

Zrozumieć mity

- [Wprowadzenie](#)
- [Przeczytaj](#)
- [Animacja](#)
- [Mapa myśli](#)
- [Dla nauczyciela](#)



Cornelius van Poelenburgh [czytaj: korelis fon pulenberch], *Spotkanie bogów w chmurach*, ok. 1630
Źródło: domena publiczna.

Odwieczne ludzkie pragnienie zrozumienia praw rządzących światem stało u podstaw tworzenia mitologii, którą należy uznać za fundament kultury. Wspólne narracje integrowały społeczności, budowały ich tożsamość. Wyobrażenia bogów i przekonanie o ich wpływie na los człowieka wiązało się z religijnymi obrzędami i rytuałami. Z mitów wyrosła literatura, nawet jej gatunki wyłoniły się jako elementy religijnych uroczystości; bez świąt Dionizosa nie powstałyby przecież tragedie Sofoklesa. Bogactwem mitologii od tysiącleci karmi się sztuka, nawiązuje do niej muzyka i malarstwo, a także literatura, teatr i film. Bez tradycji antyku nie byłoby dzisiejszej kultury europejskiej, a nie znając tej tradycji, można zrozumieć nasze własne korzenie i naszą tożsamość. Jeśli więc chcemy pojąć inne kultury, musimy sięgać do ich korzeni, do ich mitologii i archetypów.

Twoje cele

- Poznasz genezę mitologii greckiej.
- Przeanalizujesz znaczenie tradycji antyku w kulturze europejskiej.

- Określisz funkcję nawiązań mitologicznych w kulturze.

Przeczytaj

Geneza mitów

Mity są wyrazem pierwotnego **zdziwienia światem** oraz głęboko zakorzenionej w człowieku **potrzeby wiary** w to, co go nieskończenie przerasta. Zdziwienie ludzi starożytnych nieposiadających wiedzy z zakresu fizyki, biologii czy chemii wywoływały najprostsze, najbardziej oczywiste zjawiska i procesy zachodzące w przyrodzie: wschód i zachód słońca, erupcja wulkanu, śpiew ptaka, śmierć człowieka. Zdumieni otaczającą ich rzeczywistością i samymi sobą wielokrotnie zadawali sobie różnego rodzaju pytania. I odpowiadali na nie, tworząc mity, czyli opowieści o istotach boskich. Byli głęboko przekonani, że zarówno to, co w świecie piękne i dobre, jak i to, co w nim groźne i złe, jest ściśle związane z siłami nadprzyrodzonymi. Taka geneza powstawania mitów rzuca nieco światła na początki filozofii. Fantastyczne opowieści zawierały elementy trafnych obserwacji na temat rzeczywistości. Kiedy kultura znacznie się rozwinęła, filozofia zaczęła wyjaśniać te wymiary mitów za pomocą logicznego języka.

Trudno dokładnie prześledzić proces powstawania mitów. Wiadomo, że pierwotnie występowały one w formie ustnej i przekazywane były z pokolenia na pokolenie jako „święta wiedza”, ulegając w ciągu wieków różnym modyfikacjom i przekształceniom (dlatego też niektóre z nich mają kilka wersji). Autorem opowieści mitycznych jest zatem cała społeczność zamieszkująca dany obszar. Trzeba pamiętać, że u zarania dziejów mity nie tylko objaśniały świat i zaspokajały potrzeby religijne, lecz również integrowały ludzi pozwalając, wchodzącym w jej skład osobom, czuć się członkami pewnej duchowej wspólnoty.



Świątynia Zeusa Olimpijskiego w Atenach na zdjęciu z 2016 roku

Źródło: Mirjanamimi, Wikimedia Commons, licencja: CC BY-SA 4.0.



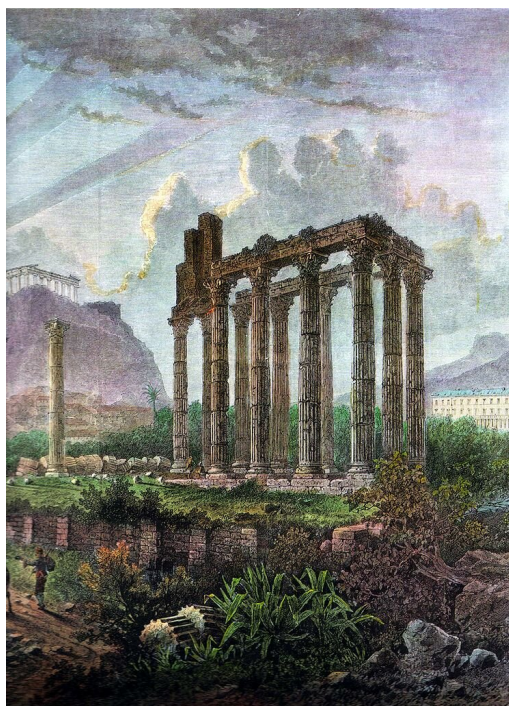
Świątynia Zeusa Olimpijskiego w Atenach na zdjęciu z 2009 roku

Źródło: Sharon Mollerus, Wikimedia Commons, licencja: CC BY 2.0.



Pocztówka przedstawiająca kolumny świątyni Zeusa w Atenach. Reprodukacja obrazu Angelosa Giallinasa

Źródło: Aspiotis, Wikimedia Commons, licencja: CC BY 4.0.



Albert Rieger [czytaj: albert riger], *Ruiny Aten około 1870 roku*

Źródło: domena publiczna.

Takich społeczności archaicznych, których fundamentem kultury były **mitologie** (zbiory mitów) oraz związane z nimi obrzędy i rytuały, istniało bardzo wiele. Nie tylko

starożytni Grecy i Rzymianie byli twórcami mitów. Powstawały one we wszystkich zakątkach świata. Znamy mity sumeryjskie, egipskie, indyjskie, celtyckie, słowiańskie, germańskie, skandynawskie. Mitologia Greków jest jednak obecnie najlepiej znana i rozpowszechniona. Do dziś inspiruje ona ludzi sztuki i wpływa na sposób naszego myślenia, stanowiąc jeden z najistotniejszych elementów europejskiej kultury.

Najważniejsze opowieści mityczne

Nie wszystkie pytania, które zadawali sobie starożytni Grecy, stojąc w obliczu tajemnic natury, były jednakowo istotne. Niewątpliwie najważniejsze z nich dotyczyły narodzin świata (**kosmogonia**), początków bogów (**teogonia**), pochodzenia człowieka (**antropogonia**) oraz czynów herosów. Odpowiadały na nie mity ukazujące wyłanianie się elementów wszechświata z chaosu, przedstawiające **boskie genealogie**, czy postać tytana Prometeusza, który ulepił człowieka z gliny zmieszanej ze łzami.



Po stworzeniu człowieka z gliny Prometeusz patrzy, jak Atena obdarza jego stworzenie rozumem, obraz Christiana Gripenkera [czytaj: kristiana gripinkiera] z 1877 r.

Źródło: domena publiczna.

Opowieści te były podstawą wszystkich innych. Z nich wyrosły mity objaśniające pochodzenie zjawisk przyrody, zwierząt, roślin, instytucji społecznych, a nawet narzędzi. Mitologia grecka była więc systemem [zhierarchizowanych](#) i ściśle powiązanych ze sobą opowieści. Bez ich znajomości starożytny Grek nie mógł

zrozumieć ani siebie, ani otaczającej go rzeczywistości. Dla przykładu: zrozumienie sensu zmienności pór roku przychodziło wraz z fabułą opowieści o Demeter szukającej córki porwanej przez Hadesa.

Dla nas, ludzi współczesnych, istotne są przede wszystkim te mity, które w ciągu wieków najczęściej inspirowały artystów i pisarzy, na trwałe zakorzeniając się w naszej kulturze. Z naszego punktu widzenia obok wspomnianego już mitu o Prometeuszu bardzo ważne są m.in. opowieści o **Afrodycie, Apollu, Dionizosie, Dedalu i Ikarze, Edypie, Narcyzie, Syzyfie, Tantalu, Tezeuszu, Arkadii**, wojnie trojańskiej. Znajomość tych mitów umożliwia właściwe odczytanie wielu dzieł literackich, takich jak np. *Syzyfowe prace* Stefana Żeromskiego. Poza tym pomaga również dostrzec i zrozumieć niektóre ludzkie postawy.

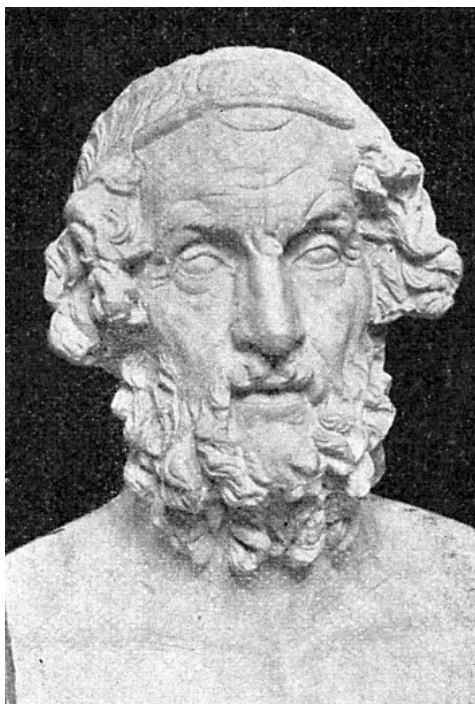
Sacrum i profanum

Mity opowiadają o niezwykłym świecie, rozgrywają się zaś w czasie cyklicznym, czyli odradzalnym i powtarzalnym – w przeciwieństwie do czasu [linearnego](#). Już to sprawia, że są czymś niecodziennym i wyróżniającym się w kulturze. Ów świat oraz czas budują sferę [sacrum](#), czyli tego, co święte. Codzienna, szara rzeczywistość starożytnych Greków była zaś sferą [profanum](#). Ludzie egzystujący w sferze profanum podlegali zwykłym, codziennym bolączkom, nieznanym mieszkańcom sfery wyższej. Ciężyła im świadomość przemijalności i znikomości własnego istnienia. Świadomość ograniczeń, w tym śmiertelności, poczucie zagubienia w świecie starożytni próbowali przezwyciężyć, uczestnicząc w różnego rodzaju opartych na mitach obrzędach i rytuałach religijnych. Modląc się do Zeusa w jego świątyni lub też grzebiąc zwłoki umarłych i lamentując nad nimi, Grecy duchowo przenosili się ze sfery profanum do sfery sacrum, wkraczając w zamieszkaną przez istoty nadprzyrodzone mityczną przestrzeń i mityczny czas prapoczątków. Czyniąc to, co im nakazali bogowie, zyskiwali pewność, że ich życie ma znaczenie i ponadmaterialny wymiar.

Mity w literaturze

Mity – istniejące pierwotnie w formie ustnej – od pewnego momentu zaczęły być tworzywem twórczości literackiej. Dzieła pisarzy greckich i rzymskich utrwały mitologię dla przyszłych pokoleń. Dziś wiedzę o wierzeniach ludzi starożytnych

czerpiemy głównie z utworów literackich. Napisane przez Jana Parandowskiego, Roberta [Gravesa](#) czy Zygmunta Kubiaka książki o mitach opierają się właśnie na nich.



Pierwsze spośród znanych nam dzieł greckich, powstałe w IX w. p.n.e. dwa eposy Homera – *Iliada* i *Odyseja* – oparte zostały w całości na mitach i przez wiele wieków stanowiły wzór dla starożytnych twórców, o czym należy pisać.

Źródło: domena publiczna.

Mity oraz związane z nimi obrzędy i rytuały miały wielki wpływ na literaturę grecką i rzymską. Przede wszystkim były one niewyczerpanym źródłem tematów. Z obrzędów religijnych wyrosły również pewne gatunki literackie. Wspomniany wyżej **epos** ukazujący przenikanie się świata boskiego i ludzkiego był jednym z nich. **Tragedia**, która powstała w VI w. p.n.e., a do której rozkwitu w wieku następnym przyczynił się Sofokles, ściśle wiąże się ze świętami ku czci Dionizosa. Pierwsze **utwory liryczne** były zrytmizowanymi zaklęciami i modlitwami. Późniejsza liryka (np. Horacego) dowodzi, że z mitologii przeniknęło do literatury wiele pojedynczych [motywów](#) zwanych [toposami](#) (np. motyw złotego wieku ludzkości, motyw wysp szczęśliwych),

a także archetypów, czyli wzorców zachowań utrwalonych w systemach mitologicznych.

Pisarze epok późniejszych niejednokrotnie odwoływali się w swoich tekstach do mitologii oraz do przenikniętej nią starożytnej literatury, prowadząc dialog z tradycją. Dzieła Homera, Sofoklesa czy Horacego przez wieki inspirowały, lecz i prowokowały do polemiki. Przypomnijmy tylko, że wiele mitologicznych motywów (toposów) można odnaleźć w renesansowej liryce Jana Kochanowskiego, a napisany w XIX w. *Pan Tadeusz* Adama Mickiewicza nawiązuje – pod względem gatunkowym – do eposów Homera. Warto dodać, że współcześnie powstało i nadal powstaje немало utworów o tematyce mitologicznej. Dzieje się tak dlatego, że ich twórcy traktują mity jako

opowieści symboliczne, w których zawarto wiedzę o naturze ludzkiej i dlatego umożliwiają one zobrazowanie jednostkowego losu każdego człowieka.

Pisarze współcześni często starają się polemizować z utartym schematem odbioru kultury greckiej, ukazując różnego rodzaju sytuacje i wydarzenia przedstawione w mitach od innej niż zazwyczaj strony. W drugiej połowie XX w. polemiczny dialog z mitologią często prowadził w swoich wierszach Zbigniew Herbert. W jednym z jego utworów Minotaur jest budzącym litość niedorozwiniętym „matołkiem”, natomiast Tezeusz – bezwzględny morderca.

Mity w kulturze

Z literatury greckiej i rzymskiej oraz nawiązujących do niej utworów różnych epok mity przeniknęły do współczesnej kultury europejskiej. Na trwałe zakorzeniły się w językach poszczególnych narodów i zaczęły wpływać na sposób naszego myślenia o człowieku i świecie. Bardzo ważnym elementem tego zakorzenia jest **antropomorficzne** wyobrażenie bogów, czyli nadawanie mieszkańcom Olimpu kształtów i cech ludzkich, a także przypisywanie im określonych atrybutów, np. wagi czy wybranych zwierząt. Umożliwiało to utożsamienie się z bogami, zrozumienie ich postępowania czy pełnionej funkcji. Tak oto mitologia grecka stała się **dobrem wspólnym**. Zainspirowała ona nawet [popkulturę](#). Nowoczesnymi mitologiami, pod wieloma względami przypominającymi mity antyczne, są przecież opowieści o superbohaterach.



Giulio Romano [czytaj: dziulio romano], *Bogowie Olimpu*, 1532 - 34 r., fresk z pałacu w Mantui we Włoszech

Źródło: domena publiczna.

Jej obecność najłatwiej wysledzić **na poziomie języka**, którym obecnie się posługujemy. Wystarczy dobrze rozejrzeć się dookoła i zwrócić uwagę na wypowiedane przez ludzi przy różnych okazjach słowa. Wokół nas istnieje wiele przedmiotów, zwierząt czy też instytucji, które noszą nazwy zaczerpnięte z mitologii. Któż nie jadł lodów Kalipso, nie spotkał psa Hermesa i nie przechodził koło salonu piękności Afrodyta? Można by jeszcze wspomnieć o nazwach planet, statków kosmicznych... Również wiele **związków frazeologicznych** wywodzi się z mitologii greckiej. W szkole często można usłyszeć, że matematyka jest czyjąś „piętą achillesową”, w telewizji zaś, że jakiś aktor jest „piękny jak Apollo”.

Nazwy i zwroty, których używamy na co dzień, określają nasz **sposób myślenia**. Kiedy bowiem mówimy o jakiejś czynności, że jest „szyfową pracą”, musimy zdawać sobie sprawę, dlaczego wypowiadamy te, a nie inne słowa i co one tak naprawdę znaczą. Jak widać, mity greckie towarzyszą nam do dziś. Obecnie nie spełniają już one funkcji religijnej, jednakże wciąż pozostają żywe jako symbole, dzięki którym zarówno pisarze, artyści, jak i zwykli ludzie mogą interpretować rzeczywistość i porozumiewać się między sobą.

Słownik

frazeologizm

stałe połączenie wyrazów, funkcjonujące w języku jako całość, którego znaczenie nie wynika ze znaczeń tych wyrazów

linearny

określony linią, wyrażony za pomocą linii; przebiegający w sposób równomierny i ciągły

motyw

zdarzenie, postać, przedmiot, sytuacja, przeżycie - utrwalony w kulturze element powtarzający się w różnych utworach literackich

kultura pop/popkultura

kultura przeznaczona dla masowego odbiorcy

profanum

(łac. *pro* - przed, *fanum* - świątynia) to, co ludzkie; rzeczy świeckie w przeciwieństwie do rzeczy świętych

sacrum

(łac. to, co święte, od *sacer* - święty) podstawowa kategoria religioznawcza oznaczająca wszystko, co należy do sfery religijnej, przeciwstawione sferze świeckości (profanum)

topos

(gr. *tópos koinós*, łac. *locus communis* - miejsce wspólne) - powtarzający się motyw, występujący w obrębie literatury i sztuki zbudowany na fundamencie dwu wielkich tradycji śródziemnomorskich: antycznej i biblijno-chrześcijańskiej; wskazuje na jedność, ciągłość kulturową danego kontynentu czy na istnienie

pierwotnych wzorców myślenia człowieka; topos budowany jest na zasadzie obrazu mającego na celu opis jakiejś sytuacji (topos tonącego okrętu w *Kazaniach Skargi*)

zhierarchizowanych

ułożonych w pewnej kolejności np. od mniej ważnych do najważniejszych lub odwrotnie

Animacja

Polecenie 1

Zapoznaj się z animacją, a następnie wytłumacz, czym charakteryzuje się mityczna przestrzeń.

Trwa wczytywanie danych ..



Podstawowe elementy mitów:

Film dostępny pod adresem </preview/resource/R1OwMrqTe21xC>

Film dotyczący podstawowych elementów mitów.

Polecenie 2

Na podstawie animacji określ i scharakteryzuj elementy wspólne dla wszystkich mitów.

Mapa myśli

Polecenie 1

Zapoznaj się z mapą myśli i podaj inne znane ci przykłady nawiązań mitologicznych w literaturze oraz kulturze, a następnie określ ich funkcję.

Polecenie 2

Na podstawie mapy myśli wyjaśnij, czemu służy i o czym świadczy tak szeroka reprezentacja mitów w kulturze.

Ćwiczenie 1

Scharakteryzuj główne funkcje mitów w kulturze antycznej.

Ćwiczenie 2

Nazwij i scharakteryzuj grupy mitów dotyczące początków określonych elementów rzeczywistości.

Dla nauczyciela

Autor: Paulina Król

Przedmiot: Język polski

Temat: Zrozumieć mity

Grupa docelowa:

Szkoła ponadpodstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, zakres podstawowy

Podstawa programowa:

Zakres podstawowy

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich. Uczeń:

11) rozumie pojęcie motywu literackiego i toposu, rozpoznaje podstawowe motywy i toposy oraz dostrzega żywotność motywów biblijnych i antycznych w utworach literackich; określa ich rolę w tworzeniu znaczeń uniwersalnych;

12) w interpretacji utworów literackich odwołuje się do tekstów poznanych w szkole podstawowej, w tym: trenów i pieśni Jana Kochanowskiego, bajek Ignacego Krasickiego, Dziadów cz. II oraz Pana Tadeusza Adama Mickiewicza, Zemsty Aleksandra Fredry, Balladyny Juliusza Słowackiego;

II. Kształcenie językowe.

1. Gramatyka języka polskiego. Uczeń:

1) wykorzystuje wiedzę z dziedziny fleksji, słowotwórstwa, frazeologii i składni w analizie i interpretacji tekstów oraz tworzeniu własnych wypowiedzi;

III. Tworzenie wypowiedzi.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie;

IV. Samokształcenie.

2. porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

Kształtowane kompetencje kluczowe:

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje w zakresie wielojęzyczności;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Cele operacyjne. Uczeń:

- zna genezę mitologii greckiej;
- analizuje znaczenie tradycji antyku w kulturze europejskiej;
- określa funkcję nawiązań mitologicznych w kulturze.

Strategie nauczania:

- konstruktywizm;
- konektywizm;
- nauczanie wyprzedzające.

Metody i techniki nauczania:

- ćwiczeń przedmiotowych;
- z użyciem komputera;
- burza mózgów;
- mapa myśli;
- piramida priorytetów;
- bliźniaki - zasada analogii.

Formy pracy:

- praca indywidualna;
- praca w parach;
- praca w grupach;
- praca całego zespołu klasowego.

Środki dydaktyczne:

- komputery z głośnikami, słuchawkami i dostępem do internetu;
- zasoby multimedialne zawarte w e-materiale;
- tablica interaktywna/tablica, pisak/kreda;
- arkusze szarego papieru.

Przebieg lekcji

Przed lekcją:

1. Nauczyciel udostępnia uczniom e-materiał: „Zrozumieć mity”. Prosi o zapoznanie się z treścią podrozdziałów: *Mity w literaturze* i *Mity w kulturze* z sekcji „Przeczytaj”.

2. Uczniowie wybierają mit i dopasowują nawiązania mitologiczne w literaturze oraz kulturze. Zebrany komplet materiałów przynoszą na zajęcia. Nauczyciel prosi o zapoznanie się z wybranymi mitami.

Faza wprowadzająca:

1. Nauczyciel wyświetla na tablicy temat zajęć. Następnie prosi jednego z uczniów o przeczytanie na głos treści oraz celów lekcji z sekcji „Wprowadzenie”.
2. Uczniowie wraz z nauczycielem ustalają kryteria sukcesu.
3. Nauczyciel prosi uczniów o zapoznanie się z sekcją „Przeczytaj”, następnie rozpoczyna rozmowę dotyczącą lekcji: Jak powstały mity? Kim są ich autorzy?

Faza realizacyjna:

1. Uczniowie tworzą dwie grupy i otrzymują od nauczyciela arkusz papieru.
 - Grupa 1 tworzy piramidę hierarchii mitologicznych bohaterów.
 - Grupa 2 tworzy mapę mentalną przestrzeń i czas w mitologii.Po wykonaniu prac następuje prezentacja uczniów. Nauczyciel podsumowuje prezentacje.
2. Uczniowie pozostają na miejscach. Nauczyciel informuje, że następuje kontynuacja poprzednich zmagania i pisze na tablicy hasło: mit kontra dramat. Uczniowie dyskutują w swoich grupach szukając podobieństw i różnic między:
 - grupa 1: mitologicznymi bohaterami a dramatycznymi bohaterami;
 - grupa 2: przestrzenią i czasem w mitologii i dramacie.Po naradzie grup uczniowie wygłaszają swoje propozycje. Nauczyciel omawia i zapisuje trafne spostrzeżenia.
3. Nauczyciel informuje, że uczniowie rozpoczynają pracę z przyniesionymi przez siebie materiałami. Prowadzący zajęcia wyświetla na tablicy sekcję „Mapa myśli”. Uczniowie odczytują polecenie 1. Następuje wspólne odczytanie mapy myśli – nawiązań mitologicznych w literaturze oraz kulturze. Nauczyciel z uczniami prowadzi dyskusję.
4. Następnie uczniowie dobierają się w grupy czteroosobowe i dzielą między sobą wybranymi przed lekcją kompletami. Grupy uzupełniają mapę myśli własnymi

propozycjami. Po ukończeniu uczniowie wyświetlają na tablicy swoje mapy. Nauczyciel analizuje i komentuje.

5. Uczniowie odczytują polecenie 2 i odpowiadają na zagadnienie. Nauczyciel odczytuje trzy prace.

Faza podsumowująca:

1. Na zakończenie uczniowie indywidualnie rozwiązują ćwiczenie 1. Nauczyciel podaje właściwą odpowiedź.
2. Nauczyciel wyświetla na tablicy temat lekcji i cele zawarte w sekcji „Wprowadzenie”. Następuje wspólne omówienie: co udało się osiągnąć, czego nie udało się zrealizować i dlaczego. Później nauczyciel analizuje przebieg lekcji i przeprowadza ewaluację, z której wnioski wykorzysta w przyszłości.

Praca domowa:

1. Wykonaj ćwiczenie 2 z sekcji „Mapa myśli”.

Materiały pomocnicze:

- Jan Parandowski, *Mitologia. Wierzenia i podania Greków i Rzymian*, Warszawa 1924.
- Stanisław Skorupka, *Słownik frazeologiczny języka polskiego*, Warszawa 1985.

Wskazówki metodyczne

- Uczniowie mogą przed lekcją zapoznać się z multimediami z sekcji „Animacja”, aby aktywnie uczestniczyć w zajęciach i pogłębiać swoją wiedzę.