Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku

Odjel za Kulturologiju

RELIGIJA I KULTURA

**Sličnosti i kontrasti u antičkoj mitologiji, religiji i kulturi**

1. **Uvod**

Antički svjetovi kao kolijevka zapadne civilizacije su ostavili dubok trag dosegnuvši današnjeg čovjeka. Taj utjecaj se i danas manifestira svojom neupitnom ukomponiranošću u svaki vid naše kulturne zbilje uključujući sve vrste umjetnosti, čimbenike povijesnog naslijeđa, pa i jezičnu tradiciju. Suvremena zapadna kultura je temeljito prožeta grčkim, a tako i rimskim likovima čije osobine su postale prepoznatljiv simbol u gotovo svakom obliku svoje pojavnosti. To se najsuptilnije očituje u poslovicama i govornom jeziku, gdje koristimo sintagme kao što su *muke Tantalove, Sizifov posao* i *Pandorina kutija* podrazumijevajući njihovo značenje danom kontekstu i ne razmišljajući o njihovom porijeklu.

Mitologija svojom povlaštenom ulogom u antičkoj religiji, pa potom i književnosti predstavlja upravo najobuhvatniji sloj ljudskog vjerovanja i djelovanja u svakom aspektu života tadašnjeg čovjeka oslikavajući sakralne i zemaljske motive kojima on biva oblikovan. Polazeći od toga u ovom radu ću i kroz opise pojedinih ključnih segmenata objasniti poveznice između religije, mitologije i kulture. Heroji i bogovi predstavljeni u mitskim epovima su zapravo personificirana projekcija karakterističnih i idealnih psihoemotivnih profila i vrijednosti koje se promiču u promatranoj civilizaciji, bila ona grčka ili rimska. Stoga razlike među mitologijama i vjerovanjima dviju civilizacija jesu i razlike među narodima u smislu osobite naravi. U ovom radu ću razraditi i obuhvatiti najosnovnije mitske sastavnice stare Grčke i Rima te ukratko objasniti kako se u religijima kroz mitologiju oslikavaju temeljne razlike između dviju koncepcija antičkog čovjeka.

**2. Povezanost i uvjetovanost mitologije i religije**

Religija je po svojoj definiciji skup mitova, obreda i zakona kojima čovjek želi uspostaviti odnos s božanstvom.[[1]](#footnote-2) Mit, obred i zakon su bitni i temeljni elementi religije. Mit je bio različno povezan s religijom. Dugo vremena se mit shvaćao kao vjerovanje u mnoštvo bogova. U novije vrijeme mit se može povezati i s jednoboštvom. Tako mnogoboštvo i jednoboštvo tumače se mitski.[[2]](#footnote-3) Konačno je kategorija mita proširena, osim na tradicionalne religije, i na religije imanacije, na razne ideologije. Tako se često mit poistovjećuje s religijom i religija se time naprosto jednostavno svodi na mitologiju. No bitno je zapamtiti da mit obično ne izriče sakralno sam po sebi, već ga samo kroz alegoriju simbolizira.[[3]](#footnote-4)

**2.1 Od mita i rituala do civilizacije i kulture**

Prije no što iznesem i pokušam objasniti razliku romanske i helenske kulture kroz religiju i mitologiju*,* definirat ću mit i rituale i njihov značaj u formaciji kulture, koja je sama po sebi mreža simboličkih obrazaca civilizacije; naime mitovi prije svega počivaju na simbolizmu. **Mitovi**su priče nastale u raznim kulturnim područjima širom svijeta koje govore o porijeklu i nastanku čovjeka, naroda, i drugih živih bića, te bogova i heroja [kulture](http://hr.wikipedia.org/wiki/Kultura), kao i nastanka [civilizacije](http://hr.wikipedia.org/wiki/Civilizacija) i cjelokupnog [svemira](http://hr.wikipedia.org/wiki/Svemir). Mitove možemo podijeliti u više kategorija, mogu biti [kozmogonijski](http://hr.wikipedia.org/wiki/Mitovi_o_stvaranju), vezani uz religiju i rituale, o raznim herojima kulture koji su donosioci civilizacije, o [bogovima](http://hr.wikipedia.org/wiki/Bog) ili su povijesnog karaktera, koji govore o seobama plemena. Tako je mit zapravo narativna refleksija nekog naroda, tj. separirane kulturne grupacije, a formira njihov osjećaj zajedničke povijesti i pripadnosti unutar grupe te značajnog odnosa sa "višim" silama iz okolnog svijeta i [svemira](http://bs.wikipedia.org/wiki/Svemir). Mit je projekcija aspekata [duše](http://bs.wikipedia.org/wiki/Du%C5%A1a) određene kulture. U svom kompleksnom ali otkrivajućem [simbolizmu](http://bs.wikipedia.org/wiki/Simbolizam), mit je u odnosu na kulturu kao što [snovi](http://bs.wikipedia.org/w/index.php?title=San&action=edit&redlink=1) stoje u odnosu na osobu.[[4]](#footnote-5) Obično se mitovi vežu za drevne narode. Mitovi zapravo simboliziraju jedan specifičan pogled na svijet, skriven i kodiran mnogostrukim značenjima. Uz mitove možemo vezati i **rituale**, jer i oni se temelje na simboličkom sadržaju. Ritual označava svečan čin ili svečanu ceremoniju koje se održava u skladu sa određenim zadanim [pravilima](http://hr.wikipedia.org/w/index.php?title=Pravilo&action=edit&redlink=1), a ta pravila su konkretna materijalna manifestacija simboličkog obrasca.[[5]](#footnote-6) Rituali su često praćeni određenim riječima, [gestama](http://hr.wikipedia.org/w/index.php?title=Gesta&action=edit&redlink=1) a mogu biti [vjerske](http://hr.wikipedia.org/wiki/Religija) ili svjetovne prirode. Kao takvi, rituali su uvjetujući čimbenici kulturne stvarnosti.

**3. Božanstva**

Božanstva kao najuzvišeniji princip predstavljaju temelj mitološke dimenzije svake civilizacije. Njihova nadređenost uz dane osobine prikazuje malog čovjeka i njegovu razinu štovanja i povjerenja svemu što označava kao božansko i izvan njegove moći. Slijedi prikaz najpoznatijih grčkih božanstava i njihovih rimskih pandana uz pripadajuće osobine.

**3.1 Zeus/ Jupiter**

Vrhovni bog drevnih Grka je bio Zeus, sin titana Krona i njegove supruge Ree; kada zbaci svog oca sa prijestolja tada on postaje vladarem na planini Olimp. Nadređen je svim drugim bogovima Olimpa, Grci su ga smatrali bogom ocem i prinosili su mu žrtve sa strahopoštovanjem. Bio je gospodar neba, pridavale su mu se moći stvaranja potresa, oluja i gromova kojima je privoljavao svoje podanike na poslušnost.[[6]](#footnote-7) U mitovima se često spominje kao bog munja. No osim moći kojima je raspolagao, pridodane su mu ljudske osobine. Poznat je po strastvenoj naravi, naglašenoj muškoj aktivnoj stvaralačkoj prirodi, čime su u pripovijestima potvrđene njegove veze sa brojnim božicama i smrtnim ženama s kojima je imao mnogo djece. Naravi je bio silovite i nepokolebljive, a ponekad i prevrtljive i pristrane. U rimskoj interpretaciji nalazimo vrhovnog boga Jupitera, iako su njegove ovlasti i moći kasnije gotovo u cijelosti preuzete od Zeusa, njegov kult je postojao i prije no što su Rimljani preuzeli grčku mitologiju i prilagodili je svojim idealima.[[7]](#footnote-8) Bio je poznatiji kao bog svjetla negoli kao bog munje, a s obzirom na ideale istine i pravde koje simbolizira, nije bio silovit, pristran, niti strastven. Jupiter nije zadržao ljudske karakterne osobine pripisane Zeusu, već je to bio dobri uzvišeni otac koga ljudske strasti nisu dostojne.

**3.2 Hera/ Junona**

Hera je bila Zeusova žena i životna družica, kraljica neba poznata kao božica braka, obitelji, poroda i ženstvenosti. Zeusu je rodila mnoštvo djece, od kojih su najpoznatiji Ares i Hefest. Iako je formalno bila zaštitnica žene u svakom njezinu dobu, dani izvori daju naslutiti da je ljudima činila više štete nego dobra. Naime konstantno ljubomorna i obuzeta muževim nevjerama uglavnom je proganjala i mučila brojne Zeusove smrtne ljubavnice, tako zahvaćena u vrtlozima strasti i osvete u manjoj bi mjeri obraćala pažnju na svoje štovatelje.[[8]](#footnote-9) U rimskom svijetu po dužnostima joj je odgovarala Junona, Jupiterova žena. Pružala je potporu i pomoć ženi u svakom njezinom razdoblju i ulozi koje bi ono nosilo. Predstavljala je pasivnu, majčinsku energiju. Ljudi bi joj se često obraćali za pomoć pri porođaju i blagoslivljanju braka prinoseći joj žrtve. Bila je blagonaklona zaštitnica rimske države za razliku od zanosite Here.

**3.3 Ares/ Mars**

Ares je ratoborni sin vrhovnog poglavara Zeusa i Here. U narodu je pobuđivao strahopoštovanje, ljudi su ga zazivali u vojnim pohodima. Strašni i siloviti bog rata je blagoslivljao osvajanja i poticao ubojstva i krvoproliće u svakoj prilici. Stoga Ares posljedično biva i bogom smrti čije ime se često spominje u negativnom i mračnom kontekstu. Umjetnička djela ga prikazuju u ratničkom oklopu, ljutitog i namrštenog, uvijek spremnog za nove osvajačke pohode i pokolj. Niti u jednom mitu nije spominjao oženjenim niti je imao jednu stalnu suputnicu, pa ipak je imao mnogo djece s ponekim božicama i brojnim smrtnicama.[[9]](#footnote-10) Njegov najpoznatiji sin je Eros, a kćeri Nika i Harmonia. Bio je otac mnogih nasilnih heroja, a neki vojskovođe su se prozivali Aresovim sinovima kako bi naglasili svoju nadmoć te agresivan karakter. Za razliku od Aresa čije ime bi kod ljudi izazivalo strah i zazir, rimski bog rata Mars je bio cijenjen, po moći i dostojanstvu bio je na drugom mjestu iza Jupitera. Naime, vjerovalo se da je upravo on bio otac braće Romula i Rema, utemeljitelja Rima. Prvotno bog ratarstva, šuma, proljeća i poljoprivrede, putem adaptacije sa grčke mitologije postaje bog zaštitnik u vojnim pohodima; zaštitnik rimske zemlje, njihovih farmi i poljoprivrednih dobara. Vjeruje se da je ožujak (Martius) dobio ime po njemu; to je ujedno bio prvi mjesec rimskog kalendara. Tada je bilo najplodnije vrijeme za žetvu, te je većina ljudi tada bila u ratu. Dok je Ares bio ljutit i bijesan, Mars je bio dostojanstvena ponašanja i staložen. Kako je Mars bio bog novog života i žetve, a Ares nasilja i krvoprolića implicira se da je Ares bio bog rata i smrti, a Mars bog rata i života.[[10]](#footnote-11) Ares bi uvijek tražio razloge za rat i potpirivao žar borbe, dok bi Mars obrambenim pristupom najradije spriječio svaku vrstu pogibelji.

**3.4 Afrodita/ Venera**

Afrodita je grčka božica ljubavi, ljepote i umjetnosti. Stvorena je iz morske pjene, no prema nekim izvorima ona je kći Zeusa i Dione, božice kiše. Ona je najljepša božica antike, te jedan od najčešće prikazivanih likova u umjetničkim djelima. U njezinu čast podignuti su brojni hramovi. Ona je posjedovala pojas zavođenja, njezinoj ljepoti i čarima teško su odolijevali i smrtnici i bogovi. Imala je mnoge pomagače i brojne afere. Iako sama božica ljubavi, bila je veoma nevjerna i prevrtljiva, darivala je strastveni ushit i nestalnu sreću.[[11]](#footnote-12) Na neki način bila je jedan od uzročnih činitelja trojanskog rata; naime upravo ona je Heleni udahnula ljubav prema trojanskom princu Parisu, koji je osvojio njezinu naklonost jer ju je prozvao najljepšom kada je sudio između nje, Atene i Afrodite. Iako je Venera u romanskom svijetu postojala i prije no što su joj pridodane osobine grčkog božanstva, tek nakon takve prilagodbe dobiva na značaju. Venera je prvotno bila rimska božica prirode poznata i kao božica uzgoja i žetve plodova.[[12]](#footnote-13) Rimljani su u njezinu čast prinosili mirtu, golubove, vrapce i labude, a vjerovalo se da je zauzvrat blagoslivljala urode, vrtove i vinograde. Kako je bila simbol proljeća, cvata i bujanja vegetacije, prirodno su joj se nadovezale Afroditine odlike plodnosti, ljubavi, ljepote i radosti življenja. Bila je i od velike povijesne važnosti, naime smatrali su je majkom rimskog nacionalnog junaka Eneje. Iako je većina rimskih mitova o Veneri izravno preuzeta iz Grčke, ona je ipak lišena Afroditine naglašene senzualnosti i hirovitosti. Bez obzira na to što su rimski mitovi većinom odražavali puku nominalnu distinkciju, te zanemarujući oscilacije u temperamentu grčke božice, Venera je bila primarno simbol nježnosti te je u narodu zadržala duh dobre, postojane i smirene božanske majke.

**4. Junaci u tematsko idejnom kontekstu**

Osim božanstava kao temeljnih institucija vjerovanja i obredne tradicije, neophodno je navesti junake čiji pothvati čine karakterističan tematsko-idejni sloj antičkih pripovijesti. Grčka i rimska mitologija su vremenom oblikovale mnoštvo značajnih junaka čija su herojska djela ili dogodovštine postala sastavnim dijelom pripadajuće kulture, a ponekad im priskrbila i status jedne od najprepoznatljivijih narodnih ikona. Junaci su bili smrtni ljudi, a u grčkoj mitologiji je upravo smrtnost (uz božanske ovlasti) bila jedina značajka koja ih je razlikovala od antropomorfnih bogova koji imaju izražen temperament. Kako je velik broj mitova izrodio pozamašan broj značajnih protagonista, navesti ću samo pojedine junake obaju drevnih civilizacija kako bih prikazala najvažnije razlike koje se očituju putem osnovnih motiva i vrijednosti prikazanih u sadržanom kontekstu.

**4.1 Grčki junaci**

Heraklo je nedvojbeno jedan od najpoznatijih junaka grčke mitologije, što je potvrđuje i njegov, dakako preuzeti, rimski pandan Herkul. Sin Zeusa i smrtne žene, bio je bratić kralja Euristeja, sina Here i Zeusa. Pod Herinim utjecajem morao je služiti kralju Euristeju pod čijom naredbom je izvršio dvanaest smrtonosno opasnih zadataka; između ostaloga ubio je zvijeri nemejskog lava, hadskog Kerbera, svladao lernejsku hidru, ulovio kerinejsku košutu itd.[[13]](#footnote-14) Svojom neopisivom snagom i ustrajnošću dokazao je da može nadići Herinog miljenika unatoč mnogim zamkama, te je tako dosegao božansku slavu osiguravši svoje mjesto na Olimpu.

Vrlo sličan mu je bio Tezej, kojeg u interpretacijama često nazivaju Heraklom Atene s obzirom na to da se suočavao sa sličnim teškoćama. Tako je kralj Minos zatočio Tezeja u labirint svoje palače u Knososu, a tu je obitavao čudovišni Minotaur kojemu su prinosili ljudske žrtve. No kako se svećenica Arijadna zaljubila u Tezeja, pomogla mu je davši mu klupko vune tako izvezeno čiji bi trag vodio do izlaza labirinta.[[14]](#footnote-15) U opisanim mitovima naglašena je snaga i individualnost podčinjenog pojedinca da se izbori za svoju slobodu i položaj. No taj mit s druge strane ima i jednu skrivenu, suptilniju duhovnu stranu. Naime, jedno od objašnjenja labirinta kao simbola krije se upravo u ovom mitu. Tezej, Minotaur i labirint predstavljaju odnos skrivenog i vidljivog čovjeka, njegove pozitivne i negativne potencijale. Sadržaj mita predstavlja još jedan aspekt labirinta: put i proces harmoniziranja čovjeka, kao i opasnosti koje na tom putu nužno susreće. Forma labirinta prikazuje ljudsku psihu i njenu dvojaku prirodu. Zamršeni splet emocija, nagona, predodžbi u kojima živi Minotaur, čudovište, animalni dio psihe. U isto vrijeme, labirint posjeduje i najveće bogatstvo - središte koje u sebi sadrži ljudsku bit, istinskog čovjeka; spoj neba i zemlje, tzv. više ja. Mitski labirint predstavlja stanje psihe u kojoj vlada Minotaur.[[15]](#footnote-16) Tu je prikazana ona strana psihe koja potiče animalnu prirodu čovjeka i koja u jednom trenutku može postati samostalni pokretač ljudskog djelovanja. Ali, sam čovjek je onaj koji treba odabrati kvalitetu vlastitog življenja i zbog toga Tezej, čovjek heroj u grčkom mitu, odlučuje ubiti Minotaura. Ova borba predstavlja borbu između plemenitog i profanog, dobra i zla unutar čov­jeka. Obje strane su podjednako jake i ishod borbe je uvijek neizvjestan. Smrt Minotaura znači smrt nižeg bića u čovjeku. Tezejeva pobjeda oslobađa psihu - labirint njegovog negativnog utjecaja. Predstavlja pobjedu čovjeka nad samim sobom, nutarnje pročišćenje, harmonizaciju. No, Tezej svoju borbu nije vodio potpuno sam. Put do središta i izlaza iz labirinta pronalazi uz pomoć niti konca koji mu poklanja Arijadna. Ona predstavlja odraz Tezejeva zavjeta Afroditi - ljubavi. Ljubav u ovom aspektu ne znači emocionalni odnos, već predstavlja životnu snagu, fenomen "čuda", mudrost duše koja vodi čovjeka na putu ostvarivanja vlastitog smisla.[[16]](#footnote-17) Iako je Arijadna bila hramska svećenica, ipak je pomogla Tezeju; tu vidimo težnju da se uzburka ustaljeni poredak, odupiranje rigidnom sustavu koji je oprečan pravdi. No ne mora svako opiranje poretku biti pravedno. Primjerice, poznat je mit koji slavi Hermesovu krađu Apolonove stoke da bi mu u zamjenu dao liru sviranjem koje se proslavio. Hermes, poznat po brojnim lažima i smicalicama, često je bio slavljen zbog svoje dosjetljivosti. Time se veliča smionost i domišljatost koja može priskrbiti osobnu korist.

Poznata je i priča o Perzeju kojemu je u stranom kraljevstvu postavljena zamka u vidu čudovišne paralizirajuće meduze Gorgone. No Tri sive čarobnice mu pomognu i daju upute kako da je pobijedi te spasi princezu Andromedu. To je primjer narodne pripovijesti u kojoj čarolija svladava čudovište, a dobra djela i herojstvo osvajaju lijepu djevojku.[[17]](#footnote-18)

Odisej se također suočavao s mnogim preprekama i patnjama na svom putu, kao što je primjerice bio opojni pjev Sirena. Čarobnica Kirka ga upozorava na njihovu pogubnost, a on zatim posadi začepi uši te se zatim priveže uz jarbol kako ne bi podlegao. Osim što je prvi uspio odoljeti pjesmi morskih čudovišta, značajan je i stoga što je oslijepio čudovišnog Kiklopa zabivši mu kolac u oko.

Sve te pripovijesti prikazuju grčku fascinaciju junačkim vrlinama i velikim ljudskim patnjama. Sastavnice junačke priče ne nalaze svoje uporište samo u radnji, već i u lirskoj vrijednosti. Mitovi o junacima veličaju individualnu snagu čovjeka više nego samu njegovu naciju, te ne postoje zato kako bi stvorili spone između pojedinca i pripadajuće civilizacije, već radi opisa hrabrih pothvata domišljatih junaka.

**4.2 Rimski junaci**

Razmatrajući činjenicu da je većina rimskih mitskih heroja preuzeta izravno iz helenske mitologije uz nominalnu distinkciju s tek blagim nijansama u karakternom izražaju i toku radnje, valja naglasiti one junake koji su nastali izvorno kao produkt rimskog stvaralaštva i pogleda na svijet.

Klasičan primjer jest Vergilijev Eneja koji predstavlja ideale i osobine karakterističnog romanskog heroja. Njegov emotivni sklop se najistaknutije predstavlja u usporedbi s bilo kojim grčkim junakom, primjerice Ahilom. Dok je Atena svako malo bila primorana obuzdavati Ahilove zanose i agresivne pobude, Eneja je primjer staloženog junaka koji prigušuje svoje osjećaje i instinkte u cilju izvršenja svoje sudbine namijenjene od bogova. Prikazana je poruka o značaju samokontrole koja je važna jer dovodi čovjeka u razmatranje i sprječavanje nepoželjnih radnji koje ga mogu udaljiti od njegovih ciljeva. U *Eneidi* su osjećaji prikazani kao slabosti, štetne duhovne supstance koje testiraju čovjekov karakter. S druge strane, Grci su emocijama davali veliku važnost te su smatrali da je njihovo ispoljavanje neophodno i prirodno, tako su naime davale boju životu u svim njegovim čarima i sastavnicama. Eneja je bio upriličenje discipliniranog i izdržljivog ratnika koji će podnijeti sva iskušenja na putu do Italije gdje će naposljetku ustoličiti Rim. Dok su grčki mitovi obuhvaćali širok raspon vrijednosti i osobenih likova s željom da se prikažu najrazličitiji mogući ishodi i strane ljudskog karaktera, Rimljani su u svojim mitovima pretežno naglašavali osnovne motive politike i historicizma. Pobjede na bojnom polju su im bile značajnije nego pobjede u ljubavi ili nadmudrivanju, a širenje moći Rimskog carstva je bio temeljni pokretač i ideja mitološke dimenzije u rimljana. Rimski mitovi uglavnom nastoje veličati povijesno i politički važne ličnosti, a često su mijenjani pod utjecajem aktualnih rimskih vlasti i aristokracije. Te pripovijesti nas upoznaju s apoteozom, krajnjom devocijom rimskih vladara koji su nerijetko uzdizani u red bogova. Primjerice, Juliju Cezaru je pripisana uloga u mitu koji ga je opisivao kao potomka Venere Victorie (Venere koja nosi pobjede u bitkama), a vjerovalo se i u inkarnaciju Neronova utjelovljenja.

Uz neprestano naglašavanje rimske nadmoći motiv rata je neizbježan. Tako je proslavljen Decius Mus, rimski konzul koji je živio u razdoblju otprilike 300 g. pr.n.e. Kada su se horde Etrušćana, Samnita i Gala nadmoćno obrušile u napad na rimske legije u trećem samnitskom ratu, Decijus Mus koji je u ratu sudjelovao kao vojskovođa desnog krila rimske vojske, vidjevši da je neprijatelj u prednosti pojurio je među neprijateljske čete i poginuo.[[18]](#footnote-19) Kako je prilikom tog čina posvetio sebe i neprijateljsku vojsku bogovima podzemlja, vjeruje se da je upravo on tako osigurao pobjedu rimske vojske u toj bitci. Takav njegov postupak je nedvojbeno zbunio i zaprepastio vojnike. Upriličen je motiv žrtvovanja za dobrobit Rima.

Mitskim junakom je tako postao i konzul Marko Atilije Regul.[[19]](#footnote-20) Nakon poraza od Kartažana oni su ga zarobili i poslali natrag u Rim kako bi pregovarali s cezarom; ako Rimljani priznaju poraz pustiti će ga, a ako žele nastaviti ratovati morati će ga predati Kartažanima i poslati u smrt. No Regul je gorljivo nagovarao Rimski senat da se nastavi boriti te se zagovarajući svoju čast dobrovoljno žrtvovao i vratio u Kartagu gdje je naposljetku i pogubljen.[[20]](#footnote-21)

Ove priče o junacima izvode zamisao da je Rim bio povrh svega nadređena vrijednost nametnuta pojedincu. Cilj mitova je bio prikazati ovisnost pojedinca o civilizaciji i primoranost njegove težnje da je održi. Narativne komponente čine bit o tome kako je kreiran rimski poredak i moć.

**5. Zaključak**

Mitovi odražavaju sličnosti i razlike između helenske i romanske civilizacije u svojoj biti. U pripovijetkama su oslikani ideali na kojima su počivali temelji određenog društva, uključujući moral i one osobine naznačene kao poželjne. Neminovno je da je religija u obje kulture od velikog značaja, a Rimljani su preuzeli grčka božanstva te su ih uz prilagodbu romanskim nazivima prilagodili svojim svjetonazorima. Ako ustvrdimo da su božanstva najuzvišeniji čimbenici poretka i bitka, tada razlike među njima dočaravaju razlike u poimanju najuzvišenijih vrijednosti života. Grčkim bogovima su uz moći u potpunosti dane ljudske osobine koje su činile složenu i svojstvenu ličnost svakoga od njih, bili su obuzeti strašću i često su posredovali s ljudima. Rimska božanstva su blaga i uzvišena, to su bili dostojanstveni zaštitnici i nedokučivi ideale pravde i istine. Lišeni su tiranskih i senzualnih osobina grčkih bogova, a pripisivanje bilokakvih mana božanstvima je bilo nepojmljivo.

Sam prizor grčkih bogova kojima su dane ljudske osobine i onih rimskih koji veličanstveno opstoje na distanci ukazuje i na stavove o zagrobnom životu. Ako kod Grka ne postoji razlika između bogova i ljudi osim po smrtnosti, to znači da nemaju razrađene ideje o zagrobnom životu kao bitno drukčijem, već da je ljudski i zemaljski život uz sve što nosi u središtu njihovih interesa. U kontrastu, Rimljani su naglašavali pompoznu uzvišenost i sanjali da se uzdignu u božanske visine daleko od zemaljskih patnji. Stoga je kod njih naglašeniji i pojam sudbine, u čijem izvršenju čovjeka nisu smjeli omesti nikakvi osjećaji, dok su kod Grka oni poželjni jer daju draž životu i čine čovjeka čovjekom.

Motivi koji su pokretali junake na djelovanje i opis njihovih doživljaja prikazuje osebujnost života i kreacije mitova. Tu su Grci pokazali veću cjelovitost jer su im Rimljani preuzeli i junake, a oni koje su sami stvorili su pridonijeli slavi Rima i proslavljeni su na vojnim pohodima, što dokazuje da su Rimljanima na prvom mjestu bili slava, ratovanje i naglašavanje snage, a ne čovjek i sve ono što ga čini kao kod Grka.

**6. Literatura**

1. Stewart Peronwe, Rimska mitologija, Opatija 1986.
2. Ante Jurić, Grčka od mitova do antičkih spomenika, Rijeka 2001.
3. Zamarovsky, Vojtech, Junaci antičkih mitova:Leksikon grčke i rimske mitologije, Školska knjiga, Zagreb, 1989.
4. Cavendish, Richard, Ling, Trevor O., Mitologija:Ilustrirana enciklopedija, Založba mladinska knjiga, Ljubljana;Zagreb, 1990.
5. Mirić, Milan, Šešelj, Zlatko, Priče o grčkim junacima, Naprijed, Zagreb, 1992.
6. Minozzi, Barbara, Deset priča iz grčke starine, Samostalno izdanje, Rijeka 1990.
7. Tomić, Celestin, Mit i religija, pdf.
8. <http://recomparison.com/comparisons/101235/roman-mythology-vs-greek-mythology-ancient-mythologies-compared/>
9. <http://www.helium.com/items/1172195-a-look-at-the-differences-and-similarities-between-greek-and-roman-gods>
10. David Adams Leeming: *Encyclopedia of creation myths*, ABC-CLIO, Inc., Santa Barbara, Kalifornija, 1994 URL: **Error! Hyperlink reference not valid.**Adams\_Leeming.pdf
11. http://www.znanje.org/i/i26/06iv09/06iv0915/sta\_je\_religija.htm

[www.maturski.org](http://www.maturski.org/)

1. http://www.znanje.org/i/i26/06iv09/06iv0915/sta\_je\_religija.htm [↑](#footnote-ref-2)
2. Tomić, Celestin: Mit i religija, str 3 [↑](#footnote-ref-3)
3. Ibid [↑](#footnote-ref-4)
4. David Adams Leeming: *Encyclopedia of creation myths*, ABC-CLIO, Inc., Santa Barbara, Kalifornija, 1994 URL: http://www. sites.otago.ac.nz/EBchecked/topic/142144/creation-myth/Adams\_Leeming.pdf [↑](#footnote-ref-5)
5. Ibid [↑](#footnote-ref-6)
6. Ante Jurić, Grčka od mitova do antičkih spomenika, Rijeka 2001., str. 127 [↑](#footnote-ref-7)
7. Ibid., str. 129. [↑](#footnote-ref-8)
8. Ante Jurić, Grčka od mitova do antičkih spomenika, Rijeka 2001., str. 141 [↑](#footnote-ref-9)
9. Zamarovsky, Vojtech, Junaci antičkih mitova:Leksikon grčke i rimske mitologije, Školska knjiga, Zagreb, 1989., str. 89 [↑](#footnote-ref-10)
10. Stewart Peronwe, Rimska mitologija, Opatija 1986. , str. 43 [↑](#footnote-ref-11)
11. Zamarovsky, Vojtech, Junaci antičkih mitova:Leksikon grčke i rimske mitologije, Školska knjiga, Zagreb, 1989., str. 122 [↑](#footnote-ref-12)
12. Ibid, str. 124 [↑](#footnote-ref-13)
13. Cavendish, Richard, Ling, Trevor O., Mitologija:Ilustrirana enciklopedija, Založba mladinska knjiga, Ljubljana;Zagreb, 1990. Str. 76. [↑](#footnote-ref-14)
14. Mirić, Milan, Šešelj, Zlatko, Priče o grčkim junacima, Naprijed, Zagreb, 1992., str. 29. [↑](#footnote-ref-15)
15. Cavendish, Richard, Ling, Trevor O., Mitologija:Ilustrirana enciklopedija, Založba mladinska knjiga, Ljubljana;Zagreb, 1990., str. 84 [↑](#footnote-ref-16)
16. Ibid [↑](#footnote-ref-17)
17. Ibid, str. 97 [↑](#footnote-ref-18)
18. Zamarovsky, Vojtech, Junaci antičkih mitova:Leksikon grčke i rimske mitologije, Školska knjiga, Zagreb, 1989., str. 155. [↑](#footnote-ref-19)
19. Ibid, str. 161. [↑](#footnote-ref-20)
20. <http://recomparison.com/comparisons/101235/roman-mythology-vs-greek-mythology-ancient-mythologies-compared/> [↑](#footnote-ref-21)