**MODERNA MITOLOGIJA**

Ako mitovi postoje u svim civilizacijama i svim povijesnim vremenima, često su omalovažavani i smatrani pričama za naivne. Auguste Comte, osnivač pozitivizma i sociologije, degradirao je mitove na najraniju i najprimitivniju razinu intelektualne evolucije, a francuski filozof Lucien Lévy-Bruhl povezao je mit s predlogičkim mentalitetom zajedničkim najprimitivnijim stadijima čovječanstva. U ovom modernom vremenu to podrazumijeva da smo odavno trebali prerasti taj “primitivni mentalitet” i da smo trebali odbaciti sve što je izvan osjetilnog iskustva i jasnog svjetla razuma.

Kako je onda moguće da mitovi još uvijek zaokupljaju našu imaginaciju, da smo i dalje fascinirani elfima i zmajevima, da je knjiga Gospodar prstenova uz Bibliju bila najčitanija knjiga 20. stoljeća i da je J. K. Rowling autorica koja je zaradila najviše novca u čitavoj poznatoj povijesti? Kako objasniti da su Ratovi zvijezda dosad nadahnjivali tri generacije, da u pustolovinama Harryja Pottera podjednako uživaju i djeca i odrasli, da ljudi iznova gledaju filmove poput Matrixa i da je Gospodar prstenova privukao nevjerojatno različite poklonike svih dobnih skupina.

### **Mit je mrtav – živio mit!**

Mitologija je još uvijek živa, i uvijek će biti živa. Još od najranijih vremena čovjek je koristio simbole i mitove da bi izrazio svoje iskustvo stvarnosti, koje nadilazi fizički svijet, i prenio ga budućim naraštajima. Svi su narodi kroz povijest imali svoje mitove, a neki od njih poznati su i danas: ep o Gilgamešu, mit o Izidi i Ozirisu, Mahabharata, Ramayana, Heike Monogatari, Ilijada, Odiseja, Platonovi mitovi, Edda, Kalevala, mit o kralju Arthuru i njegovim vitezovima, Pjesma o Rolandu, i mnogi drugi. U 19. i 20. stoljeću mit se ustrajno oživljava u literarnoj, glazbenoj i filmskoj umjetnosti: Prsten Nibelunga, Gospodar prstenova, Ratovi zvijezda, Matrix, Harry Potter, Dina...

Ponovno oživljavanje mitskih elemenata dovelo je do prikupljanja, klasificiranja i tumačenja mitova, te konačno i do pokretanja studija komparativne mitologije.

Njemački antropolog Adolf Bastian (1826.-1905.) prvi je izložio ideju da mitovi čitavog svijeta sadrže iste “elementarne ideje”.

Švicarski psihijatar Carl Gustav Jung (1875.-1961.) nazvao je te elementarne ideje “arhetipovi”, jer je bio uvjeren da su oni sastavni dijelovi ne samo nesvjesnog uma pojedinca, nego i kolektivnog nesvjesnog. Jung je vjerovao da su sva ljudska bića rođena s istim osnovnim podsvjesnim arhetipovima kao što su “heroj”, “kralj” ili “istraživač”.

U drugoj polovici 20. stoljeća općeprihvaćeno je da su mitovi nešto univerzalno, nešto što ima univerzalnu funkciju. Joseph Campbell napisao je revolucionarnu knjigu Heroj s tisuću lica, u kojoj obrazlaže kako su sve priče u osnovi ista priča, koju je nazvao “herojsko putovanje” ili “monomit”. U svojoj knjizi iznosi primjere iz različitih kultura kroz čitavu poznatu povijest svijeta te ukazuje na zajedničku temeljnu postavku u pozadini religije i mita. Zaključio je da su sve religije samo posude za iste esencijalne istine i da “su sve religije istinite, ali nijedna doslovno”.

### **Zajednički univerzalni elementi modernih mitova**

**Borba između dobra i zla**

U mnogim se mitovima dvije strane bore jedna protiv druge. Moderni su primjeri prstenova družina protiv tamnih sila Mordora i Harry Potter protiv Voldemorta. U Matrixu se ljudska bića bore protiv strojeva, a u Ratovima zvijezda snage Planeta protiv snaga Zvijezde smrti.

U svim navedenim primjerima tema je moć. Zli žele moć za sebe (Sauron je oživljen “željom za dominiranjem čitavim životom”) i ne pokazuju poštovanje prema individualnim životima, dok se dobri uspješno odupiru pohlepi za moći, a njihova se moć zasniva na sposobnosti vladanja sobom.

**Heroj**

Heroj je glavni lik priče i ima posebnu misiju koju treba ostvariti. Njegova je priroda istovremeno ljudska i posebna; u grčkoj je mitologiji ova dvostruka priroda bila izražena herojem koji je gotovo uvijek polubog, dijete božanskog i ljudskog roditelja. “Posebnost” Harryja Pottera, Froda, Lukea Skywalkera, Nea i Paula Atreidesa znači da je njihova sudbina proći kroz mnoge opasnosti i mnoga iskušenja. Tijekom svoje misije oni često skoro pogibaju, ali tako otkrivaju svoju unutarnju snagu i razvijaju svoj unutarnji potencijal.

**Učitelj ili mentor**

Primjeri: Dumbledore, Gandalf, Obi-wan Kenobi, Yoda, Morpheus itd. Svaki heroj ima svog učitelja ili mentora. Učitelj je svjestan potencijala u mladom heroju i preuzima ulogu njegovog učitelja i vodiča. On priprema heroja za zadaću i podsjeća ga na vrline koje treba razviti ako želi biti uspješan. Učitelj obično zna istinu ili zna puno više o širem kontekstu misije i pomaže svom štićeniku u postupnom shvaćanju istine i oslobođenju od svih iluzija.

**Proročanstvo**

U mnogim mitovima postoji proročanstvo koje se tiče heroja. To je proročanstvo koje pomaže identifikaciji heroja, kao u mitu o kralju Arthuru gdje osoba koja može izvući mač iz kamena, treba postati budući kralj. Ili pak proročanstvo otkriva misiju i sudbinu heroja. U Ratovima zvijezda rečeno je da će Luke zbaciti vladara. U Matrixu proročanstvo kaže da će Morpheus pronaći “Jednog” koji će biti sposoban osloboditi čovječanstvo i da će se Trinity u njega zaljubiti. Harry Potter postupno otkriva proročanstvo o svojoj povezanosti s Voldemortom. U filmu Dina Bene Gesserit ima proročanstvo o Kwisatzu Haderachu, osobi koja će “skočiti naprijed” u evoluciji čovječanstva, a Fremen ima proročanstvo o novom mesiji.

**Misija**

Heroj uvijek ima zadaću izvršiti opasnu misiju koja utječe na sudbinu cjelokupnog čovječanstva. U modernim mitovima uvijek se radi o nadvladavanju zla na ovaj ili onaj način. Frodo treba uništiti “jedan prsten da sve veže”, Harry Potter mora nadvladati Voldemorta, Luke Skywalker mora zbaciti s trona zlog cara, a Neo mora utrti put oslobođenju drugih od robovanja strojevima.

**Iskušenje**

Jedan od ispita koji heroj mora proći jest iskušenje. Luke je zaveden tamnom stranom, Frodo je na kušnji prstena moći, Harry Potter je doveden u iskušenje upotrijebiti magiju u bezjačkom svijetu, a Cypher (pali mesija u Matrixu) podliježe svijetu ugodnih iluzija.

**Ovladavanje sobom, izgradnja karaktera, razvoj vrlina**

Svi herojski likovi moraju naučiti vladati sobom. Mladi heroji trebaju naučiti vladati svojom naravi i svojim postupcima. Oni moraju, također, naučiti nadići strah. Sjajan primjer za to imamo u filmu Dina gdje Paul Atreides mora kontrolirati svoj strah od boli dok mu prsti gore u kutiji, a istovremeno mu uz vrat stoje otrovne igle koja će ga probosti na najmanji trzaj straha. Heroj također mora naučiti ovladati svojim umom: Luke Skywalker treba ovladati umom da bi ovladao Silom, Harry Potter treba proći obuku u Occlumencyiju da bi spriječio Voldemorta u čitanju njegova uma. Svi heroji moraju razviti hrabrost, ustrajnost, nadu, ljubav, suosjećanje, duh zajedništva, usredotočenost, razboritost, intuiciju, jer to su njihova jedina stvarna “oružja” u borbi protiv mračnih sila.

**Potreba za modernim mitovima**

Joseph Campbell je primijetio da svaka generacija mora ponovno kontekstualizirati mit da ga prilagodi svom vremenu i da stvori vlastite smjernice kako se uklopiti u svijet. Često je napominjao da je nedostatak modernog mita nenadoknadiv gubitak za našu kulturu.

J. R. R. Tolkien je također bio svjestan toga i svojom knjigom Gospodar prstenova želio je stvoriti moderan mit.

J. A. Livraga je vjerovao da će se čovjek bez mitova, heroja, ljepote i svetog pretvoriti u humanoida i izgubiti sposobnost projekcije svojih nadanja u budućnost i stvaranja kulturnih oblika koji mu omogućuju življenje smislenog života.

Mitovi su karte stvarnosti i sadrže ogromnu moć buđenja nutarnjeg potencijala čovjeka. Bez mitova bi nam nedostajala ova dragocjena mapa stvarnosti i veliko nadahnuće za otkrivanje našeg nutarnjeg potencijala. Velika privlačnost Harry Pottera, Gospodara prstenova i drugih djela upravo to pokazuje: trebamo mitske heroje koji će nas nadahnuti i potaknuti.

Autor: Sabine Leitner

**SUPERJUNACI –**  **ZADATAK:**

Izaberite jednoga suvremenog superjunaka kojega ćete predstaviti prema zadanim elementima.

**1. Identitet**

* ime i prezime (ako ga ima)
* alias (drugo ime) – po mogućnosti objasniti etimologiju – podrijetlo i značenje imena
* podrijetlo junaka: gdje se prvi put pojavio, tko ga je stvorio
* osobine i sposobnosti, specifična obilježja, kostim, preobrazba (ako se događa)
* područje djelovanja (grad ili slično)
* misija (cilj, osnovna težnja: za što se bori)
* borba dobra i zla – tko mu je protivnik, neprijatelj
* iskušenja koja prolazi
* ovladavanje sobom, izgradnja karaktera, razvoj vrlina
* eventualna smrt i povratak u život
* ishod njegovih nastojanja i djelovanja

**2. Objasnite razloge popularnosti i prihvaćenosti izabranoga superjunaka. Iznesite svoj doživljaj i mišljenje o njemu.**

**3. Prikupljene podatke usustavite i izradite prezentaciju ili plakat kojom ćete prikazati/portretirati svog junaka.**

**Zbog ograničenoga prostora na Loomenu prezentacije šaljite na adresu e-pošte:** **vale.ijelencic70@gmail.com****.****Rok za predaju zadatka je 17. 12. 2020.**