

SVETLANA SLAPŠAK
ANTIČNA MITURGIJA

VSEBINA

UVOD

Razvoj človeškega rodu	12
Spomin	14
Govorica bogov	18
Kako postati del mita?	22
Apoteoza in metamorfoza	24
Prerokovanje in politika	27
Film in mit	31
Televizija in mit	35
Zasmehovanje bogov	38

MITI

Adonis	45
Aeropa	47
Afrodita	49
Ahil	52
Ajanta	57
Ajantove žene	60
Ajgej	63
Ajgina	66
Ajtalid	69
Ajtra	71
Aka Larentija	73
Akontij in Kidipa	76
Alalkomen	79
Aleksander in Kleopatra	80
Alkatoos	84
Alkestida in Admet	86
Alkmena	90
Amazonke	93
Amintor	96
Antenor in Teano	99
Antigona	102
Antikleje	106
Apaturije	107
Apolon	111
Ares	114
Areta in Alkinoos	117
Argos	120
Argos, Atlas in Antej	123
Ariadna	126
Aristaj	129
Arkadija	132
Artemida	133
Askalaf – sova	137
Asklepij	140
Aspazija	143
Atalanta	146
Ate in Lite	149
Atena	152
Atrej	156
Avtomate	160
Batos	162
Bavbo	165
Belerofont	168

Buziris	172
Čudežni otrok	174
Damon in Pitias	178
Danaide	179
Deifob	183
Delfi	185
Delos	188
Demetra	190
Despojna	195
Devkalion in Pira	198
Diana	200
Dioniz	203
Dioskura	208
Dodona	211
Droga	214
Dvanajsterica bogov	218
Egesta	221
Ehidna	224
Ejlejtija	227
Elevzinski misteriji	229
Enej	231
Eos in Selena	235
Erida	237
Erifila	238
Erinije, Evmenide, Mojre	241
Erizihon	244
Eros	246
Etiopci in Hiperborejci	249
Evpolemeja	252
Evropa	254
Fajdra	259
Fama in Osa	262
Feniks	264
Gorga	267
Had	268
Haron	272
Hefajst in Dajdal	275
Hegeso	278
Hekaba	281
Hekata	285
Hektor	288
Hela	291
Helena	294
Helij	297
Helone, želva	300
Hera	302
Herakles	306
Herkina	309
Hermes	312
Hestija	316
Heziona	320
Hipnos in Tanatos	322
Hobotnice in sipe	325
Ifigenija	328

Ino 331
 Io 334
 Irida 335
 Ismena in Tidej 338
 Jan 341
 Jazon in Medeja 344
 Kače 349
 Kadmos in Harmonija 353
 Kairos 356
 Kajnida 359
 Kalisto 362
 Kariatide 363
 Kasandra 366
 Kekrops, Erihtonij, Erehtej 369
 Kentavri 372
 Kibela 375
 Kiklopi 378
 Kiparis 382
 Kirka 385
 Kodros 389
 Korint 392
 Koriolan 394
 Krokodil 397
 Ksant in Balij, konja 400
 Ksantipa 402
 Labod 404
 Lacus Curtius 406
 Lara in lari 409
 Leda 411
 Lemnos 413
 Leto 416
 Lovec 418
 Mahanitide 420
 Majnade 422
 Maraton 424
 Marpesa 427
 Maska 428
 Meduza 432
 Mentor in Nestor 434
 Metida in Mnemozina 438
 Mikene 441
 Minos, Midas, Minias 445
 Miš 448
 Momos in Komos 451
 Muze 454
 Najade 457
 Narcis in Eho 459
 Nemezis 463
 Nike in Tihe 465
 Nimfe 469
 Numa Pompilij in Egerija 471
 Odisej 473
 Ojdip 481
 Ojnotrope 486

Olimp, Olimpija 488
 Omfala 491
 Orion 497
 Osel 500
 Otrera 504
 Palamed in Epipole 505
 Pan 509
 Pandora 514
 Patroklos 515
 Penelopa 518
 Perzej 522
 Pes 526
 Pigmalion in Nioba 529
 Poliksena 533
 Pozejdon 536
 Priap 540
 Pritlikavci 542
 Prometej 545
 Protej 549
 Ptice 552
 Rodopida 555
 Satiri 559
 Scila in Haribda 562
 Sibila 565
 Sirene 568
 Sizif in Tantal 571
 Slavček 574
 Slon 577
 Stiks 580
 Škržat 584
 Tamiris, Marsias, Arahna 587
 Tanagra 592
 Tarpeja 596
 Tebe 599
 Telef in Neoptolem 601
 Termin 605
 Tespiade 607
 Tetida 611
 Tezej 614
 Tifon 618
 Timon 621
 Titani in Titanide 625
 Tkanje, pajek 629
 Trinožnik 632
 Verginija 636
 Vetrovi 638
 Vozovi 642
 Zagrej 645
 Zevs 649
 Zodiak 653
 Ženski demoni 656

BIBLIOGRAFIJA 661

IMENSKO KAZALO 667

UVOD

V antiki ni veljal nikakršen kanon »antične mitologije«, saj ni bilo nobenega starodavnega arhiva, v katerega bi zgodovinarji in književniki, išoč dober primer ali podobo, zahajali, brskali po predalih in v njih odkrivali točne različice. Prvi poskusi klasifikacije mitoloških zgodb so povezani z obdobjem, ko je antična mitologija že bila kulturna preteklost, poznejši pa z nevarnostjo, da jo intelektualci med kristjani pozabijo. Antični mitografi so bili od obdobja helenizma naprej pravzaprav lokalni zgodovinarji, ki so lokalno ustno izročilo uporabljali za »zapisovanje« zgodovine mesta, države ali družine, ki jih je za to plačala. Mitologija je bila predvsem vsem dostopna ustna disciplina, v okviru katere je bila izvedba pomembnejša od »ustaljene« zgodbe. Vsaka nova različica, tudi vizualna, je bila tako v enaki meri »avtentična« kot vse druge.

Številne mitološke zgodbe, kakršne smo jih brali in si jih zapomnili v šoli, so pravzaprav evropske in mnogo poznejše naracije, za katere so bili vzorec evropska ideja o logičnosti zgodbe, krščanska cenzura, ideologija časa in ciljno občinstvo, ki naj bi jih bralo. Na področju humanističnih ved in filozofije so se zadeve razvijale še veliko bolj divje: antična mitologija je postala prosto lovišče za najbolj subjektivna tolmačenja, simbolične komplekse, ideološke posege, vpisovanje stereotipov, zgodovinskih mentalitet, sodobnih intelektualnih blodenj in revolucionarnih projektov. Najbolj znan tovrstni primer je Freud.

Vsekakor najbolj izrazit in v marsičem intelektualno najbolj produktiven je manever subtilne ali manj subtilne uporabe antične mitologije za odpor proti krščanski oziroma malomeščanski morali in verski zadržtosti. Antično mitologijo je v veliki meri uporabljal vsak sodobni ateizem – od skritega ateizma in karnevalizacije Rabelaisove groteske prek Shellyjeve reinitizacije Prometeja, Marxovega izvrstnega poznavanja in uporabljanja mitologije, Nietzschejevega novega ateizma in radikalnega

»kulturološkega« ateizma Anatola Francea. Tej liniji vsekakor pripada tudi Freud. Intelektualno poganstvo, kakršnega je v drugi polovici preteklega stoletja navdihnil francoski filozof, katolik, hebraist in zgodovinar Ernst Renan v slavni *Molitvi na Akropoli*, je predvsem priznanje pravice do drugačnega, ne zgolj krščanskega spomina Evrope; gre torej za poziv k strpnosti. Na drugem koncu enakega intelektualnega okolja in v skoraj istem obdobju je Anatole France napisal svojo pripovedko *Na belem kamnu*. V njej se rafinirani antični poganski intelektualci v Korintu, zavedajoč se skorajšnjega izginotja svoje vrste, zgražajo nad neznanjem, nizkotnostjo in agresivnostjo pripadnikov novih sekt, ob tem pa mimogrede omenjajo nekega Pavla, ki ima tiste dni na korintski agori zmedene govore ...

Antična mitologija še danes deluje kot zatočišče ateizma pred ne vedno zagotovljeno zaščito »kulturne vrednote« – pomislimo samo na tolmačenja, po katerih bi bila antična mitologija še danes skrita in stalna »težnja« h krščanstvu! Če je ta stran sodobne uporabe antične mitologije v glavnem razvidna, pa še vedno ostaja tudi tista, ki antične mitologije ne bere iz zoperstavljenih pozicij krščanstva in ateizma, temveč kot ekran, na katerem je projiciran »antični človek«.

V evropski intelektualni (in progresivni) tradiciji 20. stoletja je Freudova uporaba antičnih mitov kot simbolnih instrumentov tolmačenja človeške psihe še vedno del mainstreamovske intelektualne preokupacije z antiko, če že ne znanstvenega diskurza, ki se je na tem področju od Freuda že resno oddaljil. Ne gre za sodobno kritiko freudizma in grozečo profesionalno brezizhodnost psihoanalize, temveč za kritiko Freuda s periferije humanistike – s področja antičnih študij samih, natančneje rečeno, s področja antične antropologije. Sodobna antropologija je v nekem smislu odgovor na ideološko, družbeno, kulturno in versko odvisnost evropocentričnega zgodovinopisja. Njeni mlajši privrženci, odpadniki iz vrst tradicionalnega zgodovinopisja in uporniki zoper konservativne antične študije, stojijo v okvirih jasne etične in politične pozicije: treba se je odreči škodljivi iluziji – tudi če je dobronamerna –, da nam bo lahko preteklost spregovorila brez posrednika; kot prvega in najbolj nevarnega posrednika/ponarejevalca pa je treba odkriti in razkrinkati – sebe. Antični človek je govoril sebi o sebi v svoji skupnosti.

Ko bomo uvideli, kaj smo sami vpisali v to branje, bomo bližje razlagam njegovega obnašanja. Pričujoča knjiga se je razvila iz rubrike »Antična mitologija za telebane«, ki sem jo objavljala v mariborskem časopisu *Večer* v obdobju 2000–2004. Večina besedil, ki sem jih iz tega materiala izbrala, je v tej knjigi skrajšana in spremenjena. Aktualizacija, s katero sem takrat pisala mitološke zgodbe, je prva žrtev opredelitve za knjižno obliko: obžalujem ta postopek, ki je posredno potrjeval mojo definicijo miturgije, ampak obenem se mi zdi, da so ostali trdnejši argumenti.

II

Leta 2011 sem pri pisanju o mitologiji, posebej antični mitologiji, uvedla termin »miturgija«. Gre za neologizem, ki označuje drugačen oziroma nov odnos do antične mitologije, temelječ na pristopu Jeana-Pierra Vernanta: najpomembnejši vidik tega je svoboda, ki jo odpira mitološki sistem antike, še posebej grške. Mitologija deluje brez ovir in cenzur, ki zaznamujejo verske sisteme. Prav zaradi tega antična mitologija, če le ni zlorabljen v arbitrarnih in popularno-komercialnih naracijah, deluje formativno na kulturo in tudi na človeško vedenje. Pustimo ob strani zlorabe v ideoloških/državnih/nacionalnih invencijah: zanima me, kako mitologija deluje na človeka v kulturi. Termin miturgija tu postane interpretativno funkcionalen. In kakšne so miturgijske linije, ki povezujejo zgodovinsko-antropološke kontinuitete? Če govorimo o metodi, gre za semiotično in antropološko analizo z nenehnim črpanjem iz zgodovine književnosti in retorike oziroma diskurzov. V takšni analizi je izbor pogosto drugačen od šolskega in kulturnoprestiznega okvirja ter povezuje mitološke zgodbe po novih disciplinarnih kriterijih – denimo Pigmaliona in Niobo. Mitološke zgodbe v seriji, zgodbe o likih z enakim imenom ali kontrastne zgodbe so posebej zanimive za analizo. Občasno edino dekonstrukcija pomaga pri poskusu razvozlanja pomenskih slojev. Zgodbe, ki niso dobile svoje leme, a se v besedilu pojavljajo, bo bralec našel s pomočjo indeksa imen.

Naj tu orišem nekaj miturgijskih linij, ki so opredelile izbor mitov v knjigi.

RAZVOJ ČLOVEŠKEGA RODU

12

Vprašanje je, ali so stari Grki poznali pojem človeka kot univerzalne vrednote, četudi dobršen del zahodne kulture temelji na tej razlagi grške filozofije. Iz antropološkega preučevanja antike, torej književnosti, likovne umetnosti, mitologije, jezika, vsakdana, prej razberemo, da je bil pojem človeške vrste raznolik in da je ob grški (helenski) zavesti o lastni prednosti pred drugimi prevladovalo mnenje, da obstajajo skoraj neskončne možnosti izumljanja različnih človeških rodov oziroma skupnosti. Pri tem ne bi smeli pozabiti, da so ženske takrat veljale za drugo vrsto, različno od moških – tako je o njih mislil še filozof Aristotel. Za razumevanje grškega pojmovanja lastne vrste je pomemben mit, ki govori o nastanku grškega rodu človeštva, se pravi Helenov. Omeniti velja, da je naziv Grki pravzaprav rimski in je bil očitno podcenjujoče poimenovanje: današnji Grki sami sebe imenujejo Elines (Heleni), medtem ko so evropski jeziki prevzeli njihovo rimsko ime (sicer tudi grškega izvora). To sproža občutljivo razpravo o tem, v kolikšni meri so današnji Grki povezani z antičnimi Heleni, in ta razprava ima danes znatno politično težo. Znanost, skrajno zadržana do teorij izvora in takšne kontinuitete – čeprav nesporno priznava kontinuiteto grščine (in pisave oziroma pisav tega jezika) –, je tu na spolzkih tleh politične občutljivosti. Mnogi specialisti za antiko iz spoštovanja do svoje pomembne tematike uporabljajo starejše ime. Ime Heleni se nasploh pogosteje pojavlja v besedilih visoke kulture.

Mitska zgodba o izvoru Helenov in drugih grških plemen je povezana z mitom o Prometeju, ki je bil ključnega pomena za humanistično in nasploh napredno usmerjene Evropejce: uvrščali so ga v svoje kulturne in politične programe, še zlasti v dobi romantike. Ta mitska zgodba, zadevajoča Prometejevega sina Devkaliona in Piro, hčer pogubne Pandore in Prometejevega brata Epimeteja, vključuje pomene, ki so zagotovo povezani s kritiko olimpskih bogov in njihove samovolje.

Devkalion in Pira sta po smrti postala predmet kulta. Še zlasti Atenci so si prizadevali prilastiti ta mitski par – in tako so v Atenah kazali tudi njun domnevni grob. Imela sta pet otrok: Helena, eponimnega začetnika Grkov, Amfiktiona, Protogenejo (»prvorojeno«), Tijo in Pandoro, o

kateri v mitologiji ni drugih sledov (razen da je mati drugega eponimnega začetnika, Greka).

Protogeneja in Tija sta bili Zevsovi ljubici in sta mu rodili veliko otrok: Tija je rodila sinova Makedona in Magnesa, rodovna začetnika Makedoncev in prebivalcev Magnezije (polotoka na vzhodu kopenske Grčije), Protogeneja pa je postala mati rodov Epejcev in Ajtolcev. Za šalo bi lahko rekli, da se je Zevs resnično potrudil, da bi se Zemlja spet zapolnila z ljudmi, potem ko jih je prej uničil. Potomstvo Devkaliona in Pire je bilo za snovalce mitov idealno izhodišče za poznejše vzpostavljanje genealogij smrtnikov. Najpomembnejši je bil Helen, ki ga je treba razlikovati od preroka Helena (Helenos), sina trojanskega kralja Priama in brata prerokinje Kasandre. Helen se je poročil z nimfo Orseido in imel z njo tri sinove: Dor(os)a, Ajola in Ksuta. Po prvih dveh sta poimenovani plemeni Dorcev in Ajolcev; Ksut pa je imel sinova Ahaja in Iona, po katerih sta dobili imeni plemeni Ahajcev in Joncev. Helen je bil torej rodovni starosta vseh Helenov.

Amfiktion je bil enako pomemben kulturni heroj, čeprav ni bil tako slaven. Naselil se je v Atiki kot (tretji) kralj Aten; domislil se je zveze mest, ki so jo po njem poimenovali amfiktionija. Izraz se je ohranil, v poznejši grški antiki je označeval zvezo držav, ki je sprva imela verski okvir, potem pa tudi znatno politično težo. Poleg prvotne Velike amfiktionije, ki je imela dvanajst članov iz vse Grčije, je bila Delfska amfiktionija vplivna tudi pozneje. Kot nadvse pobožen mož je Amfiktion častil mnoge bogove. Na svoj dvor je sprejel celo boga Dioniza; on naj bi se bil prvi domislil možnosti, da bi k vinu primešali vodo in tako preprečili pogubne posledice pijačevanja.

Mit o domiselni in modri Prometejevih potomcih, ki so naselili Grčijo, vključuje dva na videz nasprotujoča si elementa: odpor zoper samovoljo bogov in pobožnost. Kako sta ti prvini lahko soobstajali? Zavedati se je treba, da je popravljanje božanskih napak sodilo v pristojnost smrtnikov in da ni bilo v nasprotju s pobožnostjo: ob nerazumnem ravnanju enega božanstva se je smrtnik lahko obrnil na drugo. Uporni, pogumni in zviti Heleni so torej rod, ki se mu je posrečilo preživeti in Zevsu se pozneje nikoli več ni porodila nora ideja, da bi uničil človeški rod.

Kar nas v mitskih zgodbah o človeški genealogiji tako preseneča, je kombinacija novih kulturnih idej in izredno starih kultov. Na eni strani ta kompleks mitov ustvarjajo samozavestnost Grkov oziroma Helenov, moč polisov in gotovost, da je tudi bogove mogoče ukaniti (ne glede na možne kazni); po drugi strani pa se v mitu o povodnji in ponovnem rojstvu človeštva ohranja spomin na stare kulte, izvirajoče iz časa veliko pred olimpsko generacijo bogov. To ugotavljamo iz ključne vloge Zemlje in iz opisa obreda s kamenjem. Vir takšne razlage je rimski pesnik Ovidij, ki v svojih *Metamorfozah* prevzema mit o Devkalionu in Piri. Ovidij je bil izredno izobražen človek ter hkrati pesniška in arhivarska duša. Podrobnosti, ki jih navaja, prepričljivo govorijo o ritualih s kamni, nosilci duš smrtnikov. Balkanska prazgodovina vsebuje zvrhano mero podatkov o takšnem razumevanju kamnov. Praksa označevanja grobov s kamni, ohranjena vse do danes, sodi k »mentalni sliki«, nastali nekeje v prazgodovini ustvarjanja človeške kulture. Devkalion in Pira si pri ustvarjanju novih ljudi, se pravi pri ključnem obredu, pokrijeta glavi in odpneta pasova: to je po analogiji magična poteza za zagotovitev neoviranega poteka rituala. Metanje kamnov nazaj čez rame in tabu pogleda (gledanja nazaj) sta tudi prvini rituala, prepoznavni predvsem po še zmeraj obstoječih (ali izpričanih) postopkih v številnih drugih kulturah. V mitskih zgodbah, povezanih z zadnjo, uspešno generacijo ljudi, tako odkrivamo element, ki je lahko simbolična srž uspeha: nadzor in ohranjanje spomina. Najnovejši ljudje nastanejo iz dobrega predvidevanja, domiselnosti, prave razlage simbolne zgodbe o kamenju, iz pobožnosti, ki predpostavlja poznavanje obredov in njihovo natančno izvedbo. Povedano drugače: spomin in znanje sta osnovna moč in prednost generacije ljudi, ki je kos muham božanstev, naravnim nesrečam in težavam, ki jih povzroča njihova lastna nepopolnost. Tako zgodba o potomcih v svoji intelektualni subverzivnosti prekaša celo zgodbo o njihovem predniku, Titanu Prometeju.

SPOMIN

Človeški spomin je osnovno mesto nastanka mitov in mitologije, ki hkrati razpolaga z vsemi potrebnimi tehnikami, »napravami« in postop-

ki za proizvodnjo, ohranjanje in prenos mitov. Povsem razumljivo je, da velja ta ogromni mehanizem za osnovo človeške identitete, ki jo v mitologiji bogovi surovo izrabljajo za zatiranje ljudi. V antiki je sama ideja smrti globoko povezana s spominom, ker umrli dejansko izgine tedaj, ko ne izgine le njegov spomin, marveč tudi spomin drugih nanj.

Obredi za vrnitev spomina dušam, ki jih v podzemlju izvajata Odisej in Enej, so nevarni in tvegani, a če uspejo, mrtvi niso sposobni videti samo dogajanja v preteklosti, marveč tudi rešitve v prihodnosti. Pretekli dogodki določajo prihodnost. V nasprotju z bogovi pa mrtvi, ki so si zaslužili spoštovanje, svojih človeških izpraševalcev ne zavajajo z lažmi ali prevarami, marveč so njihove prerokbe neodvisne, natančne in zasnovane na dejanskem človeškem vedenju. V primerih iz mitologije – pa tudi iz antropologije vsakdanjika v antiki – mrtvi zahtevajo obrede v zvezi s spominom, kot je, denimo, glasno izgovarjanje imen na nagrobnih spomenikih, medtem ko strah pred mrtvimi priča o tem, da se lahko maščujejo, če njihovim zahtevam ni ugodeno.

Spomin bogov se od spomina ljudi razlikuje po strukturi in kakovosti: bogovi si zapomnijo vse, ne pozabljajo, po značaju so v glavnem maščevalni. Ljudem so sposobni spremeniti spomin, ustvariti iluzije o dogodkih, povzročiti neizzvane, večinoma usodne razvoje človeških usod. Za razliko od tega, kar si zapomnijo bogovi, ljudje pomnijo manj, slabše – natančneje rečeno: tudi ko se od njih zahteva resnica, shranjena v spominu, se ljudje z druge strani, torej šele ko so mrtvi, odzivajo s predpisanimi obredi in pričanjem. V številnih zapletih mitov, ki jih poznamo, ni jasno, ali je smrtnik užalil bogove namerno ali se je zgolj spozabil. Bogovi praviloma razumejo namere smrtnikov kot zle, zato vedno sledi kazen. S smrtniki upravljajo na podlagi znanja in podatkov svojega superiornega spomina, vendar v njem ne najdejo ne zadovoljstva ne tolažbe smrtnikov, ker ju očitno ne potrebujejo: nesmrtnost negira tako potrebo.

Vsekakor je najbolj ganljiva scena preverjanja pozabe oziroma znanja smrtnika dolgotrajno prepoznavanje soproge in soproga, Odiseja in Penelope, kakor ga opisuje Homer: dva nekoč zaljubljena, zdaj zrela človeka skupaj prepoznavata, klasificirata, opisujeta podatke, ki jih nato vnašata v »podatkovno bazo« o svoji mladosti in prvih letih zakona. Ko se

podatki obeh združijo v isto pripoved o preteklosti, je njun spomin potrjen, hkrati pa je potrjena tudi njuna identiteta. Penelopa in Odisej ponovno obstajata, saj obstaja sprejet spomin o njiju in med njima. Tako se zdi, da imajo bogovi oblast nad spominom, vendar pri tem ne črpajo toliko notranje moči kot smrtniki. Po drugi strani pa so si nekateri drznejši smrtniki, kot sta denimo Sizif ali Tantal, upali preizkušati sposobnost bogov, da vse vidijo in si zapomnijo. Ne glede na izid takega preizkušanja in še posebej na kazni za tiste, ki so si to drznili, ostaja dejstvo, da primera teh dveh drznih in zlobnih smrtnikov izpostavljata neposredno povezanost med znanjem, posedovanjem informacij in oblastjo.

Poleg tega, da velja za mesto nastajanja mitologije, je tudi sam spomin ljudi mitologiziran, vpleten kot izredno pomemben motiv v dogajanja mitoloških zgodb. V zvezi s tem je pomemben prenos spominov oziroma informacij, ki utegnejo biti koristne za druge. Ko se bogovi, posebno Zevs, ustrašijo, da bi se lahko kakšna informacija izmuznila ali da bi se lahko uresničila kakšna prerokba, včasih preprosto pojedjo nosilca informacije ali znanja. Tako je Zevs pojedel številne svoje ljubice, ki so jim prerokovali rojstvo otroka, močnejšega od očeta: to usodo je doživeła Metida, nekoliko bolje se je izteklo za Tetido, ki so jo namenili smrtniku. Smrtnik Pelej je do znanja oziroma oblasti nad Tetido, ki jo označuje zakonska zveza, prišel tako, da je med objemanjem oziroma rokoborbo boginjo dolgo stiskal, pri čemer se je ta spreminjala v najbolj nepričakovane oblike. Kanibalizem v povezavi s prevzemanjem znanja je znan v mnogih kulturah, ki so poznale ta obred: tako so na kanibalskem »meniju« po številnih verovanjih najpomembnejši glava oziroma možgani, jetra, srce – centri znanja, duhovnosti in strasti. Končno sta omenjena predrzneža Sizif in Tantal prav na podlagi kanibalizma hotela preveriti znanje bogov. V vseh takih primerih bogovi takoj prepoznajo človeško meso in ga zavrnejo: znanje smrtnikov zanje nima teže.

Predmet nasilnih naskokov na znanje, ki so ga prenašale, niso bile samo boginje. Tudi preroki moškega spola so bili predmet »stiskanja«, če že ne kanibalizma, da bi izdali znanje in informacije. Tako so Proteja in Neleja, »morska starca«, ki sta razpolagala z globinskim znanjem, lovili v pasti, kjer so ju junaki tesno objemali, da sta spreminjala obliko, dokler se nista utrudila in izdala informacije. Menelaj je izsledil, ujel in

prisilil morskega preroka, da mu je izdal, kje je njegova soproga lepa Helena, vsaj v Evripidovi različici, po kateri je bila lepa Helena v Egiptu, zvesta soprogu, medtem ko je bil njen fantom v posesti lahkovernega Parisa v Troji. Vsekakor najbolj prepričljiva mitološka zgodba, v kateri je spomin v telesu, je tista o preroku Tejreziju, ki je za kazen zaradi kršenja tabujev sedem let preživel kot ženska. Njegovo telo se ni »spominjalo« samo ženske spolnosti, marveč tudi spolnih užitkov. Za razliko od nesmrtnikov Tejrezias o teh užitkih ni mogel lagati, čeprav ga je to privedlo do nove kazni, ki mu jo je odmerila boginja Hera, ker je razkril, da ženska uživa v seksu devetkrat bolj kot moški. Satirik Lukijan je Tejrezia v svojih *Pomenkih mrtvih* postavil v položaj, da ga sprašujejo, kako je imeti maternico, kako je rojevati in podobno.

17

Telesnost nadzora nad znanjem, kot najbližje opisujemo pojem v antiki, postavlja vprašanje tako o telesu kot tudi o konceptu duha in duše, čeprav se pri tem nikakor ne moremo izogniti zmedi, ki jo je vnesla krščanska vera: v njej se namreč prepletajo in mešajo različni koncepti, ki so bili del različnih filozofskih smeri antike. Toda, kakorkoli stvar obrnemo, za kazen v krščanskem peklu ni veljala izguba spomina, marveč je bila najhujša kazen prav ohranitev spomina. Zato skorajda ni mogoče ustrezno primerjati antičnega in poznejšega pojma. Razliko vidimo, ko upoštevamo, kako so znanje pridobivali v antiki, kako se je razvijala mnemotehnika, umetnost pomnjenja, kako je bil postopek vezan predvsem na ustne tehnike. Končno so ti postopki v antiki ljudi silili, da so razvijali sposobnost pomnjenja veliko bolj resno kot v poznejših časih, ko so tisto, kar bi morali ohraniti v glavi, zaupali pisnim dokumentom ali digitalni tehniki. Zato vizije prihodnosti z enotami znanja, vgrajenimi v telo, izzivajo strah, ki se je nekoč davno zapisal v človeške kulture, denimo pred zavistnimi bogovi, ki lahko pojedjo nosilca znanja ali ga stisnejo, dokler znanja oziroma svoje identitete ne izpusti iz sebe.

Kako pa je z manipulacijo spomina v mitoloških zgodbah? Bogovi to izvajajo s sanjami, ki ustvarjajo iluzije o dogodkih, ali z izzivanjem norosti, ki tudi ustvarja iluzije o preteklih dogodkih. Z vgrajenim napačnim spominom je smrtnik pripravljen storiti vsa hudodelstva, za katera ga nato ti isti bogovi kaznujejo. Modra Penelopa je eden od likov v mitologiji, ki veliko razmišljajo o spominu, v *Odiseji* govori o tem, kako je ne

morejo prevarati sanje oziroma kako je stvarnost za smrtnika vedno prepoznavna. Ker se napadu norosti, poslane od bogov, ni mogoče kar tako izogniti, saj razum ne sodeluje v procesu razpoznavanja, preostane smrtnikom samo to, da so v dobrih odnosih z bogovi, da se jim to ne bi zgodilo. Obzirnost in diplomacija, ki ju Penelopa kaže v odnosu z boginjo Ateno, je v tem smislu paradigmatična: smrtnica je potrpežljiva, se ima pod nadzorom, nikoli ne zapade v najhujša duhovna stanja. Trpljenja, ki ji ga povzroča spomin, ne kaže v javnosti. Za svojo vzdržnost je nagrajena, saj sta njen sin in soprolog boginjina varovanca. Medtem pa Odisej podlega slabosti manipulacije spomina, kar za smrtnike pomeni predvsem maščevanje. Tako se po dolgem času svojim sovražnikom maščuje, snubce pa z dovoljenjem boginje Atene surovo kaznuje. Pri tem lahko opazimo dve obliki manipulacije spomina, eno pri smrtnikih, drugo pa pri bogovih; torej eno, ki z nadzorom preprečuje nasilje, in drugo, ki ga izziva pod pretvezo narave kulture, v kateri nastopa.

GOVORICA BOGOV

Kako se med seboj sporazumevajo antični bogovi? Ali, kar je še bolj pomembno, kako komunicirajo s smrtniki? To vprašanje, ki povezuje obrede, kulte, vsakdanje vedenje in pojmovanje ne samo kulturnih kodeksov, ampak tudi individualne identitete, so v antiki reševali na različne načine. Če žrtvovanje razumemo kot osnovni način komunikacije z darili, potem je »uporaba« žrtve področje ambivalentnosti, kjer se v nejasno opredeljenih odnosih srečujejo zadovoljitev bogov, simbolično sprejemanje ali zavračanje tistega, ki žrtvuje, delitev med vsemi, ki pri žrtvovanju sodelujejo, sprejemljivost oziroma pristanek žrtve in tako naprej.

Od grobih spletk in domišljavosti Prometejevega žrtvovanja Zevsu (kosti, zavite v kožo z malo maščobe, medtem ko meso ostane tistemu, ki žrtvuje) do »simbolizacije« porabe žrtvovane hrane s pomočjo dima in vonjav, žrtvovanje ni niti pregleden niti jasen komunikacijski sistem. Vedno obstaja možnost nesporazuma, če že ne prevare. Tudi kršenje svetih pravil ne pomeni premočrtne komunikacije z bogovi, vsaj ne v primeru Kasandre, ki jo je Ajant Mali odvedel od žrtvenika boginje Atene, kate-

re služabnica je bila, in se mu zaradi tega ni nič zgodilo. To, da smrtnik povsem nevede užali božanstvo, se v mitologiji dogaja tako pogosto, da pomeni kar enega od narativnih kalupov za mitološke zgodbe. Zunaj področja žrtvovanja je neposredno komuniciranje z bogovi opredeljeno nekoliko bolj jasno: tu se svobodna izbira ne samo na strani smrtnikov, temveč tudi bogov, pojavlja kot ključni element.

Bogovi zelo pogosto sporočajo svojo voljo ali na splošno informacije na neverbalen način, z znaki, ki jih morajo smrtniki razumeti – čim bolj pravilno, tem bolje. Zevs svojo voljo izraža z grmenjem ob jasnem nebu, s pošiljanjem svoje ptice, orla ali glasnice Iride, ki »prevaja« božanske besede. Eden najbolj preprostih načinov prenašanja božanskih izjav je prek naravnih komunikacijskih kanalov, zvokov ali drugih znakov: v pre-ročišču Dodona je šumenje listov svetega hrasta prenašalo Zevsov odgo-vor, drugje zvok morskih valov Pozejdonov glas, ki se mu je, če ga niso prav razumeli, pridružil še potres, svete živali so se oglašale s sporočili. Drug način razbiranja božanskih sporočil, pa tudi vzpostavljanja stika z demoni in mrtvimi, je šamanska ekstaza, torej prenos sporočil prek lju-di oziroma smrtnikov. Včasih je ekstaza izrazitejša, denimo pri svečenici Pitiji, včasih pa je transfer zabrisan, kot v primeru mitskih prerokov, de-nimo Kalhanta ali Tejrezia; na nekatere preroke, kot je recimo Protej, je treba pritisniti in jih prisiliti, da »izpljunejo« informacijo. Raziskovalci mitologij so prav v načinu prenosa in komunikacije iskali odgovore na vprašanje, kako je »sestavljen« bog. Prepogosto je odgovor razočarljivo preprost in se nanaša na »naravne sile«, ki se prikazujejo v ljudem razu-mljivejši obliki. Toda komunikacijo z bogovi je mogoče postaviti tudi v drugačen kontekst in premisliti, kaj o spremembah kultov povedo raz-lični načini komuniciranja bogov. Nekateri bogovi, denimo Zevs, redko komunicirajo s smrtniki in tako puščajo prostor za vse vrste nesporazu-mov. Ta odmaknjenost Zevsu ni posledica starosti kultov tega božanstva, marveč prav njegova »mladost« in mitološko ozadje njegovega vzpona na oblast. Kot mladi bog je Zevs v antiki ostal ključno povezan s politi-ko, mestom, zakoni, kolonizacijo in prav njegova »političnost« pogoju-je njegovo nekomunikativnost: modro politično načrtovanje je v osnovi načela, da nimajo vsi enakega pristopa do mišljenja avtoritet, a tudi, da pristop ni omejen, kar je še zlasti pomembno za demokracijo. Da bi bil

uspešnejši kot zaščitnik polisa in politike, mora ostati Zevs brez besed. Povsem drugače je v primeru Demetre, ki brez premora komunicira s smrtniki, živi med njimi, sicer deloma v drugačni podobi, se vpleta v njihova življenja, deli svoje občutke z njihovimi. Njena očitna intimnost s smrtniki nakazuje, da gre za veliko starejšo boginjo, za kultno sodelovanje med smrtniki in boginjo, ki zagotavlja plodnost v vseh oblikah in ki jo lahko brez težav predstavlja katerakoli ženska. Vprašanje jezika se niti ne zastavlja, saj Demetra na enak način komunicira tako s smrtniki kot z bogovi.

Dioniz, ki pripada najmlajši generaciji bogov in čigar nesmrtnost je vprašljiva, se sporazumeva prek zapletenega sistema performansov: Dioniz pošilja kultno norost in ekstazo kot znamenje, ne kot sporočilo, nato pa se sam pojavi, da pojasni, kaj to je – najpogosteje to, da nekdo ni spoštoval njegovega kulta. Tako si je mogoče predstavljati dolg, zapleten, retorično dobro strukturiran dialog med bogom Dionizom in Pentejem, smrtnim tebanskim kraljem v Evripidovih *Bakhah*. Na drugi strani te slike pa Aristofanov poženščeni, strahopetni, biseksualni, modni, nečimrni in iznajdljivi Dioniz prav tako komunicira z vsakim na prizorišču. Dioniz je, lahko bi rekli, ne samo verbalen, marveč celo brbljav bog.

Drugi bogovi so glede komunikacije videti izrazito arhaični: tako je v primeru brata in sestre, Apolona in Artemide, ki kljub pogostemu bivanju v bližini smrtnikov in obkroženosti s polsmrtniki in smrtniki z njimi nista sposobna verbalno komunicirati. Končno obstaja tudi nekaj bogov, med njimi sta Hermes in Atena, ki ne le da verbalno komunicirajo s smrtniki, marveč se celo spreminjajo v ljudi, ko to počno. Ta dva bogova gotovo nimata stare kultne pristnosti s smrtniki, kot jo ima Demetra, vendar se znajdetata med novimi vrstami komunikacije: oba sta namreč tudi pismena. Ko se želi pogovoriti s svojim najljubšim junakom Odisejem ali z njegovo ženo in sinom, prevzame Atena videz znane osebe, denimo Mentorja za pomoč mlademu Telemahu. Šele ko se pogovor konča, se začne smrtni udeleženec razgovora zavedati, da je govoril z božanstvom, njegovo radovednost pa vzbuja predvsem to, da je bila prikazen pametnejša in višja/lepša od izvirnika, ki ga pozna. To vrsto komunikacije bi lahko obrnili: nekdo iz vsakdanjega življenja postane enak bogovom med dobrim pogovorom. V navezavi na Ateno in Herme-

sa, ki oba prevzemata podobo smrtnikov, da bi komunicirala z drugimi smrtniki, se takšno približevanje božanstvu dogaja na področju razuma, inteligence, znanja, retorike. Oba sporočila, poleg tega da jih prenašata in izgovarjata, tudi pišeta. Na oba se smrtniki obračajo s pisnimi sporočili, razen pri ustnem pogovoru, ki pa se ne zgodi na pobudo smrtnika. Pismeni bogovi se lahko spreminjajo v živali ali predmete, vendar tega v glavnem ne izrabljajo – čeprav Atena včasih v besu smrtnike spreminja v živali. Njuno spreminjanje v ljudi, izredne ljudi, je del kulture, v kateri je pismenost razumljivi del vsakdana: trgovina, administracija, kolonializem, državna uprava, shranjevanje dokumentov, intelektualno delo. Apolon prenaša navdih prek Muz, medtem ko Atena in Hermes sedita v delavnici, v knjižnici – skupaj s tistimi, ki delajo. Vsestranskost teh dveh bogov ne nakazuje samo njune kultne mladosti in določenega kulturnega nomadizma, pač pa tudi potrebe, ki jih je razvila predvsem urbana kultura, ki ju je »zaposlovala«. Hermes, tolmač vseh znakovnih sistemov, torej tudi črk, varuje bralce, trgovce in arhivarje, poleg njih pa še kockarje, lopove in prevarante ... Atena razvija intelektualno moč politikov in tudi vojakov, pomaga umetnikom in tudi obrtnikom, razmišlja, vendar se ne izogiba ročnemu delu. Ta dva komunikatorja nove kulture upravičeno prezirata stare načine komuniciranja: Hermes je še kot dojenček Apolonu ukradel sveta goveda, Atena pa ne kaže posebnega razumevanja za Muze. Z razvojem kulture in tehnik je bilo mogoče pričakovati, da bosta Atena in Hermes postala bogova nekih novih družbenih slojev, ki bodo cenili nova znanja brez novih predsodkov. Tako se Atena in Hermes od helenizma naprej pojavljata kot ekskluzivna zaščitnika plovov ljudskega znanja in kulture, ki nimata več veliko opraviti v političnih prostorih mesta, ker tam ni več demokracije. Umik Atene in Hermesa v templje izobraževanja in duha, v knjižnice, muzeje, učilnice in zbirke se je torej zgodil že v antiki. Izguba kulturnega pomena je dopolnjena s kulturnim vpisom, simbolna predstava božanstev je še nadalje prezentacija ideološkega teksta, a sedaj neuradnega, pogosto tajnega in v strahu pred vladajočo ideologijo. Tako je delovalo tudi imaginarno božanstvo Hermatena (otrok Atene in Hermesa), preplet dveh tokov pridobivanja znanja. Če spremljamo transformacije poganskih kultov po antiki, potem ti dve božanstvi nakazujeta zelo resno razvojno linijo, znotraj katere

se intelektualni posli in sploh elite ne morejo otresti fantoma demokracije, iz katere izvira primarni komunikacijski model.

KAKO POSTATI DEL MITA?

22

V zgodovinskih obdobjih, na primer za časa rimskih cesarjev, je položaj vladarja lahko pomenil prehod med bogove po smrti, in to za celotno cesarjevo družino. V antičnem svetu pa so ustanavljali kulte tudi za smrtnike, pri katerih bi težko rekli, da so v življenju storili kaj pomembnega: obstajali so kulti sovražnikov, ki so umrli daleč od doma, ljudi, ki so po naključju ali namerno povzročili tujo smrt ali pa umrli po krivici. Vsem tem primerom je skupen samo en element – strah pred mrtvimi, posebno če je njihova smrt nastopila ob nepravem času (v zgodnji mladosti) ali je bila nasilna. Mrtvi, zagrenjeni zaradi neupravičene smrti, še posebej če niso bili niti dostojno pokopani, so se lahko maščevali mestu, v katerem so umrli, in njegovim živim prebivalcem. Zato je bilo urejanje odnosov z mrtvimi del komunalne politike, pomembno opravilo vladarjev ali lokalne administracije, bilo je zagotavljanje varnosti prebivalcev. Včasih so bili razlogi povsem drugačni. Umrlega Perzijca, ki je ostal v Atenah, so si zapomnili po visoki postavi, kar je bil zadosten razlog za uvedbo malega lokalnega kulta ...

Lahko si predstavljamo, kako je bil antični svet videti na primer v obdobju Pavzania, ko so bili oltarji in grobovi, posejani povsod, kjer so se gibali živi, hkrati tudi varovalna mreža za prebivalce in sistem orientiranja za potnike. V obdobju helenizma so stare mikenske grobnice pogosto razglasili za grobove umrlih junakov in jih ponovno aktivirali kot sveta mesta, heroone, čeprav so najpogosteje postavili novo znamenje, oltar – včasih tudi svetišče – kot prostor za opravljanje obredov.

Zelo pogosta oblika mita se nanaša na atlete, antične športnike, tudi sicer pomembne ljudi v skupnosti, ki so lahko mesto proslavili na olimpijskih igrah. V takem mitu atlet povzroči škodo, njegovi someščani ga ubijejo, nato pa mesto prizadene lakota ali kuga ali oboje, zato meščani na koncu ustanovijo kult junaka in tako pomirijo njegov duh. Moški, posebno atleti, svoj bes in nasilje izvajajo na drugih, ženske, če so priza-

dete ali po krivici kaznovane, pa običajno naredijo samomor in tako bogove ali svojce zadolžijo, da jih maščujejo. Mit o Psamati je v tem smislu dober primer: v Psamato, hčer kralja Krotopa v Argosu, se je zaljubil bog Apolon. Ko je rodila sina Linosa, se je tako ustrašila morebitne kazni svojega očeta, da je sina pustila v gozdu in tam so ga raztrgali psi. Oče, ki ji ni verjel, da je bil Apolon otrokov oče, jo je kaznoval s smrtjo. Apolon je imel tri razloge za maščevanje – ubili so mu sina in ljubico in niso verjeli v njegovo očetovstvo, zato je nad Argos poslal lakoto. Po nasvetu delfskega preročišča so Argejci ustanovili kult Psamate in njenega sina ter med svečanostmi prepevali žalostinke, line.

23

Hčere Skedasosa, vladarja v Levktri v Bojotiji, so med pohodom srečali Lakedajmonci, jih posilili in ubili, njihova trupla pa vrgli v studenec. Veliko let pozneje so Lakedajmonci bili vojno s Tebanci, ki so nadzorovali tudi Levktro, kjer je leta 371 pr. n. št. potekala zgodovinska bitka. V noči pred bitko se je tebanskemu poveljniku v sanjah prikazal Skedasos in zahteval, da njegovim hčeram žrtvuje belega telička in si s tem zagotovi zmago. Tako se je tudi zgodilo in ustanovljen je bil kult Levktrid. Mitološka zgodba o Levktridah odpira še eno pomembno področje »mitifikacije« in ustanavljanja kultov – to je človeška žrtev. Pred seboj imamo običaj žrtvovanja devic pred veliko bitko ali nevarnostjo za skupnost, zamaskiran v zgodbo o dolgo pričakovanem maščevanju. V številnih grških državah je obstajal tudi običaj izгона, pretepanja, včasih tudi ubijanja izbranca, ki so ga označili za nosilca vseh krivic in grehov skupnosti – farmakosa.

Primer navidezne mitološke zgodbe o farmakosu je tudi mit o Polikriti, dekletu z otoka Naksosa, ki so jo someščani med begom pred osvajalci iz Mileta pustili v svetišču. Dekle je za ljubico vzel sovražni poveljnik in njene informacije so bile ključne za osvojitve otoka. Ko so prebivalci Naksosa pozneje ponovno osvojili svoj otok, so Polikrito kaznovali tako, da so jo zadavili. Njen grob je bil znan kot »mesto zamere«, kar nakazuje maščevalnost, in je postal središče novega kulta.

Posebna skupina so mitološke zgodbe in kulti, povezani z otroškimi žrtvami. Tako so v Korintu spoštovali kult Medejinih otrok po racionalni razlagi, da Medeja ni ubila svojih otrok, marveč so jih po smrti kralja Kreonta in njegove hčere, nesojene nove Jazonove neveste Glavke, ubili

Korintčani sami. Maščevalne otroške duhove so morali pozneje pomiriti z gradnjo svetišča na svetem hribu nad Korintom, Akrokorintu.

V teh primerih je mogoče najti nekatere skupne elemente konstrukcije mita: pomen slike ali kipa, ki mu lahko dodamo tudi izginotje trupla žrtve, oziroma bodočega predmeta kulta, kamenjanje kot kazen skupnosti in obešanje kot ženski samomor (brez krvi). Postopki s slikami oziroma kipi so različni: nekatere kipe zavežejo z verigami, da ne bi pobegnili, figurice med slovesnostjo za vrat obesijo na drevesno vejo in podobno. Kipi in podobe včasih padejo z neba, kar se je ohranilo tudi v krščanskih kultih. Jeza mrtvih na žive, kazen za skupnost ter skrivnostna izginotja trupel in predmetov so osnova danes še vedno izredno priljubljene veje množične kulture, hororja, in to v vseh njegovih oblikah. Potreba po tem, da se pustimo prestrašiti, skoraj zagotovo vsebuje tudi na videz pozabljeno potrebo po tem, da postanemo del mita.

APOTEOZA IN METAMORFOZA

Apoteoza je tehnični termin mitologije in pomeni preprosto »pobožanstvenje« oziroma prehod smrtnika med nesmrtnike. Toda za navidezno preprostostjo se skrivajo številne pasti – ideološki konstrukti, skrite strategije moči, odnos do vere. V vseh omenjenih poljih pomena je najbolj pomemben in povezujoč – čudež. Kdo ga naredi, komu v korist, s kakšnimi posledicami – vse to ostaja v domeni antropologije in družbene zgodovine.

Pripovedovanje o apoteozi izvira iz obgrobnih obredov. Obremenjeni s krščansko tradicijo radi pogosto prenesemo težišče mitoloških zgodb o mrtvih in smrti na status mrtvega po smrti. Pri tem sodobni Evropejci najdejo varno zatočišče ali identitetno točko nekje med domnevnim staroegiptovskim prepričanjem, da mrtvi nadaljujejo življenje, zelo podobno predhodnemu (predmeti, hrana), in domnevnim starogrškim prepričanjem, da je življenje duš po smrti obupno in brez vrednosti. Niti eno niti drugo ni bilo zgolj v okvirih teh ozkih stereotipov, toda najpomembnejši je vendarle odnos med obredi v zvezi z mrtvimi in različnimi invencijami posmrtnega bivanja/življenja. Sami obredi, njihov kohezijski

učinek na skupnost, skupinska terapija travme, so bili za ljudi v antiki veliko bolj pomembni od bolj ali manj arbitrarnih pripovedi o drugem svetu. Težko bi našli boljšo vzporednico današnjim obredom in obveznostim okoli smrti, ki so tako trdno kodificirani. Spremenljivost pripovedi o posmrtnem življenju duš v popularni kulturi priča o tem, da je ostala pomembnejša obredna in ne pripovedna stran umiranja: angeli, hudiči, oblački in podobno se danes znajdejo celo v reklamah za detergent.

25

Mitske zgodbe o apoteozah vsebujejo pomemben kulturni in kulturni element – konstrukcijo človeškega telesa v določeni družbi. Ne glede na to, ali telo upepelijo ali ga pustijo razpasti na zemlji ali pod njo, gre običajno za kakšen bolj ali manj vidni del – dušo (duh, demon), ki ostane in gre po drugi poti. Duša je lahko maščevalna do živih, torej nevarna, lahko pa je tudi koristna, kot zaščitnica. Apoteoza pomeni najsijajnejšo in najudobnejšo pot, odhod med nesmrtnike. V antični grški mitologiji je lahko prehod iz smrtnosti v nesmrtnost svečan in junaški, z jasnimi etičnimi pomeni (trpljenje, zasluge), ali naključen, bolj podoben prikrivanju afe. Tako je pastir Ganimed, čeprav iz slavnega trojanskega rodu, postal nesmrten in je lahko olimpskim bogovom nalival nektar, ker je tako odločil Zevs, potem ko ga je ugrabil in je bil njegov ljubimec. Še več je primerov, ko smrtni ljubimci ali ljubice bogov bolj po naključju oziroma »po zvezah« postanejo nesmrtni. Prava apoteoza pomeni nekaj drugega: bogovi priznajo smrtniku pravico, da postane nesmrten, in ga sprejmejo medse. Tako apoteozo je v grški mitologiji doživel samo junak in mučenik Herakles, v rimski pa Enej. Oba imata v poreklo vpleteno nesmrtnike – pri Heraklu je to njegov oče Zevs, pri Eneju pa mati Afrodita oziroma rimska Venera.

V poklasičnem obdobju in helenizmu apoteoza postane politična manipulacija: vladarji postanejo bogovi, da bi povečali svojo oblast oziroma združili civilno, vojaško in religiozno oblast. Nekateri so nestrpni in to storijo še pred smrtjo. V rimskem imperiju je bila apoteoza običajen postopek izkazovanja časti cesarski družini. V spisu z naslovom *Apokolokintoza* (najbližji prevod bi bil »Sprememba v bučo« oziroma »Poniževanje«, kot parodija povzdigovanja in pobožanstvenja) neznani avtor (mnogi domnevajo, da filozof Seneka) opisuje umiranje in parodično

apoteozo rimskega cesarja Klavdija. To priložnost je avtor izrabil za zasmeševanje videza, obnašanja, politike in bolj ali manj vsega, kar je po smrti ostalo kot zapuščina tega cesarja. Med drugim je Klavdijeva duša, ki jo je seveda spremljal Herakles, iz telesa izstopila skozi zadnjo odprtino in ne skozi usta, kot so si to navadno predstavljali ...

Ena od oblik apoteoze, zasidrana v visoki kulturi, je ostala vse do danes izjemno produktivna: to je apoteoza pesnikov, pa tudi drugih umetnikov in oseb, ki niso neposredno na oblasti. Medtem ko je cerkev vzpostavila svoj sistem razglašanja svetnikov, je posvetna kultura vse od helenizma naprej našla svoj, alternativni način nagrajevanja za zasluge. Prva med njimi je bila apoteoza največjega antičnega pesnika, v marsičem začetnika evropskih kultur in njihovega stalnega vira energije – Homerja. Njegovo življenje, o katerem ni nobenih podatkov, je bilo podlaga za kulturni mit, ki se povsem logično konča z apoteozo. Ta tukaj izgubi ves ritualni značaj in postane gola metafora slave smrtnikov, in sicer intelektualcev, ki menijo, da je slavo mogoče doseči z umom ter ustvarjanjem umetniških in znanstvenih del. Po francoski revoluciji in reviziji pomena skupnosti v narodnih gibanjih 19. stoletja dobi lik »nacionalnega pesnika«, lokalnega Homerja, nove ideološke pomena ter se razvije v ambivalenten odnos med ustvarjalcem in njegovo skupnostjo. Očitna naklonjenost intelektualcev poganskim kulturam v evropski zgodovini je delno posledica potrebe po begu pred nadzorom cerkve. Antične kulture so bile za intelektualce idealen prostor utopične intervencije, ne glede na to, ali se je ujemala s prevladujočimi idejami ali pa jih je izpodbijala. Seveda so se intelektualci potrudili iz svojih invencij ustvariti tudi posamezne institucije. Tako je podeljevanje nagrad, ki ga poznamo tudi danes, nesporno del te tradicije. »Nesmrtnost« imena in dela kot končna kompenzacija bolj ali manj deprivilegiranega sloja intelektualcev in umetnikov v vseh družbah nas vrača v središče antičnih obgrobnih obredov: vedno gre za postopke, ki motivirajo, organizirajo, utrjujejo spominjanje.

Metamorfoza je prav tako tehnični termin in pomeni spreminjanje ljudi v živali, predmete, hibridna bitja, in obratno. V mitoloških zgodbah o metamorfozah se smrtnik spremeni v nekaj drugega, ker je s tem kaznovan, nagrajen, rešen ali se preprosto skrije. Apolon je ljubimca Hiakinta,

ki ga je po nesreči ubil, spremenil v cvetlico hijacinto. Iz krvi Adonisa, Afroditeinega ljubimca, ki ga je ubil merjasec, so pognale anemone. Nesrečna Arahna, ki je v tkanju in vezenju prekašala boginjo Afrodito, se je spremenila v pajka, veliko tistih, ki so drug drugega preganjali (denimo Prokne, njen mož in sestra), pa se je spremenilo v ptice, ki so se v zraku lovile še naprej. Nesrečna mati Nioba se je spremenila v skalo, Dafna pa v lovorovo drevo, da bi ubežala Apolonovemu dvorjenju.

Včasih metamorfozo izvede božanstvo, ki sodi smrtniku, včasih pa ga s tem reši pred preganjanjem kakega drugega božanstva. Sprememba je ponavadi trajna, metamorfoza bogov, ki to neprestano počnejo, pa ne: Zevs se je pripravljen spremeniti v karkoli, samo da bi se približal trenutnemu predmetu svojega poželenja. Tudi Tetida se neprestano spreminja, da bi se le izognila poroki s smrtnikom Pelejem.

27

Metamorfoze ljudi pogosto prepričljivo pripovedujejo o spominih na zgodnejše kulte živali, rastlin ali predmetov, na tabuje, totemske genealogije, saj pravzaprav predstavljajo obrnjen proces. Kljub temu da tovrstne mitološke zgodbe pričajo o animizmu, pa lahko vsebujejo tudi številne poznejše posege kulture in zlahka postanejo kulturna metafora, enako kot apoteoza.

Veliki rimski pesnik in intelektualec Ovidij je evropsko in svetovno kulturo obogatil z očarljivo zbirko pesmi, katerih glavna tema so metamorfoze. Poleg velike učenosti, ki je bila potrebna za takšno zbirko, so pomembne sestavine tega literarnega bisera tudi duhovitost, domišljija in tudi ščepec ironije. Novo razumevanje Ovidijeve različice mitologije, še zlasti v poeziji od 18. stoletja dalje, nam posredno razkriva, kaj je mitologija: neskončna kombinatorika obstoječih zgodb z možnostjo posegov in dodajanja.

PREROKOVANJE IN POLITIKA

Za razliko od vsakodnevnih praks prerokovanja v kulturah antičnega sveta mitske zgodbe o prerokovanju oziroma prerokih ne sodijo v praznoverje. Ko združujejo stare obrede in novejši moralizem, simbolne podobe in politične izkušnje, pravzaprav zoperstavljajo individualno

pamet in kolektivni »zdrav razum«, moč presojanja in nasilje, znanje in nevednost. Osamljenost intelektualca – če naj naš pojem prestavimo v antično mitologijo – ni nikjer tako izrazita kot prav v mitskih zgodbah o prerokih.

Najvplivnejši prerok trojanskega mitskega cikla je Kalhant. Ta potomec boga Apolona je imel božansko sposobnost prerokovanja in jo je suvereno uporabljal v politiki. Napovedal je, kako dolgo bo trajala trojanska vojna, svetoval je žrtvovanje Ifigenije, hčere poveljnika grške vojske Agamemnona, da bi se pomirila užaljena Artemida in dovolila vetrovom pognati grške ladje iz pristanišča Avlide – to je tema Evripidove tragedije *Ifigenija v Avlidi*; Kalhant je poleg tega odkril, da je za poraz Troje ključnega pomena pridobiti Heraklov lok, ki so ga Grki na poti k Troji pustili skupaj z ranjenim Filoktetom – to je tema Sofoklove tragedije *Filoktet*; prav tako je Grkom pred Trojo razkril, da je vzrok za kugo v njihovem taboru Apolonov bes, ker je Agamemnon užalil njegovega svečenika Hrizo, ko je njegovo hčer vzel za sužnjo in priležnico. V tem primeru je solidarnost zaradi poklica in skupnega boga zaščitnika jasno vpletena v preroško prakso. Kalhantu se je tudi porodila misel, da bi zgradili lesenega konja in ga privlekli pred Trojo kot dar bogovom, medtem ko bi v resnici šlo za odločilno past za Trojance. Vendar pa je superiorni Kalhant, kakor so mu bili tudi napovedali, naletel na boljšega od sebe, in sicer v Joniji, kamor ga je po vrnitvi iz Troje vrglo morje. To je bil Mops, ustanovitelj mesta Kolofona, sin Apolona in Manto, hčere drugega slavnega preroka, Tejrezia. Na tekmovanju obeh prerokov v vedeževanju je Mops dvakrat zmagal, Kalhant pa naj bi bil zato od žalosti umrl ali pa se, kot pravi druga razlaga, ubil.

V mitskih zgodbah o Helenu in Kasandri, otrocih trojanskega kralja Priama, obdarjenih s sposobnostjo prerokovanja, so kače otroke obdarile s tem znanjem, ko so jim v spanju oblizale ušesa: tako sta se Helen in Kasandra naučila živalskih jezikov, očitno pa sta razumela tudi vse človeške. Kasandro je Apolon, ker je zavrnila njegovo ljubezen, kaznoval s tem, da njenim resničnim prerokbam ni nihče verjel. Helen pa se je s svojimi brati vojskoval za Trojo. Ko mu oče Priam po Parisovi smrti za ženo ni hotel dati lepe Helene, je odšel samotarit na goro Ido; tam ga je našel in zajel Odisej ter izsilil natančno prerokbo o tem, kaj je potrebno,



Tejrezias

da bi Troja padla. Po njenem padcu je Helen postal svetovalec in prerok Ahilovega sina Neoptolema, ki je za priležnico dobil Hektorjevo vdovo Andromaho. Ko je Neoptolema ubil Orest, je njegovo kraljestvo Epir podedoval Helen, ki se je takrat poročil z Andromaho.

30

Videc Melampus si je preroški dar pridobil tako, da je po vseh pravih pokopal po naključju najdeno mrtvo kačo. Njeni potomci, ki jih je ta pozornost ganila, so mu med spanjem oblizali ušesa, tako da se je prebudil z razumevanjem jezikov vseh živih bitij. Svoje znanje je poskušal uporabiti tako, da je svojemu bratu pomagal priti do hčere kralja Filaka, vendar so ga ujeli in zaprli. V zaporu je od lesnih črvov slišal, da se bo preluknjani strop njegove celice kmalu zrušil, zato je paznika pripravil do tega, da ga premesti. Celica se je dejansko zrušila in izvedeli so za Melampusov dar prerokovanja. Potem ko je Melampus uspešno ozdravil impotentnost kraljevega sina, je svojemu bratu omogočil zakon s kraljevo hčerjo. Pozneje je ozdravil hčere tirintskega kralja Projta: te so mislile, da so krave in so tavale naokrog. Od ekstatične norosti je ozdravil tudi ženske v sosednji mestni kraljevini Argos. Nemara pa je pri Melampusu najpomembnejše to, da je po neki različici mita prvi v Grčiji uvedel kult boga Dioniza. Ob tem je treba omeniti, da je Melampus že bil Apolonov svečenik. Ta podatek in pa očitno »uravnavanje«, ki ga nad ženskami izvaja Melampus, pričata o mladosti mita o Dionizu oziroma o poznejših ideoloških posegih.

Najbolj znani mitski prerok pa zagotovo ostaja slepi videc Tejrezias, povezan s tebanskim mitskim ciklom. Tejrezias je v mladosti videl par kač med parjenjem in je bil zato kaznovan s spremembo spola – sedem let je imel žensko telo. Šele ko je spet videl kači v enakih okoliščinah, se je spremenil nazaj v moškega. Hera je vsa besna, ker je razkril skrivnost ženske seksualne superiornosti, Tejrezia oslepila. Druga različica mita pa pravi, da je Atena kazen ublažila s tem, da je Tejrezias lahko videl še enkrat več, čeprav je bil slep, in da je smel živeti dlje kot običajni smrtniki. Tejrezias je kot uradni tebanski prerok razkril Ojdipove zločine. Za Narcisa je napovedal, da bo živel, če ne bo videl samega sebe. Tejrezias je celo po smrti ohranil to, česar duše umrlih sicer niso mogle – spomin in znanje. Odisej ga je obiskal v podzemlju, da bi mu videc prerokoval, kdaj se bo vrnil domov, in mu razkril usodo drugih. Njegovo hčer Man-

to, katere ime vsebuje grško besedo za prerokovanje, so zajeli, ko so epigoni, sinovi sedmerice, ki je poskušala osvojiti Tebe, dosegli cilj svojih očetov in so Tebe padle. Manto so s plenom poslali v Delfe v zahvalo bogu Apolonu za pomoč. Tam je postala prerokinja.

Mitske zgodbe o Tejreziju so izvrsten primer starejših kultov in novejših posegov. Tejrezias, tako jasno povezan s spolnimi tabuji, sodi v veliko skupino vidcev, ki so svojo preroško sposobnost dobili od kač. V to mitsko zgodbo so vključene vse različice: slepost, videnje, tabu videnja, dvojno videnje, vidnost-nevidnost. Podzemlje, smrt, ženske in kače kot vir premoči znanja zagotovo sodijo v ta svet: preroško znanje izvira iz prepovedanega, nevarnega, zato so preroki pravzaprav prenašalci znanja, ki ga navadni moški, celo če so kralji, ne bi smeli imeti. Prerokov je seveda malo. Kot razlagalci znanja, ki prihaja iz sveta smrti in žensk (zdravilne rastline, opazovanje narave, komuniciranje z živalmi, poznavanje spolnosti), so posebna služba patriarhalne družbe, ki ženskam ne dovoli dostopa v institucije moči. V patriarhalni družbi mnogoboštva ni tako jasnih meja kot v razviti meščanski in krščanski družbi, tako da so poznali tudi prerokinje, medtem ko so ženskam vse do danes – z izjemo protestantskih oziroma evangeličanskih duhovnic v novejšem času – izrecno prepovedovali možnost, da bi lahko postale duhovnice.

Kot »prevajalec« (prenašalec) znanja je videc arhetip intelektualca, zmeraj je v nevarnosti pred oblastjo, hkrati pa si želi njene bližine, in nikoli ni povsem pripravljen na zavezništvo z ženskami. Tejrezias je imel poleg »prerokinje« Manto le še eno hčer – Historis, »znanje na podlagi videnja«: moški, ki je priznaval in poznal spolnost in imel takšni hčeri, si je gotovo zaslužil, da si po smrti ohrani spomin in znanje.

31

FILM IN MIT

Antična mitologija z odkritjem 20. stoletja, s slikami, ki se premikajo in tako kažejo stvarnost, ni imela veliko sreče. Ker so v 19. stoletju antično mitologijo tolikokrat zlorabili za državotvorne evropske in ameriške projekte, izrabljali pa so jo tudi za dekoracijo, tudi zaradi možnosti prikazovanja golega človeškega telesa, je bilo mogoče pričakovati, da

bo v 20. stoletju doživela podobne manipulacije. Nacizem in fašizem sta vztrajno uporabljala antične mite in neprekinjeno povezovala svoje ideologizirane pripovedi z antičnimi. Niti sovjetski totalitarizem se ni izogibal povezovanju z antičnimi miti.

Monumentalnost, kolektivnost, resnost, težnja po večnosti – te pojme še danes uporabljamo, ko želimo pojasniti, kaj je »klasično«. Prve fotografije sredi 19. stoletja so takoj izkoristile možnost »ilustriranja« antičnih mitov. Prvi filmi prav tako. In v čem je bil nesporazum? Predvsem v konceptu gibanja. Antične grške vaze so v nasprotju s statičnimi postavitvami, kakršne nam danes ponujajo muzeji in zbirke, pripovedovale neko zgodbo, in sicer tako, da so jih ljudje v rokah obračali in jih dopolnjevali s svojimi zgodbami in pripombami. Če vazo pogledate z ene strani, dobite eno zgodbo, če jo obrnete, dobite drugo, pri ročajih vas čakajo eni prizori, na dnu spet drugi, naslikane figure komunicirajo z vami ... Če je vse to združeno z vinom in zabavo, se njihova funkcija ne razlikuje veliko od zadovoljstva, ki ga dajejo priljubljene zabave sodobnega časa, kakršni sta film in televizija. »Giblјive slike« so starejše ne samo od fotografije in filma, temveč tudi od mnogih sejmskih ali salonskih zabav s podobami, ki se premikajo. Realistični idejni model filma je v znatni meri odgovoren za katastrofalno srečanje antične mitologije in novih medijev: vsi fantastični prizori so bili prikazani skrajno naivno, ustrezajoč zahtevam filmske »resničnosti«, tako da je fantastika kratko malo postala zgolj vprašanje tehnike. Danes se nam zdi, da računalniško generirana virtualna resničnost, čeprav še vedno prepoznavna in nepopolna, omogoča »boljši« način prikazovanja fantastike. Vendar je popolnoma jasno, da je to vprašanje časa in orodij, ne pa bistvenih sprememb v človeškem znanju in zavesti. Kakorkoli, naivnost, nespretnost in neznanje so zaznamovali srečanje antične mitologije in filma: profesionalno zelo oddaljeni od središč, kjer se je gradilo znanje o antiki, so filmski ustvarjalci redko poskrbeli za točnost svojih predstavitev. Italijanski Machista iz obdobja nemega filmskega feljtona se tako od italijanskih filmov »peplos« iz 50. let 20. stoletja razlikuje samo po uporabi barve in zvoka. Drage hollywoodske verzije antičnih mitov so kronično skregane z védenjem o antiki. Današnjih televizijskih nadaljevanj in filmov z »antičnimi« motivi ne zanimajo izpričane mitološke zgodbe,

da o drugih podrobnostih sploh ne govorimo: virtualnost ni z ničimer prispevala k širjenju znanja. Hollywoodska uspešnica *Gladiator* okvirno spremlja zgodovinske podatke, napake v materialnih podrobnostih niso katastrofalne, vendar je ideološka nit filma tako daleč od razmerij v rimskem svetu srednjega cesarstva, nerazumevanje kultnega vedenja, ritualov in antične religioznosti pa je tako izrazito, da film še vedno bolj ponareja kot pojasnjuje.

A obstajajo filmi, ki so na podlagi novih raziskav o antiki spreminjali podobo antičnega sveta in antičnih mitov ter jih neizogibno umeščali v novo realnost. Taki so na primer zgodnji filmi grškega režiserja Mihailis Kakogiannis, zlasti njegova *Elektra* (po Evripidu), kjer je uporabljen osnovni, minimalistični pristop. Tu ni »antičnih« dekoracij in zgradb iz poslikanega kartona, *Elektra* živi v današnji grški vasi, vedenje oseb v drami pa ustreza neki pretekli, a prepoznavni vsakdanjosti (tarnanje, kletvice, pogrebni rituali). Še dlje je šel Pier Paolo Pasolini, ki je svoja dva filma, temelječa na antičnih tragedijah, *Kralj Ojdip* (po Sofoklu) in *Medeja* (po Evripidu), postavil v drzno konstruirane predele negrških kultur, v afriško in vzhodnoevrazijsko. Njegov *Kralj Ojdip* se začne v zamegljenem in toplem, torej zadušljivem ozračju, kjer se Ojdipov mit sicer uresniči v buržoazni evropski družini nekako na začetku 20. stoletja, nadaljuje pa se v etnografsko izvrstno zamišljenem ozračju severnoafriške puščavske kulture, torej v neki skupni preteklosti človeških kultur. Uporaba novih antropoloških in etnografskih spoznanj je očitna, tudi glasba ustreza tem spoznanjem. Ob umestitvi Ojdipa v samo središče delavnice, v kateri se rojevajo spoznanja o antiki in daljni preteklosti, in ob ustvarjanju slike sveta, v katerem Grki niso edini imeli pomembne vloge, zastavlja Pasolini vprašanje povsem na novo – na način, ki odpravlja evrocentrizem in ponuja nove možnosti razlage. Prav tako drzna je bila njegova *Medeja*, v kateri so bile ritualne slike še bolj izrazite in v kateri so bili uporabljeni prav tisti vidiki mitološke zgodbe in njene Evripidove verzije, ki izstopajo iz tradicionalnih zahodnih razlag. Nov način uporabe antične mitologije v filmu je tudi povratno vplival na nove razlage mitov ter tudi na novo povezovanje filma in intelektualnih elit, ki so »krive« za nove razlage.

Naslednji pomemben vidik povezovanja antičnega odnosa z »gibljivimi slikami« sodobne filmske tehnike je risani film. Dolgometražni risani film ima po definiciji mitološko zgradbo, včasih tudi antično. Tudi če tema ni »antična«, ostajajo drugi zelo pomembni postopki uporabe gibljivih slik za pripovedovanje. Risba in slika imata še vedno zmožnosti, ki so v nekaterih točkah večje kot fotografske in filmske: ne fotografija ne film na primer ne moreta tako dobro manipulirati zrcaljenja kot risani film – ne le prek ogledala, temveč tudi naslikane gladke površine, milnih in vodnih mehurčkov ter podobnega. Nadalje, fantastični prizori in hibridna bitja so najbolj prepričljivi, ko so naslikani. Risani film kot idealni medij za antično mitologijo se nikoli ni temeljiteje posvetil možnostim, ki jih nudi povezovanje antičnih »gibljivih slik« in tistih iz sodobnega časa. Če gledamo nekatere risane filme, na primer prvi dolgometražni Disneyjev film, *Sneguljčico*, odkrijemo v njem veliko elementov ne samo antične mitologije, temveč tudi antičnih ritualov, ki so ostali v starih plasteh te globalne pravljice: ritual prehoda v spolno zrelost, liki čarovnice, palčkov, odnos do živali, mitski predmeti – vse to v veliki meri navaja k razmišljanjem o antični mitologiji.

Končna bilanca odnosa filma do antične mitologije v preteklih sto letih ni bleščeča: film in z njim televizija sta po eni strani ostala v sterilni ilustrativnosti, po drugi strani pa je ta ilustrativnost omejena z nezadostnim znanjem in slabo povezanostjo s posredniki znanja. Redki ustvarjalci so v domeni filma opustili ilustrativnost v prid povezovanja na pojmovni, primerjalni ravni, kar je veliko uspešneje izzvalo razmišljanje o antiki. Ali si resnično želimo, da nam kot Herkul ostane v spominu Steve Reeves? Ali je edina rešitev, da film in televizija predstavljata medij, v katerem se prenašajo nekoliko resnejše gledališke predstave antičnih dram? To so žal najbolj očitni rezultati ukvarjanja z antično mitologijo v filmu. Ostane še ena možnost: da današnji spoznavalec mitologije – za razliko od antičnega – sam spodbudi svojo domišljijo in željo po znanju.

TELEVIZIJA IN MIT

Medtem ko film zaradi svojega nujnega odnosa do javnosti in kulture spoštuje stare vrednote in do njih vzpostavlja nek odnos, tudi kadar je ta nepopravljivo kičast in populističen, televizija do javnosti nima te obveznosti. Zasnovana kot okno v intimnost, ki deluje v dveh smereh, kot zunanji ideološki impulz in kot vtis, da se znotraj vzpostavlja odnos do sveta, televizija pomeni sistemsko rešitev, ki povezuje globoko ločena svetova. Ali je to povezovanje smiselno, koliko nadomešča pravo prisotnost v javnosti, koliko pri državljanu vzbuja utvaro, da je prisoten v javnosti, medtem ko je v resnici vse bolj in bolj izključen?

35

Odnos televizije do mita je torej bistveno drugačen kot odnos filma do mita. Narativni »oddelek« današnje svetovne televizijske produkcije ima mite nadvse rad, saj lahko iz mitskega gradiva ustvarja nanizanke za starejše otroke, najstnike in malce manj dozorele odrasle ljudi. Zaradi silnega prodora novih verskih modelov, praznoverja in potrošniške folklore, ki prek televizije dobijo izjemno prodorne oblike reklamiranja, so mitske in fantastične figure nekaj, kar lahko na televiziji vidimo vsak dan, od poznega jutra do zgodnjega popoldneva. Interesi, vpleteni v televizijsko produkcijo narativnih celot, v bistvu igrajo glavno vlogo na v mitologijo usmerjeni televiziji. Povedano drugače: televizija v nasprotju s filmom stalno kaj prodaja; če film prodaja samega sebe, televizija prodaja nekaj drugega, pri tem pa vzbuja vtis, da »objektivno« prikazuje predmet prodaje. In tako pravzaprav tudi je, pa naj kupujemo televizijske kanale ali pa plačujemo mesečno televizijsko naročnino državi. Toda televizija, ki se prodaja milijonom drugim, ki prek nje reklamirajo, želi ohraniti iluzijo, da ge za transfer brez interesov. V takšnem kontekstu je jasno, da se za kamerami televizije, bodisi komercialne bodisi državno subvencionirane, skriva kopica interesov in da je »javni interes« samo eden od mnogih, zagotovljen pa je le, ko ga država brez nadzora brez-pogojno in dobro plača, ne da bi kaj zahtevala v zameno. Izobrazba, pismenost in poznavanje mitologije so v tem sistemu v najboljšem primeru na drugem mestu.

Skrajna komercializacija mitologije, kakršno danes gledamo v psevdomitoloških serijah, zato odseva pravi odnos televizije do znanja. Herkul

in Kseno, razvpita junaka takšne produkcije, jasno razkrivata ravnanje z miti, kot jih vsaj v nekih utrjenih okvirih poznamo. In kakšen je odnos te naracije do mitologije antičnih svetov? Nikakršen! Zagovarjali bi lahko postopek, ki pravzaprav ponavlja nekatere od tehnik snovanja in prenašanja mitov, in dokajšnjo svobodo razlage, ki jo takšen postopek vključuje. Vendar pa prav nič ne upravičuje neverjetne mešanice mitologij, motivov, vlog in likov. Problem je namreč v tem, da te nanizanke gledajo milijoni predvsem mladih gledalcev – ljudje, ki nimajo osnovnega znanja o mitologiji, torej tudi ne kritičnega aparata, s katerim bi gledano lahko presojali. Ti ljudje si bodo zgodbo o Herkulu zapomnili le kot televizijsko različico, ki jim bo zadušila vedoželjnost, da bi sploh kdaj kaj izvedeli o Herkulu iz antičnih zgodb, da ne govorimo o pomembni malenkosti, da je njegovo pravo oziroma prvo ime grško (Herakles), ne pa poznejše latinizirano in nato še angleizirano. Popolna poljubnost zapleta, fiksiranje likov, ki niso prav nič podobni mitskim, ki govorijo in mislijo kakor današnji Američani, vse to ima le eno funkcijo – preprečiti vedoželjnost, zapečatiti »zgodbo«, ji ne dovoliti drugega izida, drugačnega tolmačenja. Tam, kjer je mogoče lutko, strip ali žitarice za zajtrk prodati z likom, ki ga vsi prepoznajo, ni prostora za drugačno tolmačenje. Sodobni mitski modeli seveda na potrošnike vplivajo tudi drugače in tako je Kseno postala lezbična ikona, Herkul pa zgled politično korektnega ravnanja moških. Pri Kseni se še lahko tolažimo s tem, da je povezava z antiko povsem arbitrarna, saj takšne boginje ali junakinje pač ni bilo. Ko pa gre za Herkula, je vse skupaj bolj zapleteno: televizijski junak razen nekaj borilnih veščin nima prav nič skupnega s kompleksnim, večplastnim in ambivalentnim antičnim junakom, ki hkrati združuje odlike obeh spolov in ki ne pretirava le z junaštvom, temveč tudi na vseh drugih področjih življenja, na koncu pa obvelja kot simbolni lik filozofskega mišljenja.

V zadnjih nekaj letih sta dve televizijski nanizanki pokazali večje ambicije, njuni komercialni cilji pa so bili spretneje prikriti: to sta bili seriji o Jazonu in Odiseju. Oba mitska cikla imata strukturo, primerno za »serijskost«, in za nanizanki so pridobili znane in ugledne igralce. Njun zaplet je v glavnem upošteval literarni predlogi, epa Homerja in Apolonija Rodoskega, v nanizankah ni katastrofalnih napak, spodrslijav, popolne zme-

de ali hudega mešanja likov in imen. Bogovi so predstavljeni kot ljudje v posebnih okoliščinah – in tako so svet bogov v glavnem pojmovali tudi v antiki. Nujna časovna skrajšanja so včasih nespretna, avtorji ne spoštujejo arheoloških podatkov, fantastika je pogosto nadomestila skrbno branje strokovne literature. Odisej in Jazon se gibljeta v svetu stavb (in ruševin) mikenskega obdobja, vendar v oblačilih klasične antike, ženske pa večinoma nosijo oblačila klasične dobe. Ta anahronizem, ki je posledica stereotipnega prikazovanja antike, lahko gledalca zbega, hkrati pa ga spodbudi k iskanju dodatnih podatkov. Nova televizijska mitologija se drugače kot starejše filmske predstavitve antike ne boji barv, sposoja si pisanost iz etnološke zakladnice Sredozemlja, Afrike, Male Azije in nemara nehotе prikazuje svet, ki nam je po pisanosti zagotovo bližji kot prejšnji, »beli« prikazi antike. Tisto, kar pa uničuje to uporabo mitologije in duši njeno dejavno spodbujanje vedoželjnosti, so dialogi. Sodobni televizijski ustvarjalci imajo problem z vsem, kar ni stereotipen govor, pa naj to sodi v severnoameriške ali latinskoameriške standarde komuniciranja. Homerski jezik, celo prepesnjen v sodobne jezike, je zanje očitno nerazumljiv oziroma predvidevajo, da ga gledalci ne bi razumeli. Če naj bi bila nanizanka komercialno uspešna, po njihovi sodbi ne sme vključevati nobenega elementa, ki bi lahko preprečil razumevanje. Zato junaki teh nanizank govorijo povsem nenaravni jezik našega vsakdana, njihovi gibi so poudarjeno sodobni, njihova telesa vzbujajo nevaren vtis, da je bil človeški rod zmeraj enak.

Vendar pa nanizanki vsebujeta nekaj, ob čemer lahko enako uživajo poznavalci in popolni nevedneži: to je digitalna tehnika – in ta ustvarja hibride tako, kakor so jih upodabljali na grških vazah, torej prepričljivo. Čarovnijo enakega vizualnega postopka z novimi orodji bi lahko odlično uporabili v pedagoške namene – če bi seveda pri snemanju nanizanke sodelovali tudi strokovnjaki. Nekaj podobnega so doživeli poznavalci biološke zgodovine zemlje, ko so za filme o Jurskem parku »oživili« živali, ki jih ljudje nikoli niso mogli videti; po eni strani so bili navdušeni, po drugi strani zaradi hudih napak, posledice neznanja, obupani. Današnja standardna navzočnost veliko natančnejše rekonstruiranih prazgodovinskih živali na specializiranih izobraževalnih televizijskih kanalih

vendarle pomeni napredek, pri čemer so sesalci, ki so nam bliže in ki si jih lažje predstavljamo, videti neprimerljivo bolj amaterski.

Najbolj občutljiv vidik televizijskega predstavljanja oziroma manipuliranja z miti ni tehnika, nasprotno, ta bi lahko bila odlično pomagalo pri širjenju znanstvenih spoznanj. Povedano drugače: preučevanje in poučevanje antike potrebuje tehnologijo, ne pa neodgovorne mitologizacije. Televizijska produkcija mitov danes temelji na pozabi, ne pa na pomnjenju mitskih obrazcev in zgodb. Zato še zmeraj več doseže tisti, ki zna na televiziji dobro pripovedovati mit, kakor pa draga realizacija mita, ki računa z intelektualno povsem zanemarjenim občinstvom. Prikazane podobe namreč vstopajo v prazen prostor, kjer ni predhodnega znanja, in za zmeraj zaprejo vsa vrata in okna ter onemogočijo pogled na drugačne različice mitskih zgodb. S tega vidika smemo reči, da je televizija zahrbtn in pokvarjen nasprotnik šole, znanja in kritične misli.

ZASMEHOVANJE BOGOV

Zasmehovanje, posmehovanje, karikiranje – vse to so bili postopki z bogovi, ki jih ugotavljamo v antiki, posebno v Grčiji. Vsekakor na najbolj izrazit primer naletimo v Aristofanovih komedijah, posebno v *Žabah*, ko se Dioniz kot glavni junak komedije odpravi v podzemlje, da bi od mrtvih obudil svojega priljubljenega trageda Evripida, a se po tekmovanju med mrtvima tragedoma Ajshilom in Evripidom vendarle odloči za prvega. Medtem ko bog gledališča (v eni od svojih funkcij) pri razsojanju o književni vrednosti in vplivu tragedije na občinstvo deluje razumno in razsvetljeno/omikano, je v prvem delu komedije skorajda neverjetna karikatura. Plašen, na pol oblečen v junaško levjo kožo, na pol pa v ženske obleke, v spremstvu sužnja, ki je videti bolj zbran od gospodarja, je Dioniz videti kot pravi klovn, katerega nastop so morale spremljati salve smeha občinstva. Kje? V gledališču, ki se je imenovalo po njem, ki mu je bilo posvečeno in v katerem je najboljši sedež v prvi vrsti pripadal njegovemu svečeniku. Pa ne samo to: Atenci so Dionizov kult prenesli iz Bojotije, natančneje iz mesta Eleftere na prehodu med Bojotijo in Atiko, zato da so v svojem mestu lahko začeli organizirati Dionizove festivale, ki so

jih prirejali v gledališču, posebej festivale tragedije s satirskimi dramami in posebej festivale komedije.

Dioniz ni bil edini bog, kateremu se je Aristofan posmehoval; tudi glasniki bogov Iridi se ni godilo dosti bolje, saj ji na prizorišču smrtnik grozi s spolnim napadom. Bog bogastva Plutos je glavni junak ene od Aristofanovih komedij, medtem ko v drugi boginjo miru vržejo v neka-kšno jamo, vendar vsaj ni tarča posmeha. V Aristofanovih komedijah je Herakles, ki je resda postal bog, vedno prikazan kot požeruh, pijanec, ženskar, podkupljiv (posebno ko gre za hrano) in podobno. Resnici na ljubo pa tudi vedenje Herakla v Evripidovi *Alkestidi* ni preveč drugačno, čeprav se Herakles v določenem trenutku zave in dojame, da je v hiši, v kateri je pravkar nekdo umrl.

39

Od 4. stoletja pr. n. št., posebno na območju Italskega polotoka, naletimo na tako imenovane »gledališke« vaze, na katerih so prizori iz komedij, očitno drugačnih od Aristofanovih in na splošno atenskih, vendar po prizorih sodeč nič manj kritičnih do bogov: Zevs, Herakles, Hermes in številni drugi so karikaturno prikazani, tema komedij ali komičnih prikazov pa so bile nedvomno seksualne pustolovščine teh bogov. Posebno priljubljen je bil motiv Amfitriona, Alkmeninega soproga, v katerega se je spreminjal Zevs, da je lahko nemoteno obiskoval nič hudega slutečo smrtnico. Alkmena je pozneje v tem razmerju rodila Herakla. Prizori iz te mitološke zgodbe spominjajo na veliko poznejši evropski vodvil ali opereto: trebušasti ljubimec s krompirjastim nosom pleza po lestvi do okna svoje drage, mož pa prihaja z drugega konca ... Temu se pridružujejo tudi kritike antičnih mislecev, ki so se nanašale na bogove, vendar gre pri tem za nekaj drugega. Vprašanje, ki ga je treba zastaviti, se glasi: kako sta bila združljiva spoštovanje bogov in njihovo zasmeševanje oziroma karikirano predstavljanje? V postopkih predstavljanja bogov naletimo tudi na skrivanje božanskega lika (z obleko, tančico) v temačen in večinoma nedostopen del svetišča, z neprikazovanjem, razen seveda v dneh festivala, posvečenega temu božanstvu.

V antični književnosti so zapisani postopki, ki nakazujejo, da je kip božanstva dejansko veljal za neko vrsto »posrednika« za stik z drugim svetom, svetom bogov. Meje med občudovanjem umetniškega dela in predmeta kulta niso vedno jasne: kako denimo razlagati nekaj zgodb

z enakim motivom smrtnika, ki se je zaljubil v kip ženske boginje in z njim skušal ustvariti intimnejše razmerje? Mitološka zgodba o Pigmalionu je samo književno obdelana, »izpiljena« in estetizirana različica tega motiva. Gotovo je, da se antični, posebno grški antropomorfizem bistveno razlikuje od poznejšega, pretežno evropskega, ki se je na antiko naslanjal kot na model. Da bi se približali antičnemu pojmovanju lika boga, je najbolje, da uporabimo tisto, kar je antropologija organizirala kot znanje o šamanih. Šamani so danes splošni termin, prenesen iz sibirskih krajev, ki označuje najrazličnejše tehnike »prenosa« in »selitve« oziroma komuniciranja z mrtvimi, duhovi in bogovi. »Zapuščanje telesa« je mogoče izzvati s plesom, obrednimi dejanji, s pomočjo mamil ali z drugimi načini padanja v trans. Medtem ko je v transu, šaman komunicira z drugim svetom in nato informacije prenaša smrtnikom, ki njegove tehnike ne obvladajo. Šaman v lovskih družbah komunicira tudi z živalmi. Toda kakšna je povezava med šamanizmi in zasmehovanjem bogov? Smeh je najosnovnejši postopek (močan glas, akustična intervencija) pri prekinjanju delovanja demonov smrti in na splošno pri zanikanju strahu pred smrtjo. Če je smeh povezan s seksualnim namigom, kar skoraj vedno je, služi neposredno preganjanju demonov in duš umrlih, ki so po definiciji maščevalne do smrtnikov. Smeh je eno od najmočnejših sredstev za vračanje v življenje: boginja Demetra, ki bi zaradi svojega žalovanja za hčerjo z lakoto uničila vse živo, se je vrnila v življenje, potem ko jo je nasmejala starka Bavbo, s tem da je privzdignila svojo obleko. Zasmehovanje bogov, posebno Dioniza v komediji, je ena od zahtev obredov zgodaj spomladi, ko se duše vračajo na zemljo v obliki cvetov in ko je za smrtnike pomembno, da se maskirajo (gledališče), da se obnašajo noro (karneval) in da mrtvim na grobove prinašajo ustrezne žrtve. Smeh in norenje sta nujna za odvrčanje duš. Pri tem je smeh del šamanistične prakse, kakor je v drugih primerih med obredom strogo prepovedan, ker prekinja proces komuniciranja z mrtvimi in demoni. Na eni strani je torej vloga smeha med obredi, na drugi strani pa njegova popolna prepoved, ki je povezana tudi s prepovedjo prikazovanja božanskega lika.

Ključno razlago karnevalskega obreda v srednjeveški evropski, pretežno nižji kulturi je podal ruski raziskovalec Mihail Bahtin s svojo teorijo »smejalne kulture«. Pokazal je, kako deluje evropski karneval, z vsemi

postopki zasmehovanja Kristusa in krščanskih obredov, prav tako pa je nakazal to, da taka permisivnost prihaja od oblasti, ki preusmerja družbeni odpor in nezadovoljstvo s »sproščanjem ventilov« enkrat na leto. Bahtin ni upošteval antičnih primerov, atenske komedije in rimskega karnevalskega praznika saturnelij, ko sužnji in gospodarji zamenjajo vloge, vendar zagotovo ne zato, ker tega ne bi bil poznal: morda preprosto ni vnesel tistega, kar bi pomenilo za sovjetsko cenzuro, katere žrtev je sicer bil, preveč radikalno antično zasmehovanje vseh avtoritet. Predpisani državni ateizem je seveda dovoljeval raziskovanje evropskih pojavov zasmehovanja boga, vendar je bilo analiziranje prizorov, v katerih na odru neposredno poimenujejo in zasmehujejo atenske politike in na splošno politično elito, verjetno preveč tvegano. V obeh primerih, antičnem in modernem, obstaja čas v letu, praktično enak (zgodaj spomladi oziroma konec zime), v drugem primeru prilagojen krščanskemu koledarju, ko je »dovoljeno vse«. Seveda sta najbolj mamljivi dovoljeni stvari ob teh priložnostih oblast in seks. Tradicija atenske komedije oziroma Aristofana konec koncev v Evropi praktično ne obstaja, razen v krogih intelektualcev in študentov, saj je njegov odnos še danes preveč radikalen in neznosen, tudi za oblasti, ki se razglašajo za demokratične. Dober način, da razmišljamo o mejah strpnosti ljudi, ki ne samo da nimajo letnega »sproščanja ventilov«, marveč živijo tudi v skrajno restriktivnih razmerah, pa ne samo verskih, je ta, da odmerimo in po možnosti odvržemo svojo psevdoliberalno evropsko hipokrizijo, pri čemer se hkrati upremo licemerskim poskusom znotraj Evrope za uvedbo novih omejitev pri že zdavnaj zavrženih/odpravljenih krščanskih tabujih.

MITI

ADONIS

Mit o Adonisu je kratek in enostaven, toda njegovi pomeni posegajo v kulte celotnega območja Sredozemlja, od njegovih vzhodnih do zahodnih obal. V nobenem drugem mitu ni mogoče bolje videti in razumeti pomena moškega elementa v ženskih kultih plodnosti, nobenega drugega moškega božanstva, razen Dioniza, ženske v antiki niso tako spoštovale, v noben drug ženski kult ni bilo moško božanstvo tako intimno integrirano.

45

Adonis je bil plod incestuozne zveze med očetom in hčerjo, ki se v mitoloških zgodbah pojavljata kot kralj Tejas iz Male Azije – oziroma ciprski kralj Kiniras – in Smirna ali Mira. Za njegovo rojstvo in usodo je precej odgovorna Mirina mati Kenhreis, ki se je hvalila z lepoto svoje hčere in s tem užalila Afrodito. Boginja ljubezni se je v skladu s prepoznavnim načinom olimpskih bogov odločila, da bo nesrečno hčer kaznovala: prisilila jo je, da se je zaljubila v svojega očeta. Zakrinkana Mira je zapeljala svojega očeta, vendar jo je ta naposled prepoznal in v jezi ubil. Bogovi so Miro spremenili v rastlino, dišeč grm mirto, ki je po devetih mesecih z veje spustila, rodila, prelepega dečka Adonisa. Druga različica mitske zgodbe pravi, da je jezni oče rastlino prerezal, iz nje pa se je izvil novorojenček. Glede na nadaljevanje mitske zgodbe bi lahko domnevali, da je Afrodita iskala »nadomestno mater«, ki ji bo rodila mladeniča popolne lepote, pri tem pa je uničila vso družino. Toda Afrodita za skrb za novorojenčka ni imela časa, zato ga je prepustila v Persefonino varstvo. V spodnjem svetu, kjer je ta živela, je Adonis odrasel v lepotca. Sedaj je Afrodita še kako želela postati njegova skrbnica, vendar je bila tudi Persefona dovzetna za njegove čare. Med pomembnima boginjama je prišlo do resnega spora, ki ga Zevs ni bil sposoben rešiti in je za pomoč prosil eno od devetih Muz, zaščitnico epske poezije Kaliopo. Adonis je moral tretjino leta prebiti z Afrodito na zemlji, tretjino s Persefono v spodnjem svetu, tretjino pa je imel za počitek, ki ga je bil ob takšnih ljubezenskih obveznostih skorajda nujno potreben.

Vendar se je za Adonisa zanimala še ena boginja – Eos, boginja jutranje zarje. Afrodita jo je iz konkurence izločila tako, da ji je vsadila nezadržno slo po mladih moških in Eos se je izgubila na lovu za drugimi

mladimi lepotci. Iz tega je mogoče razbrati, da je bila usoda Adonisa v rokah boginj in da je lahko sam nanjo le neznatno vplival. Razumljivo je, da Persefona s Kaliopino odločitvijo ni bila niti najmanj zadovoljna, saj je ta praktično pomenila, da si lahko zapeljivka Afrodita brez težav prisvoji kar dve tretjini Adonisovega časa. Težko bi si bilo namreč predstavljati, da bi se kateri smrtnik odločil svoj prosti čas preživeti v podzemlju. Če upoštevamo sodobno metaforo za osebo šibkega značaja in kultni pomen Adonisa, skupaj z oblikami pretvarjanja (metamorfoz), ki spremljajo to mitsko zgodbo, lahko brez pomislekov rečemo: Da, Adonis je bil rastlina ...

Adonis je tako postal najljubši Afroditin spomladanski in poletni ljubimec. Z njim se je zabavala v gozdovih in na poljih, po morskih obalah in rečnih bregovih, obkrožena s cvetjem in dišavami. Toda neko drugo ljubosumno božanstvo – v večini različic mitskih zgodb še eden od Afroditinih ljubimcev, bog vojne Ares, v drugih spet Apolon, brez motiva pa ni bila niti Persefona – je Adonisu poslalo smrt v obliki merjasca, ki ga je na lovu smrtno ranil. Umrl je na rokah svoje nesmrtnne ljubice. Iz njegove krvi (ali iz Afroditinih solz) so vzniknile živo rdeče anemone, še zlasti tiste vrste *adonium*, ki so v sredozemskih krajih prve in kratkotrajne znanilke pomladi. Afrodita je bila neutolažljiva, vendar ne tako zelo, da bi se odrekla drugim ljubezenskim avanturam. Z Adonisom je imela dva otroka, Golgosa in Beroo. In cikel tega cveta moških je bil zaključen.

V okviru omenjene mitske zgodbe lahko opazujemo, kako naracija spremlja kult in kako z dodatnimi elementi ritualnim dejanjem podeljuje privlačen zaplet, smisel, potreben za priljubljenost rituala. Po drugi ravni postane mit o Adonisu zgodba o tragično kratki, zlasti moški, mladosti. V kulturah, kjer je bilo dozorevanje moškega neločljivo povezano s prelivanjem krvi – pri športu, lovu, v vojni –, je kratko življenje moških vseprisoten motiv v književnosti in umetnosti.

Adonis je sicer umrl, toda z njim povezan praznik, adonije, so slavili v Atenah, Aleksandriji in povsod v antičnem svetu. Žensko praznovanje v Aleksandriji je v prvi polovici 3. stoletja pr. n. št. lepo opisal helenistični pesnik Teokrit. Praznik so praznovali pozno poleti, ženske pa so v ta namen pripravljale posode z rastlinami, zasejanimi v obdobju, ko se ne morejo razviti, in v razbitih posodah, ter jih ob petju ironičnih žalostink

za mrtvim Adonisom postavljale na streho. Med nočno zabavo so rastline venele ... Posode so se imenovala Adonisev vrt. Praznik je bil še zlasti priljubljen med heterami, ki so se v najboljšem primeru lahko šteli za Afroditine služabnice. Marcel Detienne praznik interpretira kot žensko zasmehovanje kratkega trajanja moštosti ...

Adonisevo rastlinsko življenje je ciklično in se prekriva s sredozemskimi koledarskimi in vremenskimi spremembami. V nasprotju s številnimi drugimi kultni plodnosti Adonisev ni povezan niti z določeno kulturo niti s posebno hrano: v tem primeru ne gre za agrarni kult preživetja. Adonisev kult je povezan z oploditvijo oziroma ljubezenskim aktom z vso naslado, ki jo prinaša. V mitu o Adonisu se skriva spomin na starejše ženske kulte, v katerih je bil moški zgolj oploditelj, morda pa tudi spomin na drugačno organizacijo družbe, kjer so ženske, če že niso bile popolne gospodarice, imele vsaj več vpliva in moči, kot denimo v atenski demokraciji.

47

AEROPA

Aeropa je bila hči kretskega kralja Katreja in vnukinja velikega Minosa. Njenemu očetu je bilo prerokovano, da ga bo eden od otrok ubil, zato je njegov sin skupaj z eno od sester odšel v prostovoljno izgnanstvo, drugi dve, Klimeno in Aeropo, pa je prepustil znanemu pomorščaku Navpliju, da ju proda za sužnji. Navplij je bil potomec svojega soimenjaka in ustanovitelja mesta Navplija nedaleč od Argosa na Peloponezu, ki obstaja še danes. Podobnih nalog se je loteval tudi v preteklosti; med drugimi je odpeljal Avgo, ki jo je oče pregnal od doma, ker jo je zapeljal Herakles. Med trojansko vojno se je Navplijeva življenjska pot na nenavaden način povezala z usodo Atridov: njegovega sina Palameda so zaradi Odisejeve spletke Grki pred Trojo kamenjali. Da bi se maščeval morilcem svojega sina, je po Grčiji, še posebno med ženami tistih, ki so krenili na Trojo, razširil zgodbe o njihovi nezvestobi, češ da so si našli ljubice ali pa da so preprosto umrli. Prvi del zgodbe, kot vemo, sploh ni bil neresničen ... Na začetku niza mitoloških zgodb o Atridih se je Navplij s Klimeno oženil, namesto da bi jo prodal za sužnjo, Aeropo pa je dal za ženo Plejstenu,

Atrejevemu sinu. Obstaja še ena različica mitske zgodbe o tem, zakaj je morala Aeropa zapustiti Kreto: oče jo je našel v postelji z ljubimcem in jo nagnal, obenem pa ji napovedal, da se bo utopila.

Aeropa je imela s Plejstenom hčer in dva sinova, Agamemnona in Menelaja. Mož je zelo mlad umrl, nato pa se je z njo poročil Atrej in vnuke imel za svoje otroke. Zgodba postane še bolj zapletena, ko se je vmešal še mlajši Atrejev brat Tiest, ki je zapeljal Aeropo in ta je postala njegova ljubica. Atrej in Tiest sta bila sinova Pelopsa in Hipodameje, pri čemer sta bila zagrizena sovražnika že od prej. Aeropa je pasivna patriarhalna žena, ki prenaša vso premoč in nasilje moškega. Pregnali so jo od doma, potem ko ovdovi, se poroči z moževim očetom, nato pa edini način maščevanja najde v prešuštvu oziroma blatenju patriarhalnega ugleda svojega moža. Težko si je predstavljati, kako sta odraščala sinova Agamemnon in Menelaj v družini, kjer je ded ubil mater, ki je bila poročena z njegovim sinom in pravim očetom ter imela afero s stricem. Oba sta imela zaradi prekletstva burno družinsko življenje, zaznamovano z nezvestobo, zločini in umorom otroka (Ifigenije). Pa vendar sta bila tako vplivna, da so Grki z vseh strani drli pod njuno poveljstvo. Pomemben element je bil to, da med seboj nista bila sprta zaradi oblasti, tako kot njun ded in stric. Vseeno pa lahko določen spomin na preteklost v tej zgodbi najdemo prav v tistem, kar je družini prinesla Aeropa. Po njeni družinski veji sta bila Agamemnon in Menelaj neposredna potomca Minosa in kretske dinastije. Že antični pisci mitov so špekulirali na podlagi te družinske zveze, ko so pojasnjevali, zakaj so se Krečani pod poveljstvom velikega junaka Idomeneja pridružili Grkom v trojanski vojni. Morda so prav z zgodbo o dedovanju ohranjali oddaljeni spomin na moč kretske civilizacije. Tako je v preprostosti mitološke zgodbe o družinskih spletkah ostalo povezovanje minojske in mikenske kulture, kakor so ju poimenovali njuni prvi preučevalci. Ko so zgodovinarji, denimo Herodot in Tukidid v 5. stol. pr. n. št., začeli razmišljati o prepričljivosti razlage dogodkov, o odnosu med pogledom prič, dejstev in domišljije, je mit postal predmet kritike. Po drugi strani pa niti filozofi niti zgodovinarji niso prenehali uporabljati mitoloških zgodb, ki so jih poljubno spreminjali ali si jih celo v celoti izmišljali, zavedajoč se njihovega vpliva na poslušalce. Tako so mitološke zgodbe prodrle v zgodovinsko obje-