Isusu koji uspijeva hodati po površini vode, nego u priču o Ateninom rođenju iz Zeusove glave. Niti jedna niti druga priča ne zvuči previše logično i moguće te je jedina stvar koja ih razlikuje činjenica da iza prve priče stoji cijela institucija i zajednica koja je zamijenila instituciju i zajednicu koja je nekada davno stajala iza druge priče kako bi pobijedila u borbi za vlast i moć.

Prema tome zaključujemo da bi se svi oni koji sumnjaju u istinitost mita i napadaju ga zbog njegovog nevjerodostojnog karaktera, ili ga pak povezuju s primitivnim društvima, na isti način trebali odnositi i prema religiji budući da su sve religijske priče nastale po uzoru na mitološke priče i budući da se velika većina institucionaliziranih vjera nije pojavila jučer, već u vrijeme onih društava koja danas nazivamo primitivnima.

Ukoliko kritičari mita ne napadaju sadržaj mitova koje smatraju upitnima i ukoliko ne kritiziraju samo pojedine mitologije, onda se njihova kritika mita može shvatiti i kao izravna kritika religije. No religija je imala dovoljno vremena da svoju mitološku priču pretvori u dogmu i svojim pobornicima stavi do znanja da je religijska priča točna i istinita bez obzira interpretiraju li ju oni kao doslovnu ili kao alegorijsku za razliku od uvijek izmišljene mitološke priče kojom su se ljudi tješili dok još uvijek nisu znali što to znači vjerovati. Suprotstavljanje pojmova *mit* i *stvarnost* je klišej koji ima kršćansko podrijetlo i strukturu.

„Jer prema primitivnom kršćanstvu, sve što se nije dalo objasniti pozivanjem na Stari ili Novi zavjet, bilo je neistinito, bilo je bajka“ (Mandić, 1984:139). Kršćanstvo je pionir kojem se kasnije pridružuje filozofija u uspostavljanju takvog odnosa prema mitu koji tek u 19. stoljeću raznim istraživanjima počinju ispravljati filolozi i etnolozi, a u 20. stoljeću im se pridružuju psihoanaliza, strukturalizam i semiologija. Tradicionalna kritika mitologije je prebacila klasične mitove u školski program, kao priče jednostavnije i naivnije od složene kršćanske religije te beznačajne u odnosu na suvremenu znanost.

Danas prosječna osoba stječe znanje o klasičnim mitovima iz priča za djecu, što ju previše ne smeta jer je uvjeren da su mitovi „ljupka zaostavština djetinjstva grčke inteligencije čiji je značaj kršćanska crkva s razlogom umanjivala da bi istakla duhovnu prednost *Biblije*“ (Mandić, 1984:139). Mit nije priča, već bitan sastojak ljudske civilizacije, stvarnost koja se jednom dogodila i od tada utječe na ljude i svijet. U toj davnoj stvarnosti mit je ljudima značio isto što kršćanima danas znači *Biblija* – oni izražavaju i pojačavaju vjerovanje, postavljaju zakone, nameću moral i jamče djelotvornost rituala. Degradacija mitološke stvarnosti na infantilnu primitivnu predodžbu predstavlja strah pred imaginarnim i iracionalnim, strah koji racionalizam osjeća unatoč osjećaju vlastite samodovoljnosti (Mandić, 1984:141). Mit nije bio pogrešan, nevjerodostojan ili izmišljen, mit je bio prijetnja, no u isto vrijeme je bio dovoljno mlad i krhak pa nije bio problem zamijeniti ga.

1.4 Utjecaj mitologije na (post)modernu kulturu

Mitologija, bez obzira manifestira li se kao religija ili kao priča, oduvijek je bila sastavnim dijelom kulture. Pojam „kultura“ (lat. *cultura*) u doslovnom smislu označava

obrađivanje zemlje, njegu tijela i duha, oplemenjivanje i poštovanje (usp. mrežno izd. *Hrvatska enciklopedija*, pojam „kultura“), a odnosi se na složenu cjelinu institucija, vrijednosti, predodžbi i praksi koje obilježavaju zajednički život jedne skupine ljudi, tj. zajednice. Iako postoji bezbrojno mnogo definicija kulture, najčešće se upotrebljava prva znanstvena definicija, ona Edwarda Tylora, prema kojoj se kultura odnosi na znanje, vjeru, umjetnost, moral, zakone i običaje (Tylor, 1871:16). Za mit je smisao od presudne važnosti, a taj mu smisao ne mogu dati pojedinci, već zajednica u kojoj mit obitava.

Mit nastaje u korelaciji sa znanjem, vjerom i običajima zajednice te na taj način postaje sastavnim dijelom kulture. Na svakom kontinentu možemo pronaći minimalno jednu mitologiju koja je jednom davno vladala životima ljudi na tom području.

Uz već spomenute mitologije – grčka, rimska, kršćanska – Europom vladaju, među ostalima, i nordijska, slavenska te germanska mitologija dok u ostatku svijeta postoji još niz različitih mitologija. Naravno, kao i u slučaju kršćanstva, sve veće svjetske religije razvile su se iz mitologije tako da poznamo i židovsku, hinduističku i islamsku mitologiju.

U današnjem svijetu razlikujemo dvije koncepcije modernih mitova. Prva je nastala na osnovi etnologije, lingvistike, strukturalizma i konačno semiologije, a mit shvaća kao govor, dok druga na osnovi sociologije masovne i popularne kulture mitove promatra kao proizvode imaginarnog (Mandić, 1984:161).

Mitovi su se nekako uvukli u naš govor kao i svakodnevni način izražavanja te često ne zahtijevaju veliku razinu znanja ili visoku razinu obrazovanja za njihovo razumijevanje, već postaju uobičajenim dijalektom ulice.

Stari Grci vjerovali su da Pan, sin nimfe i Hermesa, svojim izgledom izaziva strah kod ljudi, tj. paniku, tako da je po uzoru na njega ta riječ i nastala. Izraz *Ahilova peta*, koji se odnosi na nečiju slabu točku, posuđujemo iz Homerove *Ilijade* i činjenice da je Ahil umro tako što je pogođen strijelom u petu, a mit tvrdi da je Ahila majka kupala u rijeci Stiks držeći ga za petu tako da mu je taj dio tijela jedini ostao ranjiv. Spominjemo i *Sizifov posao* kojim opisujemo besmislen i težak posao, a proizlazi iz činjenice da su bogovi kaznili Sizifa da uz brdo gura težak kamen koji padne natrag čim se približi vrhu, dok su *Tantalove muke* za nas velike muke, a odnose se na

Tantalovu kaznu koju su mu bogovi namijenili jer je ubio svog sina, ispekao ga i poslužio im ga za večeru (Schwanitz, 2008:12-14).

Ljudi se često koriste elementima klasične mitologije, a da toga nisu ni svjesni, ponajviše jer se odnose na čovjekove svakodnevne probleme koji su svima bliski i razumljivi.

2. JAPANSKA MITOLOGIJA

Japan je jedinstven po kulturi, poseban kao i njegovo mjesto u svijetu. Ključnu ulogu u razvoju kulture igra Velika tradicija¹ i ono što je sabrano u dokumentima *Kōjiki* i *Nihonshōki* (Ashkenazi, 2003:7). I jedna i druga knjiga dijele slične karakteristike i velikim dijelom obrađuju iste materijale u ponešto drukčijim formatima. Što se same strukture tiče, sastoje se od kratkih poglavlja – najranija opisuju aktivnosti božanstava, a kasnija opisuju događaje tijekom vladavine određenih careva (Ashkenazi, 2003:7).

Kōjiki je skup različitih mitova, zapisa o ranom japanskom životu i vjerovanjima koji nudi neprocjenjiv uvid u povijesne korijene japanskog naroda. Prema kozmologiji *Kōjiki*, zemlja ovisi o nebu, a Yamato carevi kao potomci nebeskih bogova, povlašteni su da vladaju zemljom. Premda neki mitovi sadržani u *Kōjiki* mogu datirati još puno prije 8. stoljeća, njihova je primarna funkcija u priči bila legitimizacija poretka japanske države ranog 8. stoljeća (Shirane, 2007:22).

S druge strane, *Nihonshōki* nudi nekoliko alternativnih verzija mitologije, ali je od posebnog značaja jer pruža puno detaljniji uvid u utjecaj Kine. Također je dodatan naglasak stavljen na događaje koji se tiču dolaska budizma, što nije bilo naglašeno u *Kōjiki* (Ashkenazi, 2003:66). Jedan od najpoznatijih mitova koji govore o nastanku Japana i koji se pojavljuje u *Kōjiki* i *Nihonshōki*, jest mit o Izanagiju i Izanami. Svrha ovog mita o nastanku jest opisati podrijetlo Japana. Prema istom, *mushi* ili „stvaranje sile“ spontana je sila pomoću koje bogovi nastaju.

Nakon sedam generacija bogova posljednju čine bog Izanagi te božica Izanami koji stvaraju otoke Japana. Izanagi i Izanami također rađaju bogove različitih prirodnih pojava, uključujući bogove mora, rijeka, planina, ravnica, zraka te naposljetku vatre koja je pri svom porodu uzrokovala smrt ženskog božanstva Izanami (Shirane, 2007:22). U suvremeno doba stanovnici Japana smatraju da je odnos između mita i života složen. Dok se s jedne strane sam mit sastoji od priča o konkretnim bićima i predmetima, također se sastoji i od vjerovanja o porijeklu Japanaca, njihovih običaja i kulture (Shirane, 2007:22).

¹ Prema Ashkenazi (2003.), *Velika tradicija* podrazumijeva veličanje nacije, religije i kulture od strane elite u tom smislu da ona određuje svoje ciljeve.

2.1. Religija

Da bismo shvatili razvoj i važnost samih mitova, moramo sagledati i njihov odnos s religijskim praksama, obredima i običajima. Mitovi su postavili temelje za stvaranje takvih religijskih praksi. U tom pogledu religijski život Japana vrlo je raznovrstan zahvaljujući utjecajima iz drugih azijskih zemalja koji su se miješali s lokalnom tradicijom. Gradnja hramova i drugih svetišta omogućila je širenje religije diljem zemlje te nije imala utjecaj samo na japansko stanovništvo, već i na samu politiku. Razni klanovi prihvaćali su te religije i omogućavali im širenje diljem zemlje. Ne samo da je religija služila kao „priručnik“ za ljudsko ponašanje, već i kao objašnjenje za stvaranje svijeta te kao veza između bogova i Japanaca. Posljedice takvih raznolikih utjecaja možemo primijetiti i u današnjem Japanu, gdje je uobičajeno da se koriste različiti ceremonijalni obredi iz različitih religija, ovisno o prigodi.

Kao prva važna religija izdvaja se šintoizam, japanska autohtona religija koja se temelji na štovanju prirode i predaka, ali osnovica je štovanje božice sunca Amaterasu. U samom učenju je prihvaćena ideja o životu duha nakon smrti, ali se ne veže uz specifičan moralni nauk. Budući da rani šintoizam nije zagovarao moralne vrijednosti, krilatica „slijedite istinski nagon svog srca“ bila je srž učenja zajedno s pokornosti caru. Međutim, nagrade i kazne nakon prestanka zemaljskog života pojavljuju se tek nakon dolaska budizma te je jedna od manifestacija tog novog uvjerenja u šintoizmu prikazana u obliku rituala „pročišćavanja“. Upravo tu vidimo poveznicu između same religije i mitologije.

Motiv čišćenja se zapravo ranije pojavljuje u mitu o Izanamiju i Izanagi, prema kojem se nakon povratka iz Yomija, poznatog i kao Zemlja sumraka, Izanagi pročistio završivši potragu za Izanami. Taj proces pročišćenja je opisan u *Nihonshōkiju* kao ispiranje te je kasnije preuzet kao religijska praksa u šintoizmu. Također je bitno izdvojiti egzorcizam i apstinenciju kao druge dvije metode pročišćavanja, a i jednu i drugu izvode svećenici (Piggot, 1969:42).

Druga važna religija za Japan jest budizam, koji je nastao u Indiji tijekom 6. i 5. st. pr. Kr. Osnovao ga je Siddhārtha Gautama, Buddha, „Prosvijetljeni“. U budizmu

se smatra da biti čovjekom znači patiti, a kako bi izbjegao patnju, čovjek se mora odreći svojih želja i slijediti osmerostruki put pravednosti.

Tih osam principa potiču budiste da razmišljaju, djeluju, odlučuju, govore, rade, teže, razgovaraju i koncentriraju se na ispravan način. Jedino tako doseže se *nirvāna*, prosvjetljenje. Ono se definira na različite načine, a najbliže ga možemo zamisliti kao bijeg iz beskrajnog ciklusa ponovnog rađanja (Roberts, 2004:14-15).

Budizam se proširio iz Indije u mnoge druge zemlje došavši u Kinu u 1. st. pr. Kr. Iz Kine dolazi u Koreju, a zatim u Japan u 6. stoljeću. Za Japan najvažniji oblik budizma slijedio je učenja škole poznate kao mahajana (*mahāyāna*). Jedno od središnjih učenja ove škole jest da sva bića sadrže urođenog Buddha. Ako osoba može stupiti u dodir s tim urođenim likom, može steći prosvjetljenje. Sljedbenici mahajanskog budizma vjeruju da je povijesni Buddha bio samo jedna manifestacija ili inkarnacija vječnog Buddhe. Prema mahajanskom budizmu bilo je mnogo Buddha, a na svijetu uvijek postoji jedan (Roberts, 2004:14-15).

Prvi Europljani došli su u Japan iz Portugala i iskricali se na Kyūshū donoseći barut i kršćanstvo. Misionari su uspješno preobratali znatan broj ljudi u zapadnom Japanu uključujući pripadnike vladajuće klase. Kršćanstvo se moglo prakticirati otvoreno, međutim 1587. godine Toyotomi Hideyoshi izdaje edikt kojim izbacuje misionare iz zemlje zbog rastuće moći te religije, netolerantnog ponašanja prema šintoizmu, budizmu i sudjelovanja u prodaji Japanaca kao robova u inozemstvu. Šogunat Tokugawa dodatno je učvrstio antikršćanski stav.

Nakon pobune na poluotoku Shimabara u kojoj su sudjelovali mnogi kršćani, krajem 1630-ih, tisuće pobunjenika je pogubljeno i potpuna zabrana kršćanstva strogo je provedena. Mali broj kršćana, poznatiji kao „skriveni kršćani“, nastavljaju sa svojom religijom u tajnosti. Nakon Meijijeve obnove, broj japanskih kršćana polako se ponovno povećavao te danas taj broj doseže dva milijuna. U modernom Japanu nekoliko kršćanskih običaja postalo je popularno među nekršćanskom populacijom, uključujući ceremoniju vjenčanja.²

Osim budizma, druge utjecajne religije, tj. ideje, bile su konfucijanizam i taoizam. Kao sustav misli i etike, konfucijanizam je snažno utjecao na japansko

² *Christianity in Japan - Japan Guide*, dostupno na: <https://www.japan-guide.com/e/e2298.html> (Pristupljeno: 29.06.2021.).

društvo i institucije. Taoizam je također došao u Japan tijekom razdoblja pojačanog kineskog utjecaja. Tao, tj. „Put“, kombinira filozofiju s drevnom kineskom narodnom religijom i praznovjermima. Jedna od središnjih ideja taoizma jest da se put svemira mora prihvatiti; sudbina je neizbježna i čovjek joj se mora podložiti, poput mladog stabla prekrivenog ledom u oluji (Roberts, 2004:18).

2.2. Božanstva

Japanska božanstva velikim dijelom potječu iz šintoizma, tradicionalne japanske religije, ali također su bila pod utjecajem indijske i kineske mitologije. U japanskoj mitologiji, kao i u grčkoj, bogovi su prikazani s ljudskim osobinama i pokazuju emocije kao što su ljubav, tuga, sreća, ljubomora, zavist, srdžba, mržnja, strah, gađenje, itd. Sva japanska božanstva se jednim imenom nazivaju *kamiji*. U japanskoj mitologiji *kamiji* su stvoreni istim procesom kao i ljudska bića. Nisu besmrtni, ranjivi su na ozljede i mogu umrijeti. Kad *kami* umre, odlazi u Yomi (podzemlje) i trune poput čovjeka. U japanskoj, a tako i u grčkoj mitologiji, božanstva se međusobno suprotstavljaju i pokušavaju nadmašiti jedno drugo. *Kamiji* su bili u središtu vrlo ranih japanskih vjerskih praksi. U njima životinje, planine pa čak i drveće imaju svoj *kami*, a mit o nastanku objašnjava to vjerovanje. U prijevodu *kami* se može protumačiti kao duša, duh i božanstvo. Još jedan mogući prijevod riječi jest „biće postavljeno više“. Ukratko, *kami* nije svojstven samo ljudima i ostalim smrtnim bićima, već i besmrtnim stvarima.

Drevna japanska mitologija nam preko fraze „osam stotina puta deset tisuća“ daje naznaku da postoji čak 8 milijuna *kamija*, a na isti način možemo reći „bezbroj“ ili „milijuni i milijuni“ (Roberts, 2004:13).

Kamije možemo podijeliti u dvije glavne kategorije. Prva se kategorija odnosi na prirodne fenomene. Na primjer, planinski *kami* može pružiti pomoć seljaku dajući mu vodu tijekom sezone rasta ako ga se poštuje. Ako je ljut, može uzrokovati veliku štetu. Druga kategorija *kamija* jesu duhovi predaka poznati kao *uji-kami* (*ujigami*) ili klasna božanstva. Ti duhovi ne samo da pomažu pojedincima, već i široj obitelji. Održavanjem veze s ovim *kamijima* ne samo da se jača jedinstvo klana, već i cijeloga društva. Svaka osoba je odgovorna za ove *kamije* kroz svoje ponašanje. Ako

osoba radi nečasne stvari, time ne samo da sramoti svoje pretke, već i svoju obitelj, te time utječe na slabljenje njihovog jedinstva (Roberts, 2004:13).

Struktura japanskog društva također se odrazila na strukturu *kamija*. Moćniji *kamiji*, oni na vrhu, mogli su pomoći čitavom selu ili području dok oni slabiji pojedincima.

U ranom Japanu hramovi *kamija* općenito nisu bili vrlo složeni niti se većina molitvi ili rituala obraćala njima. Oni koji su bili odgovorni za lokalnu upravu bili su zaduženi i za održavanje svetišta i provođenje obreda odajući počast važnim precima klanova. Religija i vlada su dakle bile isprepletene u društvenoj strukturi. Određeni članovi klana imali su pravo ili im je bilo dopušteno održavanje svetišta, ali svatko se mogao moliti *kamiju*, bez obzira na kategoriju *kamija* (Roberts, 2004:13).

2.3. Prirodni krajobrazi i mitovi

Japan je zemlja bogata raznovrsnim prirodnim krajolicima: jezerima, rijekama, vodopadima, planinama, dolinama i špiljama. Japanci su kroz povijest vjerovali da u mnogim prirodnim krajolicima obitavaju duhovi, demoni i već spomenuti *kamiji*. Ti duhovi, demoni i *kamiji* su nestašni izazivači problema, a ponekad mogu biti i zastrašujući. Kroz povijest su se japanski pisci, ali i obični ljudi, susretali s njima. Ti duhovi su nekoga inspirirali, a nekoga prestrašili. Danas poznati mitovi vezani su za krajolike diljem Japana. Različite prefektore imaju svoje mitove i djeca od malih nogu uče o njima kroz zabavne i obrazovne igre.

Kappa je jedno od najkarakterističnijih mitskih bića u Japanu, a legende o Kappi pronalazimo širom zemlje. Zahvaljujući gradu Tōno u prefekturi Iwata, Kappa je postala popularna diljem zemlje. Kunio Yanagita, jedan od najistaknutijih japanskih folklorista, sakupio je usmene tradicije Tōna i objavio ih kao *Priče o Tōnu* 1912. Osim legende o Kappi, u antologiji se mogu pročitati i priče koje govore o svakojakim sablasnim pojavama, što je Tōnu dalo reputaciju japanskog „grada folklor“.

Jedno od poznatijih mjesta u Tōnu jest potok koji je navodno bio naseljen zlobnom Kappom, vodenim vragolanom s naklonosti prema krastavcima i mesu. Kažu da je izvor njegove snage voda koja ispunjava njegovo tjeme. Međutim, ako

kojim slučajem nabasate na Kappu, jednostavno mu se poklonite. Vječno uljudni vragolan uzvratit će vam poklon gubeći snagu dok se voda slijeva iz njegove zdjelaste glave.³

Iako je izvorno okruženje za jednu od najomiljenijih japanskih narodnih priča, „Momotaro“ („momo“ = jap. breskva), sporno, često se povezuje s prefekturom Okoyama, gdje se takozvani Dječak Breskva smatra junakom rodnog grada. Otok čudovišta na kojemu se vodila odlučujuća bitka navodno je Megijima u obližnjoj prefekturi Kagawa, gdje mnoge špilje čine savršeno skrovište za čudovišta. Priča kaže da je stari par koji je želio dijete pronašao divovsku breskvu kako pluta niz rijeku, a iz breskve je iskočio dječak i par ga je odmah usvojio kao svog sina nazvavši ga Momotaro. Jednog dana dječak je napustio dom da se bori s čudovištima koja su terorizirala zemlju i pritom za saveznike stekao psa, majmuna i fazana. Borio se s čudovištima u njihovoj otočnoj tvrđavi i pobijedio, nakon čega je otišao kući starom paru te su živjeli sretno do kraja života.⁴

Prema šintoističkoj legendi, božica sunca Amaterasu u tuzi se sakrila u špilju nakon što je njezin brat Susanō (bog oluja) podivljao. Japan je tako bio lišen sunčeve svjetlosti sve dok se ostali bogovi nisu udružili kako bi božicu izmamili veselim i provokativnim plesom. Takachiho je mjesto legendarne špilje iz koje je izašla božica sunca i nije teško razabrati kako bi ovo područje sa svojim klisurama, rijekama, vodopadima i prašumom moglo biti mjesto nekih od najistaknutijih mitova o osnutku Japana. Svake večeri u svetištu Takachiho posjetiteljima se izvodi mit u obliku plesa pod nazivom *yokagura*.⁵

U japanskom budističkom nauku duše prerano umrle djece šalju se u čistilište Sai no Kawara, riječno korito podzemlja, smješteno na ulazu u pakao. Kako bi prešla na drugi svijet, djeca moraju izgraditi male tornjeve od oblutaka nalik na pagode. Svaki put ogri unište njihove napore. Međutim Jizo, bodhisattva i skrbnik djece, dolazi im u pomoć nadzirući ih dok pokušavaju ponovno. U Japanu postoji nekoliko mjesta

³ *5 Places from Japanese Mythology and Folklore You Can Visit in Real Life*, dostupno na: <https://travel.rakuten.com/campaign/ranking/folklore/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

⁴ *5 Places from Japanese Mythology and Folklore You Can Visit in Real Life*, dostupno na: <https://travel.rakuten.com/campaign/ranking/folklore/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

⁵ *5 Places from Japanese Mythology and Folklore You Can Visit in Real Life*, dostupno na: <https://travel.rakuten.com/campaign/ranking/folklore/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

za koja se tvrdi da su lokacije ove priče, drugim riječima mjesto ulaza u pakao. Planina Osore, čije ime znači Planina straha, dočarava ovu sliku, a također je jedna od tri najsvetije planine u Japanu. Niska vulkanska aktivnost na tom području daje planini izuzetan krajolik, a otvori za pare i bazeni s mjehurićima nalaze se posvuda. Planina je također mjesto hodočašća za roditelje koji tuguju za izgubljenom djecom. Oni na njoj ostavljaju jarko obojene vjetrulje i grade male kule od kamenja dok se mole Jizu.⁶

U legenda o *hagoromu* (nebeskom ogrtaču) je jednom davno neki seljak po imenu Ufuya Okuma ugledao na putu kući prekrasnu ženu, nebesko biće, kako se kupa na izvoru. Nedaleko je bio njezin *hagoromo*, obješen o granu drveta. Zemljoradnik je odlučio uzeti njezin nebeski odjevni predmet i sakriti ga. Kad je djevojka otkrila da je njezin ogrtač iznenada nestao uzrujala se jer se nije mogla vratiti na nebo bez njega. Ufuya se vratio i priskočio u pomoć tužnoj djevojci, odjenuo je te je odveo svojoj kući. Budući da se nije mogla vratiti kući na nebo, postala je zemljoradnikova supruga i kasnije rodila dvoje djece, dječaka i djevojčicu. Legenda kaže da je jednoga dana čula svoju malu kćer kako pjeva uspavanku: „Ne plači, dijete. Toubins-haninova anđeoska krila skrivena su u skladištu ispod prosa. Ne plači, dijete.“ Pojurila je prema skladištu i tamo našla svoj skriveni nebeski ogrtač. Istog trenutka vratila se na nebo i više nikada nije došla na zemlju. Nije sigurno što se dogodilo s kćerkom, ali legenda kaže da je sin odrastao i postao kralj Satto, veliki kralj regije Chūzan, centralnog područja kraljevine Ryū Kyū tijekom četrnaestog stoljeća. Svake godine u Ginowanu tijekom ljeta održava se svetkovina Hagoromo, koja dijelom slavi legendu, ali i kulturu grada.⁷

Još jedan od primjera vragolastog, nestašnog bića jest *azuki arai*. Za njega se govori da je nevjerojatno sramežljiv te da oponaša zvuke prirode i lokalnih divljih životinja kako bi ostao neotkriven. Zbog toga se vjeruje da je sreća ugledati ga. Ljudi ga opisuju kao čovjeka niskog rasta s nervoznim pogledom, ćelavom glavom, klimavim zubima, brkovima i buljavim žutim očima. Obično je odjeven u seljačku odjeću, sjedi kraj potoka i pere grah. Nalazi se na riječnim obalama i u blizini vodenih

⁶ 5 Places from Japanese Mythology and Folklore You Can Visit in Real Life, dostupno na: <https://travel.rakuten.com/campaign/ranking/folklore/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

⁷ Ryukuan Legend of the Celestial Maiden – ono okinawa, dostupno na: <https://www.onookinawa.com/2016/06/29/legend-of-the-celestial-maiden/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

površina u planinskim područjima Japana. Ljudi ga rijetko vide, ali kaže se da, čujete li kako se grah pere u blizini vode, to mora biti *azuki arai*.⁸

2.4. Mitovi o životinjama

Svaka zemlja ima priče o životinjama koje govore, a ni Japan nije iznimka. Životinje igraju važnu ulogu u mitologiji zbog svog odnosa sa smrtnicima. Ta stvorenja mogu biti zahvalna ljudima ili pak zlonamjerna te su im se pridavale ljudske osobine i talenti.

Zečevi su prikazani kao plahe, ranjive životinje. I na Istoku i na Zapadu zec je u pričama ponekad prikazan kao lukava životinja. Ponekad njegovi planovi uspiju, a nekad mu se njegova lukavost obje o glavu. Takav primjer imamo u sljedećoj priči.

Jednog dana zec, koji je živio na otoku, odlučio je prijeći more i posjetiti suprotnu obalu. Kako nije mogao prijeći na suprotnu stranu, odlučio je izazvati krokodile jer je htio provjeriti čiji je klan veći – krokodilski ili zečji. Zec je natjerao krokodile da se poredaju u moru i brojio ih je dok je skakao preko njih s otoka na suprotnu obalu. Dok se približavao kraju, zec je uzviknuo da je prevario krokodile kako bi ih iskoristio kao most. Posljednji krokodil napao je zeca i otrgnuo mu je krzno. Dok je zec plakao, oderan i u boli, braća Ōkununushi, koja su putovala regijom, lažno su savjetovala zeca da se okupa u moru i osuši na vjetru. To je rezultiralo pogoršanjem zečevih rana. Zec je nastavio plakati, a posljednji Ōkununushi rekao je zecu da se „okupa u slatkoj vodi s ušća rijeke, a zatim da se kotrlja u rogozu“. Ovoga puta tijelo zeca savršeno je vraćeno u prvobitno zdravo stanje. Izliječen od svojih rana, zec se pretvara u boga, proričući Ōkununushiju: „Iako nosite prtljagu svojoj braći, prelijepa boginja Yagami-Hime sigurno će vas odabrati za svog partnera.“⁹

Ne pokazuju samo zečevi zahvalnost, nego i insekti. Poraženi ratnik sklonio se u pećinu, opazio je pčelu uhvaćenu u paukovu mrežu i oslobodio je. Te je noći sanjao čovjeka obučenog u smeđu odjeću. Čovjek mu je rekao da je on bio ta pčela koju je

⁸ (Azuki Arai) *The Legend of the Bean Washer*, dostupno na: <https://curiousdensetsu.wordpress.com/2016/08/28/azukiarai-the-legend-of-the-bean-washer/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

⁹ Kikuko, Hirafuji., 2019. *The Hare of Inaba: A Pitiful Hare Saved by Okununushi*, dostupno na: <https://www.kokugakuin.ac.jp/en/article/142576> (Pristupljeno: 1.07.2021.).

oslobodio i da će mu stoga pomoći da pobijedi u svojoj sljedećoj bitki. Čovjek u smeđoj odjeći nagovorio je ratnika da se bori čak i ako ima samo nekoliko sljedbenika. Savjetovao ga je da, prije nego što uopće krene u pohod, izgradi kolibu i napuni je posudama. Ratnik je sagradio kolibu i napunio je posudama te je okupio sljedbenike. Pčele iz svih krajeva smjestile su se u spremnike. Kad je neprijateljska vojska napala kolibu, one su je izbole (Piggot, 1969:111).

U priči o jazavcu i zecu, jazavac je prikazan kao zlonamjerna životinja koja ima sposobnost transformacije. Zec je ovog puta prikazan kao heroj, a ne kao žrtva. Muškarac je uhvatio problematičnog jazavca, vezao ga i zamolio suprugu da napravi juhu od njega. Jazavac je rekao ženi da će joj, ako ga oslobodi, pomoći u kuhanju. Žena je bila obmanuta njegovim preklinjanjem i odvezala ga je. Jazavac je ubio ženu, poprimio njezin fizički izgled, obukao njezinu odjeću i nastavio s pripremom juhe od njezina trupla. Pod krinkom jazavac je svom otmičaru ponudio juhu koju je čovjek pojeo s užitkom. Kad je muškarac završio s jelom, jazavac se vratio u svoj prvobitni oblik. Narugao se nesretnom muškarcu jer je pojeo vlastitu suprugu, a zatim pobjegao iz kuće.

Zec koji je dugo bio prijatelj s tim parom, čuo je o jazavčevoj smicalici i odlučio se osvetiti jazavcu. Nagovorio je jazavca da odnese snop pruća na planinu dok se zec sakrio iza njega i zapalio snop. Jazavac je čuo zvuk gorućih grančica i bio uvjeren da je to zvuk ptice *kachi kachi*. Ne postoji takva ptica, već je riječ onomatopeja za škljocanje ili pucketanje. Zec je ismijavao ozlijeđenog jazavca i stavio mu je smjesu od ljute paprike na njegova bolna leđa, navodno da pomogne zacjeljivanju (Piggot, 1969:114-115).

2.5. Društvo i mit

Jedna od glavnih funkcija kulture jest njegovanje „društvenosti“, kapaciteta za složeno društveno ponašanje. Društvenost je obilježena međusobnim razumijevanjem, čitanjem misli drugih i mogućnosti razumijevanja pojmova kao što su pristojnost i nepristojnost. Društvenost nas uči normama ponašanja. Društvenost ove vrste pretpostavlja da zajednica smatra vrijednim uložiti vrijeme i energiju ne samo u savladavanje osnovnih društvenih pravila, već i u uvažavanje inovativnih

promjena za koje je potrebna prosudba, mašta i razlikovanje između početnika i sofisticiranog (Shirane, 2007:5).

Život stanovništva u Japanu tijekom „tradicionalne“ povijesti, za koju Shirane (2007) drži da je završila s Drugim svjetskim ratom, dijeli društvo u četiri klase: ratnike administratore, trgovce, zanatlije i poljoprivrednike. Život je bio ograničen i formaliziran. Ograničenost se manifestirala na brojne načine, npr. seljacima je bilo zabranjeno putovati bez dozvole vrhovne vlasti. Međutim, kada bi putovali, jedino su uz pratnju mogli obilaziti mjesta hodočašća (Ashkenazi, 2003:23).

Pojavila se velika klasa radnika i malih poduzetnika u velikim gradovima kao što su Sakai, Osaka, Edo, itd. Ovo stanovništvo bilo je često izolirano od drugih. Velika ograničenja putovanja nametnuli su lokalni šoguni u 14. stoljeću. Izolirano je mjesto oblikovalo vlastite mitove i obrede koji su ih podupirali. Ti mitovi su se ponekad prenosili iz jedne zajednice u drugu putem lutajućih redovnika, svećenika, hodočasnika, mornara itd. Neki su od tih mitova bili povezani s religijom. Svako selo imalo je svoje mitove povezane s načinom života. Lokalni mitovi bili su različitog podrijetla, ali dijelili su i jedan glavni element: odražavali su lokalna iskustva i strahove. Grozni Bimbogami, bog siromaštva, uvijek je kucao na vrata. Duhovi i demoni vrebali su na određenim lokalnim mjestima na kojima su se nalazile stvarne opasnosti za one neoprezne, od litica i dubokih rijeka do padajućeg drveća i odrona. Čarobnjaci su vrebali u planinama, a ako ih pravilno oslovite i zamolite, mogli su pružiti pomoć za životne probleme (Ashkenazi, 2003:23).

2.6. Popularna kultura

Ulaskom u 20. stoljeće mitovi i legende iz tiskanih prelaze u elektroničke medije te poprimaju nove oblike. Mnogobrojni animatori pronalaze nadahnuće u mitološkim tekstovima, božanstvima, legendarnim stvorenjima, mitskim i svetim mjestima šintoizma i budizma. Kroz *anime* Japan širi svoju mitologiju diljem svijeta na zabavan i poučan način. *Anime Spirited away* legendarnog japanskog animatora, producenta, scenarista, autora i umjetnika *mangi* Hayao Miyazakija bio je inspiriran japanskom mitologijom, kao i drugi njegovi brojni *anime*.

Mnogi *anime* i *manga* likovi inspirirani su stvorenjima *yōkai*. *Inuyasha: Feudalna bajka* je *anime* i *manga* serija objavljivana u razdoblju od 1996. do 2008. u časopisu *Weekly Shōnen Sunday*, a izdana je u pedeset šest svezaka. Radnja je smještena u drugoj polovici razdoblja Muromachi (1392.-1573.), poznatog i kao razdoblje Sengoku (Zaraćene države), vremena slabe središnje vlasti i čestih borbi između feudalnih klanova. Inuyasha, napola demon, a napola pas, i Higurashi Kagome, reinkarnacija djevice svetišta Kikyo, zajedno traže krhotine razbijenog šikonskog dragulja pokušavajući ga uništiti zauvijek. Iako se autorica Rumiko Takahashi uvelike oslanja na *yōkai* i folklor, ona se drži dalje od poznatijih elemenata, posebno što se tiče glavnih likova. Takahashi koristi psa iz mitologije, *inugamija*, kao inspiraciju za Inuyasha i njegova brata Sesshōmaruja.¹⁰

Autor serije *Naruto*, Kishimoto Masashi, još je jedan dobar primjer utjecaja japanske mitologije na *anime*. Glavni lik u seriji je Uzumaki Naruto, dječak koji unutar sebe ima zapečaćenu zvijer. Kao djetetu zapečatili su mu zvijer, lisicu s devet repova po imenu Kurama. U mitologiji broj repova lisice odnosi se na njezinu dob, mudrost i snagu. Masashi koristi ovaj aspekt mita da bi vizualno simbolizirao koliko je snažan svaki rep zvijeri. Zvijer s devet repova unutar Naruta smatra se najmoćnijom od svih zvijeri koje obitavaju u svijetu Naruta.¹¹

Shinigami su japanski bogovi smrti ili duhovi smrti. Na mnogo su načina srodni Sablasnom Koscu, međutim ova natprirodna bića mogu biti nešto manje zastrašujuća i pojavila su se na folklornoj sceni tek kasnije. *Shinigami* se sastoji od japanske riječi *shi*, što znači smrt, i *kami*, što znači bog ili duh. *Shinigami* nije čak ni riječ u klasičnoj japanskoj literaturi. Prvi poznati slučajevi pojma pojavljuju se u razdoblju Edo (1603.-1868.), kada je korišten u vrsti japanskog lutkarskog kazališta i književnosti s povezanošću sa zlim duhovima mrtvih, duhovima koji opsjedaju žive i dvostrukim samoubojstvima. *Shinigami* su održali korak s vremenom i često su predstavljeni u modernim japanskim *animama* i *mangama*. To uključuje: seriju *Death Note*, seriju *Bleach*, seriju *Naruto* i seriju *Soul Eater*. U svakoj od tih *anima* ili *mangi* *Shinigamiju*

¹⁰ Jiraiyan., 2017. *The Mythological and Folk Tale Origins of Classic Anime*, dostupno na: [The Mythological and Folk Tale Origins of Classic Anime | The Artifice \(the-artifice.com\)](https://the-artifice.com/mythological-and-folk-tale-origins-of-classic-anime/) (Pristupljeno: 20.07.2021.).

¹¹ Jiraiyan., 2017. *The Mythological and Folk Tale Origins of Classic Anime*, dostupno na: [The Mythological and Folk Tale Origins of Classic Anime | The Artifice \(the-artifice.com\)](https://the-artifice.com/mythological-and-folk-tale-origins-of-classic-anime/) (Pristupljeno: 20.07.2021.).

se često daju uloge koje se poprilično razlikuju od onih tradicionalnih. Osim povezanosti sa smrću, ovi moderni *Shinigami* nemaju mnogo zajedničkog sa svojim tradicionalnijim kolegama.¹²

3. GRČKA MITOLOGIJA

Grčka mitologija imala je iznimno veliki utjecaj na zapadno moderno društvo kakvo poznajemo danas. Njezin utjecaj možemo pronaći u znanosti, umjetnosti, književnosti, jeziku pa čak i u imenima robnih marki. Na primjer, danas mnoge poznate tvrtke nose nazive grčkih bogova ili junaka, a to su: *Nike*, *Amazon*, *Heraklo*, *Pandora*, *Hermès* itd. Utjecaj mitologije pronalazimo i u slučaju modne kuće *Versace*, koja koristi Meduzu (grčku mitološku figuru) kao svoj logo, a medicinsku struku simbolizira Asklepijev štap. Najraniji grčki mitovi prenosili su se pretežno usmenim putem, ali ih također pronalazimo i u umjetničkom izričaju, kao primjerice na keramičkom posuđu, hramovima i kamenim kipovima. Prvu pisanu verziju grčke mitologije nudi pjesnik Heziod u svome čuvenom spjevu *Teogonija* oko 700. g. pr. Kr. U njemu govori o izvornom Kaosu iz kojeg je nastala Geja, Majka Zemlja, i njezin sin-suprug Uran, Nebo. Geja je Uranu rodila tri skupine mitskih bića, od kojih su prvu skupinu sačinjavali iskonski bogovi, Titani, drugu skupinu čudovišta jednooki Kiklopi, a treću skupinu naoružani divovi koji su postali poznati pod nazivom Hekatonhiri, "storuki" (Woodard, 2007:86-87).

3.1. Religija

Prema predaji drevni Grci su vjerovali da bogovi ne žive u hramovima i na svetim mjestima, ali da ih posjećuju. Grci su također vjerovali da se bogove može zamoliti za pomoć ili savjet. Drevni Grci su bili politeisti, međutim nisu imali riječ za religiju jer su štovanje bogova smatrali dijelom svega što čine. Najbliži pojmovi za religiju bili su *eusébjia* (pobožnost) i *thréskeia* (kult).¹³ Smatrali su da na vrhu planine Olimp živi dvanaest najvažnijih bogova i božica. Njihova drevna religija obuhvaćala je

¹² Mingren, Wu., 2019. *Shinigami: The Grim Reaper and God of Death in Japanese Folklore*, dostupno na: [Shinigami: The Grim Reaper and God of Death in Japanese Folklore | Ancient Origins \(ancient-origins.net\)](https://www.britannica.com/topic/Greek-religion) (Pristupljeno 21.07.2021.).

¹³ Pollard, John., *Greek religion | Beliefs, History, & Facts | Britannica*, dostupno na: <https://www.britannica.com/topic/Greek-religion> (Pristupljeno 23.07.2021.).

vjerovanja, obrede i mitologiju. Ni ovdje religija nije isto što mitologija, ali su one i ovdje usko povezane. Možemo reći da je grčka religija bila više niz obreda, sa žrtvovanjem kao središnjim. Grčku religiju nije objedinjavao nijedan bog ili sveti tekst, kao što su to *Biblija* ili *Kur'an*.

Grčka religija u svom razvijenom obliku trajala je više od tisuću godina, od vremena Homera do vladavine rimskog cara Julijana. Rimljani su pod utjecajem grčke religije svoja božanstva poistovjećivali s grčkima. Ponovnim otkrićem grčke književnosti tijekom renesanse i poimanjem savršenstva klasičnih skulptura, dolazi do revolucije ukusa s dalekosežnim posljedicama za kršćansku religioznu umjetnost. Popularna religija cvjetala je uz građanske kultove. Seljaci su obožavali sveprisutna božanstva na selu, poput boga šuma i polja Pana i nimfi, koje su nastanjivale špilje, izvore, drveće i more. Žene su slavile Tezmoforije u čast Demetre, a smrt Adonisa oplakivanjem i minijaturnim vrtovima.¹⁴

Helenističko razdoblje obilježeno je Aleksandrom Velikim i rimskim osvajanjem Grčke, zbog čega je došlo do iseljenja mnogih Grka iz svojih rodni gradova u nova kraljevstva u Maloj Aziji i Egiptu. Slično tome, tadašnje domorodačko stanovništvo s tih područja kao što su Sirijci, Egipćani i drugi tada su se slobodnije kretali Mediteranom, a to je značilo da su Grci dulje vremena bili izloženi božanstvima i religijskim kultovima tih naroda. Dva nova božanstva, Serapis i Izida, posebno su zanimljiva jer su u kasnom helenističkom i rimskom periodu njihovi kultovi postali vrlo rašireni i na kraju se natjecali s kršćanstvom (Mikalson, 2010:228-230).

Za razliku od Japana, gdje su šintoistički svećenici (*kannushi*) bili sposobni izvesti čuda i raditi kao posrednici za bogove, u grčkoj mitologiji svećenici nisu imali nikakve veće uloge. Gotovo niti jedna priča ne govori o kakvom čarobnom svećeniku kojega se svi strašno boje jer poznaje načine kako pridobiti bogove ili otuđiti ih. Svećenik je rijetko viđen i nikada nije važan. U *Odiseji*, kad svećenik i pjesnik padnu na koljena pred Odisejem moleći ga da im poštedi život, junak bez razmišljanja ubije svećenika, ali spasi pjesnika.

U arhajskom razdoblju grčki gradovi su cvjetali, gradili su se kameni hramovi posvećeni bogovima. Religija je bila usko povezana s građanskim životom te je došlo

¹⁴ Pollard, John., *Greek religion | Beliefs, History, & Facts | Britannica*, dostupno na: <https://www.britannica.com/topic/Greek-religion> (Pristupljeno 23.07.2021.).

do razvijanja raznih kultova. Jedan od poznatijih kultova bio je onaj Dioniza. Kako se Dionizovo ime pojavljuje u linearnom B pismu možemo reći da je vrlo vjerojatno bio dio mikenske religije. Njegove sljedbenice su *menade* (lude žene) koje lutaju oko planinskih padina Kithairona i Parnasa.

One su u svom zanosu kidale žive žrtve na komade i gostile se njihovim sirovim mesom. U 7. i 6. st. pr. Kr. tirani su preuzeli vlast u mnogim polisima. Jedan takav tiranin, Pizistrat, gradio je hramove, osnivao i oživljavao svetkovine. U tom razdoblju pojavljuju se najraniji nagovještaji *eleuzinskih misterija*. Misteriji su nudili osobniji, manje udaljen odnos s božanskim. Nije postojao eleuzinski način života. Sljedbenici su odlazili u Eleuzinu, gradić i luku u istoimenom zaljevu nedaleko od Atene, na inicijacije, kako bi osigurali život poslije smrti koji bi za njih bio mnogo stvarniji od zagrobnog života.

Filozofi u klasičnom razdoblju kritizirali su vjerovanje u bogove. Filozof Ksenofan u 6. st. pr. Kr. istaknuo je ideju religije kao specifičnu domenu ljudske aktivnosti. Tako, na primjer, primjećuje da su ljudi zamislili bogove u ljudskom smislu kao projekcije sebe: „Smrtnici misle da su se bogovi rodili i da imaju odjeću, govor i tijela poput njihovih.“ Ksenofan odvaja religiju od svakodnevnog života i tretira je kao zaseban predmet. On inzistira na temeljnoj razlici između božanskog i ljudskog te kritizira zatupljenost onih koji ne mogu vidjeti razliku. Sofističkim pokretom krajem 5. st. pr. Kr. suprotnost između ljudskog i božanskog čvrsto je uspostavljena (Ogden, 2007:286).

3.2. Božanstva

Grci su stvorili svoje bogove na vlastitu sliku. Za razliku od obližnjeg Egipta, bogovi su u cijelosti bili ljudski likovi, dok su u Egiptu često prikazani sa životinjskim glavama. U grčkoj mitologiji neka božanstva su vladala određenim aspektima prirode, a neka apstraktnim konceptima te su se, za razliku od japanske, često upletala u živote smrtnika. Kažnjavali su ih, nagrađivali i imali odnose s njima te su imali važnu ulogu tako što su pomagali i odmagali grčkim herojima u njihovim putovanjima, zadacima, borbama itd. Grci su inspiraciju za tijela bogova pronalazili u mladim atletičarima. Kipar je gledao sportaše kako se nadmeću u igrama i nije mogao

zamisliti ništa što bi bilo toliko lijepo kao ta jaka, mlada tijela. Tako je napravio kip Apolona. Naravno da ih se trebalo bojati, bili su vrlo moćni i vrlo opasni kad su ljuti. Ako se čovjek bogovima pravilno obrati, može imati koristi od njih. Čak im se mogao smijati. Glavna meta bio je Zeus, koji pokušava sakriti svoje ljubavne odnose od svoje žene, ali ga se neprestano otkriva (Hamilton, 1942:3-5).

Grčki bogovi nisu mogli fizički umrijeti, ali su mogli „izblijedjeti.“ Kada bi bili „ubijeni“ ili zadobili smrtonosnu ranu, u Tartaru bi se reinkarnirali. Tartar je služio kao zatvor i mučilište za smrtnike, ali i za Kiklope, Titane itd. Svaka je kazna bila jedinstvena za osuđene. Jedan od najpoznatijih mitova koji opisuje takve jedinstvene kazne jest mit o Sizifu. Pritom ne možemo definitivno reći da su grčki bogovi dobri ili zli. Primjerice, Zeus bi u svom bijesu kaznio ljude jer bi ga pokušali prevariti, ali teško je okarakterizirati takav čin kao „zao.“

3.3. Prirodni krajobrazi i mitovi

Pejzaž nije samo oblik fizičkog okruženja već i umjetnički žanr. Definira se kao stav, poseban način gledanja na svijet. Pitanje jesu li drevna grčka kultura i umjetnost imali pojam krajolika i cijenili ga seže u 19. stoljeće i o tome se rasprava vodi do današnjeg dana (Woodard, 2007:305-306).

Odisej stiže kući brodom uz pomoć naroda Feačana, miroljubivog naroda s otoka Krfa. Luka s dva zaštitna rta ima maslinovo stablo na ulazu i dobro zasjenjenu špilju u blizini posvećenu nimfama. Posjećivana od ljudi i božanstava s više ulaza, ovo je špilja u kojoj se mit i stvarnost zbližavaju. Zapravo jedan od najneobičnijih konteksta *Odiseje* povezan je ne s Odisejem, već s Menelajem, mitskim kraljem Sparte čija je žena razlog cijelog Trojanskog rata. Menelaj je, iako manje poznat, kao i Odisej imao poteškoće na povratku kući u Spartu nakon završetka Trojanskog rata. Jedna od Menelajevih avantura bio je susret s Protejem, stvorenjem sposobnim transformirati se u životinje i elemente, a čuvalo je informacije o povratku kući. Zemlja u kojoj je Protej živio odiše poznatom mediteranskom atmosferom i opisana je evokativnim detaljima: stjenovita obala sa svojim špiljama, šum mora, sunce koje odozgo obasjava grupu tuljana kojima se Protej pridružio u jednoj od svojih spektakularnih preobrazbi (Woodard, 2007:305-306).

Grčka mašta smjestila je vrt Hesperida na rub zemlje. Još je jedan rub, iako mnogo manje ugodan, podzemlje, kojem su Grci posvećivali neizmjernu pažnju. Homerov podzemni svijet bio je pun raslinja, ali i taman i maglovit, turobno mjesto za sve njegove stanovnike. Prikaz podzemnog svijeta najbolje opisuje Pauzanija prepričavajući nam izgubljenu sliku Polignota, slikara s Tasa. Naime, u riznici u Delfima nalazila se monumentalna slika koja je prikazivala Odiseja u močvarnom okruženju rijeke Aheront s Haronovim čamcem. Likovi postavljeni na višoj nadmorskoj visini trebali su zauzeti prostor u daljini; oni na nižim razinama trebali su postupno biti sve bliže gledatelju (Woodard, 2007:318-319).

Iako su planine bile česte lokacije mitskih događaja, nisu često mitološki prikazivane. U mitu su to većinom tajanstvena i opasna mjesta, često naseljena strancima. Tamo su lovci progonili divlje životinje, a na jednoj planini su bijesne žene iz Tebe, pretvorene u *menade*, rastrgale Panteja nakon što je zabranio štovanje boga Dioniza. Najpoznatija planina, Olimp, bila je spokojna i okružena blagim vremenom, gotovo savršena za dom bogova. Za Grke su planine bila mjesta na kojima je čovjek mogao štovati bogove i možda ih čak sresti, no umjetnici su češće prikazivali špilje ili jednostavno kameniti teren (Woodard, 2007:318-319).

Stablo može ukazivati na opće vanjske okolnosti, ali u prošlosti moglo je ukazati i na nešto konkretnije. Na Mediteranu je uobičajena maslina, koja je imala ekonomsku i simboličku vrijednost s obzirom na povezanost s Atenom, božicom zaštitnicom istoimenog grada. Iako nije tipična grčka biljka, palma se u grčkoj umjetnosti pojavljuje češće nego što bi se moglo očekivati, u zanimljivim kombinacijama naturalizma i apstrakcije. Arhaički slikari su Ajanta povezali s palmom, naročito u prikazima njegovog samoubojstva. Nakon što su njegovi prijatelji glasali da se Ahilov oklop dodijeli Odiseju, a ne njemu, heroj je pribjegao samoubojstvu u napadu bijesa. U Sofoklovoj predstavi, za koju se čini neobičnim što prikazuje samoubojstvo na pozornici, Ajant je oduzeo svoj život na izoliranom mjestu uz plažu (Woodard, 2007:322-323).

3.4. Društvo i mit

U antičkoj Grčkoj mitologija je služila raznim funkcijama. Služila je poučavanju mladih društvenim normama kao i posljedicama njihovih radnji. Mitologija je služila za objašnjavanje neobjašnjivoga poput bolesti, smrti, potresa, požara i time davala smisao okolnome svijetu. Mitologija je služila i zabavi. Drevni Grci vjerovali su da bogovi kontroliraju prirodu i vode njihove živote. Socijalne grupe koje su sačinjavale stanovništvo grčkih gradova država (polisa) bile su raznolike. Muški građani su dominirali svojim punim pravnim statusom, pravom glasa, obnašanjem javne dužnosti i posjedovanjem imovine, dok žene nisu imale politička prava (osim ako nisu bile iz Sparte), nisu mogle posjedovati ili naslijediti zemlju. One su odgajale djecu i brinule se za kućanstvo.

Drugim riječima, ekonomska funkcija različitih pojedinaca koji su određivali svoje materijalne interese, oblikovali svoje socijalne potrebe i usmjeravali svoje društveno i političko ponašanje u savezništvu s drugim grupama ili suprotnosti prema njima posreduje se kroz politički status. Sustav polisa dao je svim građanima privilegije kojima su se došljaci mogli samo nadati (poput prava na posjedovanje zemljišta). Grčkom umu čovječanstvo je bilo neodvojivo od njegove društvene prirode, a čovjek je bio društven u onoj mjeri u kojoj je bio političko biće, građanin. Budući da je bio izvan grada države, rob je bio izvan društva, a samim tim i izvan čovječanstva. Robovi nisu imali identitet osim što su bili instrument rada.

Sve dok je sustav polisa ostao živ u svojim ekonomskim strukturama, institucijama i načinima razmišljanja, robovi nisu mogli formirati aktivnu, jedinstvenu društvenu silu, ujedinjeno društveno biće radi ostvarivanja svojih interesa. Poznato je da robovi kao cjelina nisu bili toliko ujedinjeni u skupinama kao što ponekad zamišljamo (Verant, 1990:21-25).

Ranije je spomenuto da mitologija uči mlade društvenim pravilima, očekivanjima i posljedicama njihovih radnji, a jedan od poznatih primjera toga jest mit o Minosu, tj. rođenju Minotaura. Kad je Asterion, kralj Krete, umro, došlo je do spora oko kraljevstva. Minos je zamolio Posejdona da mu pošalje bika iz dubina kako bi dokazao da ga bogovi podržavaju, obećavši da će ga žrtvovati bogu. Posejdon je poslao veličanstvenog bika, ali Minos, umjesto da ga žrtvuje, zadržao ga je u svom stadu. Posejdon je stoga kaznio Minosa tako što je uzrokovao da se njegova supruga Pasifaja zaljubi u bika. Atenski zanatlija Dedal napravio je drvenu kravu kako bi Pasifaja mogla spolno općiti s bikom. Njihov potomak bio je Asterion, poznatiji kao

Minotaur, stvorenje koje je bilo napola čovjek, a napola bik. Od Dedala je zatraženo da izgradi labirint kako bi spriječio Minutaurov izlazak (Roman i Roman, 2010:33-34).

Ovaj mit podučava ljude da održe svoju riječ bogovima jer njihova osveta je zastrašujuća. Mitovi u antičkoj Grčkoj također su služili u svrhu legitimacije vlasti, potvrde da određena zemlja pripada specifičnoj božici ili skupini ljudi. Među aristokratima neko vrijeme je to bilo popularno. Kadmo u potrazi za svojom sestrom, koju je oteo bijeli bik, prelazi s nekoliko svojih sljedbenika more do Delfa da se savjetuje s proročicom koja je ondje živjela. Proročica Pitija rekla je Kadmu da će on osnovati grad i da bi trebao odustati od potrage za svojom sestrom te umjesto toga slijediti tragove krave koja će mu pokazati gdje treba izgraditi grad. Nakon bitke sa zmajem i višegodišnjeg ropstva pod bogom rata Aresom, Kadmo je osnovao Tebu (Daly, 1992:24).

Mitovi su imali ulogu u obrazovanju društva i bili su česti odgovori na vječna pitanja kako je nastao svijet i čovjek, gdje čovjek odlazi nakon smrti i sl. U grčkoj mitologiji postoji i mit koji društvu objašnjava zašto kultura radi određene stvari koje su povezane s religijom. Prometej nije samo ukrao vatru za čovjeka; također je smatrao da oni trebaju dobiti najbolji dio žrtvovane životinje, a bogovi najgori. Izrezao je velikog vola i zamotao dobre dijelove za jelo u kožu, maskirajući ih tako što je dalje gomilao iznutrice po vrhu. Pored ove hrpe stavio je još jednu, od kostiju, lukavo prekrivenu sjajnom masnoćom, te ponudio Zeusu da odabere jednu ili drugu. Zeus je uzeo bijelu mast i naljutio se kad je vidio vješto nabacane kosti, ali je odlučio i morao se pridržavati odluke. Nakon toga bogovi su spalili samo mast i kosti na svojim oltarima dok su ljudi dobro meso zadržali za sebe (Hamilton, 1942:104). Ovaj mit govori i o tome kako je čovječanstvo dobilo vatru te zašto su žrtvene životinje podijeljene onako kako jesu.

3.5. Popularna kultura

Grčka mitologija je imala znatan utjecaj na popularnu kulturu Zapada, od književnosti, arhitekture, glazbe, slikarstva, kazališta do znanosti, tehnologije, filma, televizije, igara, itd. Nakon pada Zapadnog Rimskog Carstva, koje je preuzelo grčke bogove i mitove i prilagodilo ih sebi, grčka mitologija doživljava ponovni procvat u

vrijeme renesanse. Za vrijeme renesanse njezin utjecaj bio je vidljiv u književnosti, arhitekturi i slikarstvu. U svojim radovima renesansni slikari su prikazivali grčka božanstva i njihove mitove. Božanstva bi često bila gola ili polugola kako bi se dočarala ljepota ljudskoga tijela. *Silovanje Europe, Palada i Kentaur, Dijana, Podrijetlo Mliječnog puta* – neki su od poznatih radova renesansnih slikara. U arhitekturi grčku mitologiju pronalazimo u reljefima i skulpturama kao što su *Bitka kentaura, Perzej s glavom, Meduza i Heraklo*. Engleska književnica Mary Shelley (1797-1851) pronašla je inspiraciju za svoje djelo *Frankenstein* u grčkom mitu o Prometeju. Dante Alighieri koristi likove iz legende o Troji u svojoj *Božanstvenoj komediji*.

Ulaskom u 20. stoljeće grčka mitologija pojavljuje se u televizijskim serijama, filmovima, stripovima, videoigrama, društvenim igrama te postaje popularna među svim generacijama. Televizijska serija *Battlestar Galactica* razvila se iz izvora koji su koristili grčku mitologiju. Također serija *Heroji (Heroes)* koristila je koncept nove generacije bogova koji svrgavaju staru. Serija *Izgubljeni (Lost)* obilato je koristila motive iz grčke mitologije. Kroz šest sezona televizijska serija *Xena: princeza ratnica (Xena: Warrior Princess)* smještena je u svijet mašte u kojem dominiraju grčki bogovi i mitološka bića, ali također se „igra“ s grčkim legendama prerađujući povijesne priče. U seriji bog Ares pojavljuje se nekoliko puta i pokušava namamiti Xenu da se vrati u svoj stari život, u kojem širi kaos i uništenje. Amazonke su u američkim holivudskim filmovima često bile prikazane u oklopima nalik kupaćim kostimima i zapadnjačkom donjem rublju. To je bio holivudski koncept klasičnog grčkog borbenog oklopa.

Film *Herkul* (produkcija Disneyjevog studija) iz 1997. nadahnut je grčkom mitologijom, ali je uvelike moderniziran otkačenom komičnošću i veselim anakronim dijalogom.¹⁵

Avanturistička videoigra *Gnjev bogova (Wrath of the Gods)* iz 1994. godine ima obrazovne komponente kroz koje igrači mogu učiti o grčkim mitovima i povijesti. Videoigra *Dijete Ikar (Kid Icarus)* iz 1986. godine postala je vrlo popularna, no ubrzo je i pala u zaborav. Slijedila je putanju sličnu imenjaku iz grčke mitologije Ikaru, koji je pobjegao iz zatvora labirinta kad je njegov otac napravio krila od perja i voska, ali ne

¹⁵ World Heritage Encyclopedia. Greek mythology in popular culture, dostupno na: http://self.gutenberg.org/articles/eng/Greek_mythology_in_popular_culture (Pristupljeno: 24. 07. 2021.).

obazirući se na očeve savjete Ikar je odletio preblizu suncu tako da se vosak rastopio, a Ikar poginuo.¹⁶

4. SLIČNOSTI I RAZLIKE IZMEĐU JAPANSKIH I GRČKIH MITOVA

Sličnosti između japanske i grčke kulture pronalazimo u njihovom odnosu prema prirodi i strahu od prirodnih katastrofa. Prirodne katastrofe su objašnjavane kao kazne od strane bogova te ih se poklonima i ritualnim plesovima smirivalo.

U japanskoj i grčkoj mitologiji svijet nastaje iz kaosa, mračnog, praznog i muklog prostora iz kojega nastaju nebo i zemlja. U potonjoj mitologiji prvo je bio Mrak. Iz Mraka je proizašao Kaos. Iz sjedinjenja Mraka i Kaosa nastali su Noć, Dan, Tama i Zrak. Iz sjedinjenja Zraka i Dana nastali su Majka Zemlja, Nebo i More (Graves, 1955:23).

Veliku sličnost, ali i razliku, vidimo u japanskom mitu o stvaranju. Prema šintoističkom mitu o stvaranju, svijet je postojao kao kaotičan skup plinova. Postupno se ta materija odvojila od zemlje i neba. Tada se pojavilo nekoliko bogova. Oni nisu imali oblik niti su skrivali svoja tijela. Istovremeno se u moru pojavio pupoljak koji je sačinjavao zemlju. Iz ovog su oblika potekla još dva boga. Zajedno, tih pet bogova bili su nebeski *kamiji* (Roberts, 2004:20).

Bogovi i junaci su ponekad kažnjavani jer se nisu pridržavali pravila i to možemo pronaći i u japanskoj i u grčkoj mitologiji. Jednog je dana Euridika u dolini rijeke Penej, kraj Tempe, srela Aristeja koji ju je pokušao obljubiti. Bježeći, stala je na zmiju i umrla od njezina ugriza. Orfej je hrabro sišao u podzemni svijet Tartar želeći je vratiti u život. Krenuo je putem koji se otvarao u Aornumu u Tesprotisu. Svojom glazbom nije očarao samo splavara Harona, psa Kerbera i tri suca mrtvih, već se privremeno prestalo s mučenjem prokletih. Toliko je smekšao Hadovo kruto srce da je dobio dopuštenje odvesti Euridiku u gornji svijet. Had je postavio jedan uvjet: Orfej se ne smije osvrnuti na Euridiku sve dok ne izađu na svjetlost dana. Euridika je pratila Orfeja mračnim prolazom, vođena zvukom njegove lire. Došavši do prvih

¹⁶ World Heritage Encyclopedia. Greek mythology in popular culture, dostupno na: http://self.gutenberg.org/articles/eng/Greek_mythology_in_popular_culture (Pristupljeno: 24. 07. 2021.).

sunčevih zraka Orfej se okrenuo u strahu, želeći vidjeti prati li ga Euridika još uvijek, i tako ju je zauvijek izgubio (Graves, 1955:78-79).

U japanskoj mitologiji postoji skoro identičan mit. Kada je Izanami rodila boga vatre, dogodila se katastrofa. Teško ozlijeđena, legla je i nekoliko je bogova stvoreno iz njezinih bljuvotina i izmeta, a zatim je preminula. Uznemireni Izanagi je ubio boga vatre, koji je proizveo još nekoliko *kamija*. Ožalošćen, odlučio je vidjeti svoju ženu slijedeći je do Yomija. Kad ju je pronašao u palači, Izanami je iz daljine rekla Izanagiju da je pojela hranu iz zemlje mrtvih. Natuknula je da će joj to otežati povratak, ali obećala je da će s njim razgovarati sutradan, a onda nestala. On je obećao da je dotad neće gledati, ali prekršio je svoje obećanje tako što se ušuljao u palaču. Tamo je pronašao njezino grozno i natečeno tijelo, okruženo užasnim bogovima groma. Užasnut lešom, Izanagi je pobjegao, praćen gnjevnom suprugom. Ona nije mogla proći kroz stijenu koju je Izanagi postavio između podzemlja i nadzemlja. Izanami je zaprijetila da će ubiti 1000 muškaraca svaki dan, a Izanagi joj je odgovorio da će stvoriti još 1500 kako bi ih zamijenio (Roberts, 2004:20).

Sličnosti s mitom o Izanaminoj smrti pronalazimo i u mitu o otmici Perzefone. Had je uz Zeusov pristanak oteo Perzefonu s polja na Siciliji gdje je skupljala cvijeće s prijateljicama i odveo je sa sobom u podzemlje. Demetra je uzalud tragala za njom te je u svojoj žalosti izazvala glad. Zeus je uspio nagovoriti Hada da oslobodi Perzefonu, ali budući da je pojela sjeme šipka, dio svake godine je morala provesti u podzemlju. Perzefona je imala dvije uloge. Kao kći Demetre povezana je s mladenačkom vitalnošću i svojom majkom, božicom plodnosti polja i obilja usjeva. Njezino se vrijeme u podzemlju podudara sa zimom, a ponovno pojavljivanje s proljećem i ljetom, dobima u kojima je vegetacija najproduktivnija. Ona dakle reprezentira plodnost proljeća. Kao kraljica podzemlja povezana je i sa smrću. Perzefona, koju još nazivamo Kora (djevojka), i Demetra središnje su kultne ličnosti *eleuzinskih misterija* (Roman i Roman, 2010:391).

Još jedna poveznica se može napraviti s japanskom mitologijom, u ovom slučaju s božicom sunca Amaterasu. Ona se smatra pramajkom japanske carske obitelji i najcjenjenija je osoba na nebu. Amaterasu se rodila kad se Izanagi vratio iz zemlje mrtvih, nakon neuspjelog pokušaja spašavanja supruge Izanami. Ona je izronila iz njegova oka. U isto vrijeme rođena je i njezina sestra Tsukuyomi (božica

mjeseca) te brat Susanō. Izanagi je Amaterasu dao svoje svete brojanice i rekao joj da će vladati nebom, dok je Susanu rekao da će vladati morem. Susanō je bio ljubomoran na svoju sestru i rekao je ocu da će otići u Yomi da se pridruži svojoj majci Izanami. To je razljutilo Izanagija te je naredio Susanōu da mu se makne s očiju. Susanō se otišao oprostiti sa svojom sestrom Amaterasu, ali mu ona nije vjerovala, sumnjajući da sprema neki trik. Susanō ju je uvjerio da dolazi s dobrim namjerama, ali njegova ljubomora je izašla na vidjelo. Predložio je natjecanje u stvaranju bogova koje bi dokazalo tko je od njih dvoje moćniji. Tko od njih stvori više bogova, taj je pobjednik. Na kraju natjecanja Susanō se proglasio pobjednikom, s čime se Amaterasu nije složila. Susanō je u naletu bijesa poplavio rižina polja i prouzročio velika razaranja. Amaterasu se sakrila u mračnu špilju, ostavljajući zemlju u tami, i odbijala je izaći. Svijet je bio u opasnosti da usahne u vječnoj tami kojom će vladati zlikovci. Na koncu, bogovi su je plesom izmamili iz špilje i svijet je ponovno bio obasjan svjetlošću (Roberts, 2004:4-5).

U obje kulture možemo pronaći i mitove u kojima heroj spašava damu u nevolji uz obećanje da se može oženiti njome.

Jednog dana kad je sišao na zemlju, Susanō se zaljubio u prekrasnu djevojku. Roditelji djevojke rekli su mu da je sedam njezinih sestara ubilo bijesno čudovište koje je bilo spremno ubiti i nju. Susanō je rekao da će je spasiti ako se može oženiti njome. Kad su se njezini roditelji složili, Susanō je djevojku pretvorio u češalj i čvrsto je zataknuo u kosu. Zmija se ubrzo pojavila, ali ju je primamilo osam bačava vina koje je naglo popila. Nakon što je čudovište zaspalo, Susanō je odrubio njezine brojne glave, osvojio djevojku te pronašao legendarni mač Kusanagi u repu (Roberts, 2004:4-5).

U Grčkoj, Perzej je na putu kući, noseći glavu Meduze, krenuo u još jednu avanturu. Ugledao je Andromedu, Kefejevu kćer, vezanu za stijenu kako čeka smrt; trebala je biti žrtvovana morskoj zmiji koju je poslao Posejdon. Perzej se zaljubio u nju i nakon što je dobio pristanak njezina oca da se može oženiti njome, Perzej ju je spasio ubivši morsko čudovište s pomoću Meduzine glave. Kefejev brat Finej, kojemu je bio obećan brak s Andromedom, napao je Perzeja, ali Perzej je pobijedio Fineja i njegove saveznike tako što ih je Meduzinom odsječenom glavom pretvorio u kamen (Roman i Roman, 2010:393).

Junaci u mitologijama diljem svijeta često bivaju podvrgnuti kušnjama kako bi bogu dokazali svoju vrijednost. Među običnim pukom te su se kušnje smatrale nemogućima, a smrt junaka bila je neminovna. No junak bi u takvim mitovima najčešće uspješno izvršio zadatke te bio prihvaćen ili nagrađen od strane bogova.

Susanō je bog oluje s vrlo lošom naravi. Kad je Susanō otkrio da je Ōkuninushi zaljubljen u Suseri-Hime, natjerao ga je da spava u sobi sa zmijama, pokazavši time koliko njegov temperament može biti loš. Suseri-Hime dala je Ōkuninushiju čarobni rubac i zmije ga nisu mogle ozlijediti. Zatim ga je Susanō smjestio u sobu s otrovnim stonogama i osama. Još jednom Ōkuninushi je prošao neozlijeđen. Susanō ga je poslao u polje te podmetnuo požar. Miš je pokazao Ōkuninushiju put do rupe u koju se skrio i čekao da se vatra umiri. Susanō se mladiću počeo sviđati, ali Ōkuninushi mu nije vjerovao. Dok je Susanō spavao, Ōkuninushi mu je vezao kosu za daske koje su podržavale njegovu kuću. Zatim je uzeo božanski mač, luk i harfu. Poveo je sa sobom Suseri-Hime i pobjegao natrag na zemlju. Kad je čuo harfu, Susanō je poskočio uvis i njegova vezana kosa srušila je kuću. U svom bijesu shvatio je da je Ōkuninushi hrabar mladić te je nužno izazvao njegovo udivljenje. Vikao je za njim govoreći mu da koristi svoj mač u borbi protiv svoje braće i neka vlada svijetom. Susanō je tada dao ruku svoje kćeri Ōkuninushiju napokon ga prihvativši za svog zeta (Roberts, 2004:86).

Heraklo se smatra najvećim grčkim junakom, no jednom zbog naleta ludila u kojem je ubio svoju djecu, a možda i svoju ženu, Heraklo, sin boga Zeusa i Alkmene, stavljen je u službu kralja Euristeja, potomka Perzeja i vladara Argosa. Da bi se iskupio za svoje grijeh, Heraklo je morao obaviti dvanaest gotovo nemogućih zadataka tijekom dvanaest godina. U svih dvanaest zadataka je trijumfirao protiv nevjerojatnih protivnika. Redosljed dvanaest zadataka varira u izvorima, ali se smatra da započinju ubijanjem bijesnog nemejskog lava, a završavaju krađom jabuka Hesperida ili pobjedom nad Kerberom (Daly, 1992:63).

U mitologijama diljem svijeta pronalazimo arhetip prevaranta/ šaljivca.¹⁷ Svaka je kultura u nekom trenutku imala božanstvo povezano s nestašlukom, prijevarom ili izdajom, od nordijskog Lokija do afričkog Anansija. Međutim, ti bogovi prevaranti su često imali razloge za svoje smicalice. Ti bogovi su bili nevjerojatno pametni,

¹⁷ Takav „prevarant“ / „šaljivac“ je uglavnom poznat po engl. nazivu *trickster*.

domišljati i, naravno, lukavi. Kršenjem pravila i korištenjem tajnog znanja, skoro uvijek bi uspjeli u svojim planovima, a kad ne bi uspjeli, vrhovni bog bi ih kaznio. Oni bi često kršili principe društvenog i prirodnog poretka, narušavajući normalan život koji onda ponovno uspostavljaju na novoj osnovi. Ismijavali bi autoritet i često radili spletke drugim bogovima, ali i ljudima. No oni nisu nužno dobri ili zli. Kroz svoje trikove ispituju um „žrtve“ iskušavajući njezinu svijest i opažanje. Gotovo im ništa nije sveto, osim istine. Koriste se besmislicama, magijom i humorom. Nekad sve to rade iz zabave, a ponekad da poduče, otkriju i razbiju monotoniju dosadnog uma. U većini mitologija nije im cilj uzrokovati smrt (iako je bilo slučajeva). U sebi imaju nešto djetinjasto. Često iskušavaju svoju sreću dok ih vrhovni bog ne kazni.

Susanō je poznat po svom nestašnom, a ponekad i destruktivnom ponašanju. Također je povezan s vjetrom i morem. Susanō je volio raditi spletke svojoj sestri i bogovi su ga kažnjavali. Srušio je nasipe između rižinih polja na nebu, prekrrio jarke i na kraju izvršio nuždu u njezinoj dvorani. Amaterasu je bila previše popustljiva prema svom mlađem bratu: „Učinio je to samo zato što je bio pijan“, a pronalazila je i mnoge druge olakotne okolnosti da ga opravda. Susanōov se nestašluk nastavio sve dok jednog dana nije uhvatio nebeskog ponija, oderao mu kožu i bacio leš u Amaterasuinu dvoranu za tkanje. Jedna djevojka koja je tkala, bila je toliko šokirana da je čunkom pogodila svoje genitalije i umrla.

Što se tiče Susanōa, izvora svih ovih nevolja, okupljeni *kamiji* osudili su ga novčanom kaznom u iznosu od tisuću stolova prinosa, obrijali su mu bradu, iščupali nokte i protjerali ga s neba. Tisuću stolova prinosa – tkanine, žice za dragulje, papira, brončanoga pribora i hrane kakva se i danas nudi na carskim ceremonijama – vjerojatno je bilo podijeljeno među *kamijima* (Ashkenazi, 2003:78).

Hermes je u grčkoj mitologiji bio glasnik bogova, zaštitnik putnika, lopova, pastira, pjesnika, sportaša i trgovaca. Sin je Zeusa i Maje. Osim po svojim trikovima bio je poznat i kao izumitelj. Izumio je vatru, liru, abecedu, kocke, boks i mnoge vrste utrka. Bio je vodič mrtvima u zagrobni život i posrednik između bogova i čovječanstva. Prenosio je poruke ljudima od bogova i bio je najbrži od svih bogova. Obavljao je brojne zadatke za Zeusa i ostale bogove te djelovao kao poseban zaštitnik Perzeja i Herakla. On je bio jedan od nestašnih i najpametnijih olimpijskih bogova. Smatrao se „prevarantom“ zbog svoje lukave i pametne osobnosti.

Hermes je rođen u pećini na planini Kileni u Arkadiji. Do podneva je uspio izmisliti liru i na njoj odsvirati himnu u slavu vlastitog rođenja. Kako bi izmislio liru Hermes je ubio kornjaču i izvadio joj meso iz oklopa. Iste je večeri iz nepoznatih razloga ukrao stoku boga Apolona. Poslije se vratio i nevino se uvukao u svoju kolijevku. Kad je Apolon saznao tko mu je ukrao stoku, toliko se naljutio na Hermesa da su se mogle dogoditi loše stvari da ga Hermes nije smirio pjesmom u pratnji lire. U zamjenu za to Apolon mu je sve oprostio i zakleo se da će mu zauvijek biti najbliži prijatelj. Neki kažu da je Apolon poklonio Hermesu svoju najznačajniju stvar, kaducej, kao znak vjernosti.¹⁸

U raznim mitologijama diljem svijeta priča o heroju ponekad bi tragično završila. U grčkoj, kao i japanskoj, mitologiji pronalazimo mit u kojemu je herojev život tragično okončan u lovu na divlje svinje. Glavni razlog njihove smrti u oba mita jest ljubomora.

Nakon što je Ōkuninushi pomogao bijelom zecu, ovaj mu je prorekao da će se oženiti princezom Yakami. Njegova braća su bila ljubomorna na njega i planirala su ga ubiti. Zamolili su Ōkuninushija da im pomogne uhvatiti divlju, crvenu svinju tako što će je potjerati niz planinu. Međutim braća su zagrijala veliki užareni kamen u obliku divlje svinje i gurnuli ga niz planinu na Ōkuninushija. Ōkuninushi je uhvatio kamen i izgorio.¹⁹ U grčkoj mitologiji Adonis je bio bog ljepote i požude. Jednog dana, dok je bio u lovu, napala ga je divlja svinja koju je poslala Artemida jer je bila ljubomorna na njegove lovačke sposobnosti. Adonis nije preživio napad. Drukčija verzija mita govori da je divlju svinju poslao Ares koji je bio ljubavnik Afrodite. Nakon što je poginuo, Afrodita je izlila nektar preko njegove krvi te se tako pojavio cvijet šumarica.²⁰

¹⁸ Hermes : The Messenger of the Gods, dostupno na: <https://www.greekmythology.com/Olympians/Hermes/hermes.html> (Pristupljeno: 25.07.2021.).

¹⁹ Hermes : The Messenger of the Gods, dostupno na: <https://www.greekmythology.com/Olympians/Hermes/hermes.html> (Pristupljeno: 25.07.2021.).

²⁰ Adonis - Greek Mythology, dostupno na: https://www.greekmythology.com/Other_Gods/Minor_Gods/Adonis/adonis.html (Pristupljeno: 26.07.2021.).

5. ZAKLJUČAK

Od nastanka čovječanstva potreba da se objasni neobjašnjivo je sveprisutna. Kako je vatra nastala, zašto udaraju munje, a vulkani eruptiraju, gdje idemo nakon smrti samo su neka od pitanja koja su se objašnjavala božanskim usudom. Ono što je nekad bila mitologija, a nešto kasnije i religija, oko koje su se razvile kulture i civilizacije, nama je danas znanost.

Mitovi su imali razne svrhe unutar društva, bili su korišteni za stjecanje političke moći, vlasništva nad zemljom, ali i u svrhu zabave. Podučavali su ljude pravednosti, hrabrosti, brižnosti, suosjećajnosti i kreativnosti. Sredinom 20. st. se javila potreba za objašnjenjem tog neobjašnjivog, a najbolje je u tome uspio Joseph Campbell, koji je mitologiju komparirao s psihoanalizom, detaljno razradivši put junaka kroz ljudsku potrebu za rješavanjem univerzalnog: „San je personaliziran mit, a mit depersonaliziran san; i mit i san su simbolički na isti onaj opći način kao što je to dinamika psihe. Ali u snu oblici nose pečat specifičnih problema koje ima sanjar, dok su u mitu prikazani problemi i rješenja primjenjiva na čitavo čovječanstvo“ (Campbell, 2004:31). Ta *rješenja primjenjiva na čitavo čovječanstvo* postala su nit vodilja u stvaranju religija i mitova, time povezujući kulture i civilizacije koje nikad nisu bile u doticaju jedne s drugima.

Čovjek je stoljećima kroz vizualnu, književnu i scensku umjetnost „oživljavao“ mitologiju. Kroz razne materijalne objekte prikazivao je božanstva i scene iz mitova. U prošlosti je čovjek štovao bogove iskazujući im zahvalnost gradnjom hramova, kipova, stupova, svetišta, palača, itd. U obliku plesova, svetkovina i natjecanja iskazivao je poštovanje spram božanstava. Danas svetkovine i natjecanja nisu nužno posvećeni štovanju božanstava. Ljudi su kroz stoljeća povezivali mitove s prirodom. Rijeke, planine, jezera, vulkani, mora kao i mnogi drugi krajobrazi smatrani su mjestima rođenja bogovâ. To su mjesta na kojima mitovi nastaju i nastanjuju se. Ratovima i seobama su se mitologije međusobno ispreplitale. Zemlje su preuzimale i prihvaćale religiju, mitove, kulturu i običaje drugih zemalja. Mitove i božanstva prilagodili bi vlastitim bogovima. Ulaskom u 20. stoljeće mitologija je postala

dostupna svima u obliku masovnih medija – novina, radija, televizije i interneta – time u potpunosti gubeći svoj duhovni aspekt, no još uvijek rješavajući univerzalna pitanja na donekle banaliziran način.

U Japanu kao i u Grčkoj mitologija je imala značajan utjecaj na svakodnevni život pojedinca. Vjerovalo se da prirodne katastrofe uzrokuju ljuti ili nezadovoljni bogovi te su ih smatrali božjim kaznama čovječanstvu. Religioznim obredima, žrtvama, darovima i svetkovinama ljudi su štovali bogove i molili ih za pomoć. U Japanu i danas postoje svetkovine vezane za pojam koji ostatak svijeta smatra mitologijom, a u Grčkoj su se nekada davno Olimpijske igre izvodile u čast Zeusu. Još jedna poveznica Japana i Grčke je potreba da se pomoću religije, tj. mitologije, opravda i legitimizira vlast, ali ona nije specifična samo za ove dvije zemlje. Egipat, Rim i mnoge druge mitologije svijeta opravdavale su nadmoć jedne osobe nad mnogima baš tim pojmom božanskog poslanja.

No povedemo li se za tvrdnjom o rješenjima primjenjivim na čitavo čovječanstvo, shvatit ćemo da su zapravo sve mitologije svijeta isprepletene univerzalnim arhetipom junaka ili božanstva koji je primjenjiv ne samo na makro (globalnoj) razini, već je to konstantna borba koja se odvija i na mikro (osobnoj) razini. Zatvarajući tako krug i objašnjavajući neobjašnjivo.

LITERATURA

Ashkenazi, Michael, 2003., *Handbook of Japanese mythology*. California, ABC-CLIO, Inc.

Barthes, Roland, 2009., *Mitologije*. Prevela Morana Čale. Zagreb, Pelago.

Campbell, Joseph, 1949., *Junak s tisuću lica*. Preveo Vladimir Cvetković Sever. Zagreb, Fabula Nova.

Daly, Kathleen N., 1992., *Greek and Roman Mythology A to Z*. Izmjenio Marian Rengel. New York: Facts On File, Inc.

Graves, Robert, 1955., *Grčki mitovi*. Prevela Ana Luketina. Zagreb, CID-NOVA.

Hameršak, M. (2012). 'Velikani ili anonimci? Jacob i Wilhelm Grimm u hrvatskoj književnosti, politici i znanosti devetnaestoga stoljeća', *Libri et liberi*, 1.(2.), str. 197-214.

Hamilton, Edith, 1942., *Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes*, New York, Little Brown and Company.

Kirk, Geoffrey Stephen, 1970., *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*, Los Angeles, University of California Press.

Mandić, Igor, 1984., „*Mitologija svakidašnjeg života: analitika imaginarnog u masovnoj kulturi*“. *Književnost i medijska kultura: izabrani eseji*, ur. Igor Mandić, 138-163., Zagreb, Matica hrvatska.

Piggot, Juliet, 1969., *Japanese Mythology*, Feltham, Hamlyn House.

Roberts, Jeremy, 2004., *Japanese Mythology A to Z.*, New York: Facts On File, Inc.

Roman, Luke, Roman Monica 2010., *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology*, New York: Facts On File, Inc.

Schwanitz, Dietrich, 2008., *Opća kultura – sve što treba znati*, Zagreb, Mozaik knjiga.

Shirane, Haruo, 2007., *Traditional Japanese Literature: An Anthology, Beginnings to 1600*. Prevela Sonja Arntzen. New York: Columbia University Press.

Solar, Milivoj, 1998., *Edipova braća i sinovi*, Zagreb, Naprijed.

Tylor, Edward., 1871., *Primitive Culture*, London, John Murray.

Vernant, Jean-Pierre, 1990., *Myth and Society in Ancient Greece*, New York: ZONE BOOKS, str. 21-25.

Woodard, Roger D., 2007., *The Cambridge Companion to Greek Mythology*, New York, Cambridge university.

Internetski izvori

Christianity in Japan - Japan Guide, dostupno na: <https://www.japan-guide.com/e/e2298.html> (Pristupljeno: 29.06.2021.).

5 Places from Japanese Mythology and Folklore You Can Visit in Real Life, dostupno na: <https://travel.rakuten.com/campaign/ranking/folklore/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

Ryukuan Legend of the Celestial Maiden – ono okinawa, dostupno na: <https://www.onookinawa.com/2016/06/29/legend-of-the-celestial-maiden/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

(Azuki Arai) *The Legend of the Bean Washer*, dostupno na:

<https://curiousdensetsu.wordpress.com/2016/08/28/azukiarai-the-legend-of-the-bean-washer/> (Pristupljeno: 30.06.2021.).

Kikuko, Hirafuji., 2019. *The Hare of Inaba: A Pitiful Hare Saved by Okuninushi*,

dostupno na: <https://www.kokugakuin.ac.jp/en/article/142576> (Pristupljeno: 1.07.2021.).

Jiraiyan., 2017. *The Mythological and Folk Tale Origins of Classic Anime*, dostupno

na: [The Mythological and Folk Tale Origins of Classic Anime | The Artifice \(the-artifice.com\)](http://theartifice.com) (Pristupljeno: 20.07.2021.).

Mingren, Wu., 2019. *Shinigami: The Grim Reaper and God of Death in Japanese*

Folklore, dostupno na: [Shinigami: The Grim Reaper and God of Death in Japanese Folklore | Ancient Origins \(ancient-origins.net\)](http://ancient-origins.net) (Pristupljeno: 21.07.2021.).

Pollard, John., *Greek religion | Beliefs, History, & Facts | Britannica*, dostupno na:

<https://www.britannica.com/topic/Greek-religion> (Pristupljeno 23.07.2021.).

World Heritage Encyclopedia. *Greek mythology in popular culture*, dostupno na:

http://self.gutenberg.org/articles/eng/Greek_mythology_in_popular_culture
(Pristupljeno : 24. 07. 2021.).

Hermes : *The Messenger of the Gods*, dostupno na:

<https://www.greekmythology.com/Olympians/Hermes/hermes.html>

(Pristupljeno: 25.07.2021.).

Adonis - *Greek Mythology*, dostupno na:

https://www.greekmythology.com/Other_Gods/Minor_Gods/Adonis/adonis.html

(Pristupljeno: 26.07.2021.).

SAŽETAK

Ovaj rad komparativna je analiza određenih aspekata japanske i grčke mitologije. Prilikom izrade rada korištene su metode analize, sinteze, indukcije, dedukcije, generalizacije, kompilacije i komparacije. Važnost mitologije za razumijevanje suvremenog društvenog okvira modernih kultura je neprocjenjiva, od utjecaja na religiju i umjetnost do utjecaja na pravo, filozofiju, itd. Rad stoga pruža uvid u mitologiju Japana i Grčke te otkriva sličnosti, ali i razlike između ovih dviju kultura. Zasebno se pojašnjavaju japanski mitovi proistekli iz *Kōjikija* i *Nihonshōkija*. Objašnjava se utjecaj ranih japanskih mitskih predodžbi na kasniji dolazak budizma i kršćanstva u Japan, kao i mitski prikaz prirode, životinja te ljudi. Također se u posebnom poglavlju obrađuje starogrčka mitologija, te njezin bogat utjecaj na kasnija stoljeća u Europi, uključujući 20. stoljeće, u kojem su mitovi ponovno oživjeli na platnu, u stripovima i igraćim konzolama. Naposljetku je dana analiza nekoliko poznatih japanskih i grčkih mitova, te arhetipske sličnosti koje ih povezuju. Autor u radu koristi znanstvenu literaturu, internetske članke i ostale izvore o mitologijama dviju civilizacija.

KLJUČNE RIJEČI

Mitologija, religija, društvo, grčka mitologija, japanska mitologija, *kamiji*.

SUMMARY

This paper is a comparative analysis of certain aspects of Japanese and Greek mythology. Methods of analysis, synthesis, induction, deduction, generalization, compilation and comparison were used in the preparation of the paper. The importance of mythology for understanding the contemporary social framework of modern states is invaluable, from influencing religion, culture, art to influencing law, philosophy, etc. The paper therefore provides a comparative insight into the mythology of Japan and Greece and reveals similarities but also differences between

these two cultures. The Japanese myths derived from *Kōjiki* and *Nihonshōki* are explained separately. The influence of early Japanese mythical notions on the later arrival of Buddhism and Christianity in Japan is explained, as well as the mythical depiction of the nature, animals and people. A special chapter also deals with ancient Greek mythology and its rich influence on later centuries in Europe, but also the 20th century in which myths were revived on canvas, books and game consoles. Finally, an analysis of several well-known Japanese and Greek myths and archetypal similarities that connect them is given. The author uses scientific literature, online articles and other sources on the mythologies of individual civilizations.

KEYWORDS

Mythology, religion, society, Greek mythology, Japanese mythology, *Kami*.