

Obilježja ženskih čudovišnih likova grčke mitologije

Radić, Fran

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:952542>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-27**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ ILUSTRACIJA

FRAN RADIĆ

**OBILJEŽJA ŽENSKIH ČUDOVIŠNIH LIKOVA
GRČKE MITOLOGIJE**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

red. prof. art. Stanislav Marijanović

Osijek, 2024.

SAŽETAK

Grčka je jedna od kolijevki zapadne civilizacije i stoga nije nimalo lak zadatak reći ili prikazati nešto novo, dosad neviđeno ili nečuvano. Oduvijek sam bio očaran antičkim svijetom i mitovima koji ga okružuju, s posebnim naglaskom na poznate ženske čudovišne likove.

U ovom ću diplomskom radu, služeći se tehnikom digitalne ilustracije u programima *Clip Studio Paint EX* i *Krita*, vlastitom interpretacijom kroz 12 radova prikazati njihova obilježja uz pripadajuće mitove koji, kroz povijest pa do današnjih dana, pružaju temelje brojnim umjetničkim i filozofskim kontekstima.

Ključne riječi:

Antička Grčka, grčka mitologija, ženski čudovišni likovi, obilježja, digitalna ilustracija

SUMMARY

Greece is one of the cradles of Western civilization and therefore it is not an easy task to say or show something new, previously unseen or unheard of. I have always been fascinated by the ancient world and the myths surrounding it, with a particular focus on iconic female monster characters.

In this thesis, using the techniques of digital illustration in *the Clip Studio Paint EX* and *Krita*, I will present the features of these creatures in my own interpretation through 12 works, along with the associated myths which, throughout history and up to the present day, provide the basis for numerous artistic and philosophical contexts.

Key words:

Ancient Greece, Greek Mythology, Female Monster Characters, Traits, Digital Illustration

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ Fran Radić _____ potvrđujem da je moj _____ diplomski rad _____
diplomski/završni

pod naslovom _____ „Obilježja ženskih čudovišnih likova grčke mitologije“ _____

te mentorstvom _____ red. prof. art. Stanislava Marijanovića _____

rezultat isključivo vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da nijedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, _____ 18.9.2024. _____

Potpis

Fran Radić

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. ZNAČAJ ŽENSKIH ČUDOVIŠNIH LIKOVA GRČKE MITOLOGIJE.....	3
3. OBILJEŽJA ŽENSKIH ČUDOVIŠNIH LIKOVA GRČKE MITOLOGIJE.....	5
3.1 Arachna.....	5
3.2 Ehidna.....	7
3.3 Empuza.....	8
3.4 Harpija.....	9
3.5 Himera.....	10
3.6 Lamija.....	11
3.7 Gorgone.....	11
3.8 Meduza.....	12
3.9 Sfinga.....	14
3.10 Sirena.....	16
3.11 Scila.....	17
3.12 Haribda.....	18
4. NADAHNUĆE ZA NASTANAK ILUSTRACIJA.....	19
5. SKICE I ILUSTRACIJE 12 ŽENSKIH ČUDOVIŠNIH LIKOVA.....	21
5.1 Arachna.....	21
5.2 Ehidna.....	23
5.3 Empuza.....	25
5.4 Harpija.....	27
5.5 Himera.....	30
5.6 Lamija.....	31
5.7 Gorgone.....	33
5.8 Meduza.....	34
5.9 Sfinga.....	35
5.10 Sirena.....	37
5.11 Scila.....	39
5.12 Haribda.....	41

6. ZAKLJUČAK.....	43
LITERATURA.....	44
POPIS SLIKA.....	47

1. UVOD

Na pitanje što je grčka mitologija i kakav je njezin utjecaj na svijet od davnina pa do današnjih dana, nije lako precizno odgovoriti, prvenstveno zbog složenosti tematike. U *Hrvatskoj enciklopediji*, velikoj općoj enciklopediji Leksikografskog zavoda, je pojašnjeno da „grčka mitologija obuhvaća cjelinu pripovijedanja o božanstvima i herojima; kroz nju je grčka religija dobila misaoni izraz, u njoj su tragovi početnih zamišljanja spoznaje života i svijeta. Iako u grčkoj mitologiji ima pojedinačnih elemenata preuzetih od drugih naroda, kao cjelina ona je izraz nepresušne i žive fantazije i pjesničkog oblikovanja grčkog antičkog čovjeka (istočnjačkoga su podrijetla mitovi: o postanku svijeta, bogova i ljudi, o borbi titana protiv bogova, o četiri doba svijeta, potopu i dr.). Grčki se mitovi odlikuju raznolikošću motiva i velikom pjesničkom ljepotom, a zadržali su uglavnom onaj oblik u kojem dolaze kod Homera i Hezioda“.¹

U detaljnom vodiču kroz mitove i legende drevnog svijeta pod nazivom *Mitologija: enciklopedija bogova i legendi starih Grka, Rimljana, Kelta i Nordijaca*, autor vodiča, Arthur Cotterell, pojašnjava (2002:10) da su stari Grci zapravo bili veliki mitotvorci Europe i upravo zahvaljujući atenskom filozofu Platonu nastaje riječ *mythologia*. Tim su nazivom objedinjene zadivljujuće pripovijesti o bogovima, junacima, ljudima i životinjama, prvenstveno s namjerom stvaranja određene distinkcije između izmišljenih priča o božanskim djelima i onih činjeničnih. Cotterell nadalje navodi kako je sam Platon zapravo prepoznao moć koju posjeduju mitološke priče i upozorio sve one koji slijede mitove da ne podlegnu dražima istih. Sama se snaga grčke mitologije, kao i njezine predaje, nalazi u njezinoj kolektivnoj prirodi. Mitološke su se priče prenosile uglavnom usmenom predajom ili likovnim izričajem, a kasnije su zabilježene i u književnim djelima. Najpoznatija djela tog iz antičkog razdoblja su nedvojbeno Homerova *Ilijada* i *Odiseja*, kao i Heziodova *Teogonija*.

¹ Grci. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/grci>>.

U tom nepresušnom izvoru mitova i legendi o bogovima i junacima drevne Grčke, koji su uz vrline posjedovali i brojne mane, moć im je zapravo ležala u njihovoj nedodirljivosti, besmrtnosti, neranjivosti uz oku gotovo nedokučivoj brzini kretanja. Međutim, kako bi ta njihova svemoć bila još naglašenija i dobila na što većoj važnosti, sukobljavali su se s nemilosrdnim čudovištima koja su pobjeđivali. Brojna su čudovišta bila ženskoga roda i zato će ovaj rad biti posvećen upravo njima.

U prvom ću dijelu rada govoriti o njihovom općem značaju, a zatim i o obilježjima. Usljedit će pojašnjenje što me je inspiriralo na izradu rada s tematikom obilježja ženskih čudovišnih likova grčke mitologije, a potom ću, tehnikom digitalne ilustracije, prikazati vlastitu interpretaciju istih pomoću programa *Clip Studio Paint EX* i *Krite*.

2. ZNAČAJ ŽENSKIH ČUDOVIŠNIH LIKOVA

U *Fragmentima*, internetskom časopisu Studentskog kluba arheologa Filozofskog fakulteta u Zagrebu, na zanimljiv je način pojašnjen opći položaj žena u grčkom mitu. Vrlo slikovito je predloženo stvarno stanje ondašnjih društvenih relacija, s naglaskom na značaj žena u doba Antike. Tako su, primjerice, žene u grčkim mitovima prikazane u tri aspekta, od kojih je prvi onaj božanski. U tekstu se pojašnjava da u božanskom aspektu dominira šest božica zajedno sa šest bogova. Božice su Hera, Atena, Demetera, Afrodita i Hestija, a bogovi, s kojima one sačinjavaju vladajuću elitu Olimpa, su: Zeus, Posejdon, Apolon, Hermes, Ares i Hefest. Aspekt koji slijedi je onaj ljudski. U tom se dijelu u *Fragmentima* navode žene iz raznih društvenih slojeva, uz digresiju da su ipak najčešće prikazivane princeze i kraljice vladajućih kuća, poput Helene i Elektre. I u to brončano doba i vladavini monarha, mitovi su zauzimali važno mjesto. Na red dolaze i ženska čudovišta, koja su bila polu-žene i polu-životinje, a ujedno se navodi da ta čudovišta govore o strahu muškarca od žene.

U potpunosti se slažem s tvrdnjom autora teksta da je teško za povjerovati, gotovo paradoksalno, da u društvu u kojem se štiju ženska božanstva, žena u stvarnosti ima izuzetno nepovoljan, gotovo marginalan status. Polazi se od pretpostavke da muškarci ne žele priznati strahopoštovanje koje osjećaju prema ženskom rodu, a naglašavano isticanje muške nadmoći, odraz je vlastite nemoći. I upravo zbog tog nepriznatog statusa žena, posebice Atenjanki, značaj ženskih čudovišnih likova postaje sve veći.

O toj je problematici pisao i Robert Flacelière, u poznatom djelu *Grčka u doba Perikla*, navodeći da u Ateni „žene građana nisu imale nikakvih političkih ni juridičkih prava, kao ni robovi. Izgubile su važnu ulogu koju su igrale u minojskom društvu, a koju su još donekle, po svemu sudeći, bile sačuvale u homersko doba. No, ipak, kad je već bila primorana da živi među četiri zida, udata je Atenjanka barem neprikosnovenno vladala svojim domom, ukoliko je, naravno, njezin muž i gospodar tome nije sprečavao.“²

² Flacelière, R.- Grčka u doba Perikla, Naprijed, 1959. str. 63.

U nastavku, slijedi osvrt *Princeton University Pressa* (2002), nakladnika knjige Helene P. Foley *Female Acts in Greek Tragedy*, o njezinom djelu koje govori o položaju žena. Foley se često citira kada se spominju odnosi u drevnoj Grčkoj, a u kojem autorica, analizom grčke tragedije, ističe kompleksan prikaz žena, unatoč restriktivnim društvenim normama klasične Atene. Iako klasična atenska ideologija ženama nije dopuštala pravnu, ekonomsku i društvenu autonomiju, tragedije Eshila, Sofokla i Euripida često ih predstavljaju kao utjecajne društvene i moralne sile same po sebi. Autorica pokazuje kako grčka tragedija koristi rodne odnose za istraživanje specifičnih pitanja u razvoju društvenog, političkog i intelektualnog života u polisima. Njezin antropološki pristup, zajedno s njezinom književnom analizom, omogućuje neobično bogat kontekst u kojemu se mogu razumjeti rodni odnosi u staroj Grčkoj.

Naposljetku, objedinjujući sva tri aspekta položaja žena u drevnoj Grčkoj, vidljivo je da njihov status u tadašnjim društvenim okolnostima nije bio na zavidnoj razini. Stoga, može se zaključiti, da u patrijarhalnom poretku toga doba, pobjeda nad čudovišnim likovima, posebice onima ženskoga roda, zajamčeno popločava put opstojnosti muške nadmoći. Nimalo ne čudi postojanje one uvriježene pretpostavke da, od antike pa do danas, ženski čudovišni likovi grčke mitologije nose u sebi daleko dublji značaj. Jednostavno su nadišli svoje mitološke uloge i na svojevrsan su način pružili temelje društvenima normama, posebice u odnosu na prava i status žena u društvu.

3. OBILJEŽJA ŽENSKIH ČUDOVIŠNIH LIKOVA GRČKE MITOLOGIJE

Ovo poglavlje pojašnjava obilježja 12 ženskih čudovišnih likova grčke mitologije, a koji su ujedno i prikazani kroz digitalne ilustracije. Tako, primjerice, Cotterell (2002:58) daje zanimljivu opservaciju o tim neobičnim stvorenjima drevne Grčke da su bila svakojakih boja i oblika. Naziva ih i odvratnima, a ponekad i očaravajuće lijepima. Katkad bi bila polu-ljudska, katkad potpuno demonska, ali je bilo i onih koja nisu bila zla. Čudovišta uglavnom simboliziraju mračne i nerazriješene sile u životu i u samoj ljudskoj prirodi, a time heroji i bogovi, nakon što ih svladaju, stječu neupitnu slavu i moć bez premca. Grčka mitologija obiluje ženskim čudovišnim likovima koji, općenito govoreći, predstavljaju simbole straha, ljepote, moći, kaosa i smrti. Poneki ženski čudovišni likovi bude u promatračima strahopoštovanje. Drugi ih, možda, jednostavno opčinjavaju i ostavljaju bez daha. Da nije isključivo riječ o pukim mitološkim prikazima, pojašnjavanjem njihovih obilježja, spoznat će se poruke koje nam odašilju Arachna, Ehidna, Empuza, Gorgona, Haribda, Harpija, Himera, Lamija, Meduza, Sfinga, Sirena i Scila.

3.1 Arahna

Djevojka po imenu Arahna, prema opisu Charlotte Higgins u *Grčkim mitovima* (2022-113), bila je običnoga roda, niti potomak bogova, niti je imala kraljevsko podrijetlo. Budući da je njezin otac proizvodio vunu, bila je vješta, samouka prelja i tkalja. Svi su se divili njezinim tapiserijama i ubrzo se proćuo glas o njezinim vještinama. Ljudi su bili uvjerenja da je samo božica Atena mogla obučiti Arahnu, ali ona je to sustavno poricala.

„Ni dan nije prošao, a da to Arahna od nekoga ne bi ćula. Ali, uvjerenja u vlastito majstorstvo, ona je to poricala. Svanuo je dan kad su ju takve tvrdnje toliko razljutile da je izlanula: - Dosta sam se naslućala o Ateni.“³

³ Higgins, C. Grćki mitovi/prevela Petra Mrduljać. - Impresum Zagreb: Petrine knjige, 2022. str.113.

Bio je to dan kojim si je Arahna zapečatila, odnosno isplela vlastitu sudbinu. Higgins (2022:114) dodaje da je Arahna gordo podnijela izazov Atene i pristala na nadmetanje u izradi tapiserija. Svima je bilo jasno da je po završetku izrade tapiserija Arahna istkala nedjela bogova, a i Atenina nedjela. Higgins pojašnjava (2022:136) da je Atena u bijesu poderala Arahninu tapiseriju i nekoliko ju puta udarila po glavi. Svi su bili uvjerenja da je iščezla nakon što je pala na pod, ali Atena ju je zapravo pretvorila u pauka - arahnida. Kazna je to koja se može smatrati i nagradom.

Philip Wilkinson (2012:37), poznat po djelu *Mitovi i legende: slikovni vodič kroz njihovo podrijetlo i značenje*, dodaje da je Arahna priznala da je njezina vještina nastala zahvaljujući Ateni, koja je bila ujedno zaštitnica tkalaca i vezilja, bila bi spašena. U ono se doba jednostavno podrazumijevalo da ako si dobar u tkanju, jedino je mogla biti riječ o Ateninom daru običnoj smrtnici.

Na kraju, iz svega predočenog, daje se zaključiti da je Arachna kroz povijest simbolizirala sukob između ljudske kreativnosti i božanske moći. Arogancija i ponos nose svoje posljedice, a njezina mitološka priča predstavlja snažan motiv u umjetnosti i književnosti, simbolizirajući ne samo umjetničku vještinu, već i nevolje koje mogu proizaći iz izazivanja bogova.

Kako navodi Vojtech Zamarovský u djelu *Bogovi i junaci antičkih mitova; Leksikon grčke i rimske mitologije* (2004:41), priča o Arahni se nije sačuvala u grčkim tekstovima, a ne srećemo je ni na nekim drugim umjetničkim spomenicima. Poznata je u Ovidijevim *Metamorfozama*, a zaintrigirala je i P.P. Rubensa, kao što je prikazano na stranici koja slijedi pod slika 1.



Slika 1. *Pallas and Arachne*, Peter Paul Rubens, 1636-1637 Izvor: Virginia Museum of Fine Arts

3.2 Ehidna

U *Hrvatskoj enciklopediji* pojašnjeno je da ime Ehidna potječe od grčke riječi koja znači zmija otrovnica. U grčkoj je mitologiji Ehidna bila neman, polužena-poluzmija. Bila je supruga stoglavoga diva Tifona i porodila je mnoge nemani: Himeru, Hidru i Sfingu. Iako je bila jedno od važnih ženskih čudovišnih likova grčke mitologije, o samoj Ehidni nema baš previše zapisa, jedino da je na svijet donijela brojnu neman, poznata kao *majka svih čudovišta*.

U djelu Annette Giesecke *Antička mitologija od A do Ž: Enciklopedija – Bogovi i božice, junaci i junakinje, nimfe, duhovi, nemani i mjesta* (2023:247, 248), Hezoid opisuje Ehidnu napola lijepom djevojkom, ali sa zmijskim repom. Živjela je u špilji, a s monstruoznim Tifonom rađa niz nemani. Giesecke nadalje navodi da je Ehidna i vlastitom sinu Ortu rodila nemejskoga lava slavnoga po tome što ga je Heraklo ubio. Ehidna je majka i tebanskoj Sfingi, koju je Edip usmratio. Arg je okončao Ehidnin život tako što ju je usmratio na spavanju.

3.3 Empuza

Prema *Hrvatskoj enciklopediji*, u doslovnom značenju, Empuza je ona koja grabi, dok u grčkoj mitologiji preuzima ulogu noćne sablasti koju šalje božica Hekata. Imala je sposobnosti neprestanog mijenjanja oblika te je, kad se pretvorila u lijepu ženu, mamila muškarce i sisala im krv. U kasnijim navodima stoji da su je nazivali i strašilom ili baukom.

Zamarovský (2004:87) ju opisuje kao ženski čudovišni lik iz grčke mitologije koji je bio jednonog. Njezina noga nije bila ljudska, nego magareća. Živjela je u podzemnom svijetu koji bi napuštala noću. Imala je sposobnost poprimiti razne oblike, mameći svoje žrtve na udaljena, osamljena mjesta. Ponekad bi ih ubijala, sisući im krv, a ponekad bi proždimala njihovo meso. Autor nadalje opisuje da su joj roditelji nepoznati. Sve što se znalo je da je bila izaslanica Hekate, njezine nadređene, koja je imala tri glave i tri tijela.

Graves (2003:133) dodaje da su Empuze ružni demoni i Hekatina djeca. I u njegovim su opisima imali magareća bedra s metalnim papučama, a po nekima su imali jednu magareću nogu, a drugu od mjedi. Kakogod, uobičavale su strašiti putnike. U ovom su se opisu pretvarale u strašne vučice ili prelijepo djevojke. Noću bi se parile s muškarcima, u vrijeme podnevnog spavanja, oduzimale bi im životnu snagu sisanjem, sve dok ih ne bi u potpunosti iscrpile. Prema autoru, ti pohotni zavodljivi ženski demoni zvane Empuze u Grčku su stigle iz Palestine. U Palestini su bile poznate kao Lilim („Djeca Lilit“), a isto su ih zamišljali s magarećim bedrima. Razlog zašto su im davali baš bedra magarca je taj što su magarci bili simboli požude i svireposti.

„Lilit (sova dremljivica) bila je kanaanska Hekata, a Židovi su se od nje štitili amajlijama sve do kasnog srednjega vijeka. Hekata, stvarna vladarica Tartara nosila je mjedenu sandalu - zlatna sandala bila je Afroditina - a kćeri Empuze slijedile su ovaj primjer. Mogle su se preobraziti u divne djevojke ili krave, kao i u kuje, jer je kuja - Hekata, bivši pripadnik Mjesečeva trojstva, bila ista božica kao Afrodita i kravooka Hera.“⁴

⁴ Graves R. Grčki mitovi; [prevela Ana Luketina]. – Impresum Zagreb: CID-Nova, 2003. str. 133.

3.4 Harpija

U djelu Giesecke (2023:46), Harpije u prijevodu znače otimačice ili grabežljivice. Navodi izvora su različiti, tako da prema nekim tumačenjima postojala su dva, a ponegdje i tri demonska duha. Ti su duhovi zapravo personifikacija olujnih vjetrova, koji su ponekad demonski, nasrtljivi i nepredvidljivi. Što se tiče vanjskih obilježja, Giesecke (2023:251) pojašnjava da nisu bili navedeni u ranim izvorima. Kasnije ih se predstavljalo kao hibridne nemani, s glavom žene i ptičjim tijelom.

Prema podacima u *Hrvatskoj enciklopediji*, postojalo je zapravo nekoliko harpija. Bile su to Aela kao personifikacija oluje, zatim Okipeta, što bi se moglo okarakterizirati poput krilatog čudovišta, slijedi Podarka koja znači brzonoga i kao posljednja, Kelena što bi u prijevodu značilo mračna. Imale su nadimak *Zeusovi psi* jer su ih Bogovi slali na teren. Besmrtna Harpije progonile su i mučile zločince.

Zamarovský (2004:127) je malo okrutniji u opisu Harpija. Prema njegovim saznanjima, bile su kćeri morskog boga Taumanta i Okeanide Elektre, a nazvao ih je odvratnim, smrdljivim, krilatim ženama koje su imale tijelo ptice. Autor nadalje navodi da je prema Homeru bilo nekoliko Harpija, a prema Heziodu, bile su dvije. Prvobitno su Harpije bile božice oštrog vjetra. Njihov posao je bio odnijeti duše mrtvih u podzemni svijet. Najistaknutija uloga pripala im je u mitu o Fineju, koji je bio kralj i vrač.

„Bogovi su im, naime, povjerali kažnjavanje Fineja vječnom glađu zbog zločina kojeg je počinio nad svojim sinovima iz prvog braka. Kad god bi Finej sjeo za stol, odmah bi doletjele harpije, pojele mu jelo, a ono što ne bi pojele zagadile bi izmetom. Mučile su ga dugo, sve dok tomu nisu učinili kraj Kalais i Zet, koji su u Trakiju doplovili s Argonautima na lađi Argo. Ta dva junaka, koja su od svog oca Boreja dobila krila, vrebala su na harpije u zraku i čim su se pojavile, snažnim su ih naletom protjerali sve do Strofadskih otoka (u Jonskome moru). Bili bi ih i poubijali, ali ih je u posljednjem trenutku zaustavila božica Irida, prenijevši im obećanje bogova da ubuduće neće dopustiti mučenje Fineja,“⁵

⁵Zamarovský V. Bogovi i junaci antičkih mitova; Leksikon grčke i rimske mitologije; ArTresor naklada Zagreb, 2004. str. 127.

U djelu Giesecke (2023:251) navodi se da su u Homerovoj *Odiseji* Harpije opisane kao sile koje su skrivile nestanak Odiseja, a prema Vergiliju nema strašnijih nemani. Izrazito ih ružno opisuje kao stvorenja djevojačkog lica, ali s ptičjim tijelom i trbuhom ih kojeg curi sukrvica neopisivog smrada. Obrazi su im blijedi od gladovanja, a na rukama imaju kandže. Međutim, Zamarovský (2004:127) nadalje pojašnjava da su Harpije preživjele i samu propast svijeta u mitovima Grčke. Harpijama se, u novije vrijeme, nazivaju žene koje su svadljive i iznimno odbojne, a postoji i vrsta južnoameričkih ptica grabljivica koje nose to ime.

3.5 Himera

U *Hrvatskoj enciklopediji*, Himera je neman iz grčke mitologije koja je pustošila zemlju rigajući po njoj vatru; kći Tifonova i Ehidnina. U *Ilijadi* je bila golema i snažna, a ubili su je Pegaz i Belerofont. Još jedan zanimljiv podatak stoji u istom izvoru da je Himera u antičkoj likovnoj umjetnosti čest motiv već od VII. st. pr. Kr.

Zamarovský (2004:151,152) ju opisuje kao lava, divlju kozu i zmiju, ali sa zmajskom glavom. Budući da je imala tri ždrijela, rigala je strašnu vatru. Živjela je u Likiji, prema grčkom mitu, u vulkanskome grotlu Kulehimera, nekadašnjem Kragu. Osjetila su joj bila istančana i sve što bi joj se približilo, jednostavno bi sažgala vatrom. Nije poznato tko su joj sve bile žrtve, ali jedino što se zna je da ju je ubio Belerofont. Posjedovao je krilatog konja Pegaza i iz sigurne udaljenosti pogodio ju je strijelom. Navodno je u mitove antičke Grčke došla s Istoka. Zahvaljujući osebujnom liku, postala je sinonim utvare, varljive predodžbe, nečeg nerealnog.

„Poznati su nam tako *himerični snovi*, *himerične želje*, pa čak i *himerična politika*.“⁶

⁶Zamarovský V. Bogovi i junaci antičkih mitova; Leksikon grčke i rimske mitologije; ArTresor naklada Zagreb, 2004. str.151-152.

3.6 Lamija

Lamija je, prema *Hrvatskoj enciklopediji*, predstavljala ljepoticu iz Libije, ali je bila poznatija kao Zeusova ljubavnica. Zeusova žena, opako ljubomorna Hera, otela joj je svako dijete koje je rodila. Lamija je skrenula s pameti i počela je daviti svu djecu koje bi se domogla. Bila je polu-žena, polu-zmija. U pučkom vjerovanju u antičko doba, kako se navodi u *Hrvatskoj enciklopediji*, Lamija je zapravo vampir. Pretvorila se u noćnu utvaru koja u liku lijepe žene mami djecu i mlade muškarce te bi im potom isisala krv. Kasnije je u grčkim bajkama bila prikazivana kao strašilo za djecu.

„Lamija se svetila na taj način da je ubijala djecu drugih. Ponašala se tako okrutno da joj se lice pretvorilo u masku sablasti. Kasnije, pridružila se Empuzama, liježući s mladim muškarcima i sišući im krv dok su spavali.“⁷

Graves (2003:144) pojašnjava da je ime Lamija vrlo slično riječi *Lamyros* što znači proždrljiva, ili riječi *laimos* što znači ždrijelo, a pretpostavlja se da je tako nastao i pojam pohotljiv.

3.7 Gorgone

Prema podacima u *Hrvatskoj enciklopediji*, u mitologiji Grčke postojale su tri sestre Gorgone. Otac im je bio morski bog Fork, a majka Kete. Tri sestre su bile Stena, Eurijala i Meduza. Bile su mješavine ptica, a iz glave su im rasle zmije otrovnice. Imale su metalna krila i ubojiti pogled jer svatko tko bi ih pogledao, skamenio bi se. Meduza, iako smrtna, bila je najpopularnija, a Stena i Eurijala bile su besmrtnne. Perzej je Meduzi odrezao glavu i ona se nalazi na štitovima i oklopima antičkih junaka.

⁷ Graves R. Grčki mitovi; [prevela Ana Luketina]. – Impresum Zagreb: CID-Nova, 2003. str.144.

Giesecke (2023:250) dodatno opisuje tri sestre. Zanimljiv je podatak da im se jazbina nalazila na području Libije. Prema drugim teorijama, bile su potomstvo božice Geje. Geja ih je navodno stvorila da bi joj bile saveznice u borbama između bogova i giganata. Mitograf Apolodor ih opisuje kao ogavna bića, sa zmijama umjesto kose, brončanih ruku i zlatnih krila, a kljove su im bile poput veprovih. Svatko tko bi ih pogledao direktno u oči, skamenile bi ga. U knjizi *Mitologija: enciklopedija bogova i legendi starih Grka, Rimljana, Kelta i Nordijaca* Arthura Cotterella (2022:44) stoji podatak da Stena simbolički znači snaga, Meduza je kraljica dok se Eurijala prevodi kao skakačica u dalj.

3.8 Meduza

Meduza, kako se navodi u *Hrvatskoj enciklopediji*, znači ona koja sniva. Prema mitovima antičke Grčke, postoji nekoliko inačica njezine pogibije. Meduza je žensko čudovišno biće koje je donijelo Perzeju slavu nakon što joj je odrubio glavu. Ta je ženska neman bila najljepša od triju Gorgona, a zapravo jedina smrtna. U samom činu ubojstva, Perzeju su pomogli Atena i Hermes, a tada su Meduzi iz vrata izašla dva sina koja je dobila s Posejdom, Pegaz i Krizaor. Isti izvor navodi da je Perzej tada njezinu glavu odnio Ateni, koja ju je stavila na svoj štit i na taj način zastrašivala svoje neprijatelje.

„Polidekt je lukavstvom namamio Perzeja da kaže kako će mu donijeti glavu Meduze, koja je jedina od tri čudovišne nakaze Gorgone bila smrtna. Meduza je bila izgledom strašna, a pogledom je mogla skameniti onoga tko bi je pogledao. Za taj je težak zadatak Perzej trebao pomoć bogova, pa su mu oni posudili nekoliko potrebnih predmeta. Nimfe su mu dale Hermesove krilate sandale i upotrijebio ih je da dođe do mjesta gdje je Meduza živjela, a Hadovu kacigu, koja čini nevidljivima onog tko je nosi, iskoristio je da se približi njezinu brlogu te da pobjegne nakon što ju je ubio. S Ateninim štitom uglačanim kao zrcalo približio se Meduzi izbjegavajući je izravno gledati. S Hefestovim dijamantnim mačem, koji nikad ne promašuje, odsjekao je Meduzinu glavu, stavio je u torbu te tako održao obećanje.“⁸

⁸Wilkinson P. : Mitovi i legende : slikovni vodič kroz njihovo podrijetlo i značenje; Zagreb : Profil knjiga, 2012. str. 54.

U drugoj je verziji Meduzu pogubila Atena samo zato jer ju izazvala na natjecanje u ljepoti. Može se zamijetiti da Zamarovský (2004:214) Meduzu ne prikazuje kao ljepoticu, nego ju naziva nakaznom kćeri morskog boga Forkija i njegove žene Kete. Uopće ne spominje njezinu ljepotu, nego zgnječeni nos i iscereno lice. U daljnjem opisu navodi da je Meduza, za razliku od svojih sestara, bila smrtna, s nakaznim životinjskim zubima, krilima od kovine, a umjesto kose vijorile su joj se zmijske otrovnice. Tko god da ju je ugledao, od grozote prizora bi se jednostavno skamenio. Zamarovský dodaje da je božica Atena tu nakaznu glavu pričvrstila na svoj grudni oklop, a i najviši bog Zeus nosio je Meduzinu glavu na svom neprobojnom štitu. Na internetskim stranicama *Hrvatske enciklopedije* pronalazi se podatak da se Meduzina glava od arhaičnoga doba pa do danas može pronaći na brojnim kipovima, reljefima, mozaicima, djelima od metala i posudama. Meduza predstavlja jedan od najzastupljenijih motiva prikazanih u raznim umjetničkim razdobljima, posebice renesansi.

Zamarovský (2004:215) izdvaja da je i sam Goethe upotrebljavao pojmove *gorgonska jeza i smrtna strava*. Ujedno dodaje da jedna morska životinja iz roda mješinarke nosi ime meduza i dobiva ga s pravom zbog hladetinastog, zvonolikog tijela i dugim lovkama. Lijepa je i ponekad smrtonosna i, bez dvojbe, podsjeća na glavu Meduze.

Na kraju, kako i sam autor kaže, uistinu je teško odabrati najreprezentativniji prikaz Meduze. Smatram da je Rubensova *Glava Meduze*, izložena u Umjetničko-povijesnom muzeju u Beču, jedan od najboljih umjetničkih radova, kao što je prikazano na slici 2.



Slika 2. The Head of Medusa/Glava Meduze, 1617-1618 Peter Paul Rubens
© Copyright www.PeterPaulRubens.net; Sva prava zadržana.

3.9 Sfinga

Opisujući Sfingu, prema Giesecke (2023:264), riječ je o hibridnoj nemani koja je u svijet Grčke stigla iz Egipta i Bliskog istoka. Sfinge su prikazane u obliku krilatih lavova, ali s ljudskom glavom i grudima. Autorica dodaje da su se prvobitno pojavile u grčkoj umjetnosti negdje u brončano doba, što bi podrazumijevalo oko 3000.-1150. godine prije Krista. U *Hrvatskoj enciklopediji* stoji da u grčkoj mitologiji Sfinga ima ulogu demona smrti, a u prenesenom značenju znači zagonetno biće. Kći je zmajoglavog i zmijonogoga Tifona i djevojke-zmijije Ehidne.

Najpoznatiji mit vezan uz Sfingu je onaj o Edipu. Shema je jednostavna: Sfinga zada prolazniku zagonetku, ako se zagonetka ne riješi, ubija ga. Kada je Edip riješio zagonetku, Sfinga se jednostavno strmoglavila s hridi. Giesecke (2023:265) pojašnjava da je vladar grada Kreont javno ponudio svoju sestru, kraljicu Jokastu, onomu tko uspješno riješi zagonetku. Želio je Tebu osloboditi od zle Sfinge. Edip je jedini ispravno zaključio o čemu se u zagonetki radi. Stvorenje koje hoda na četiri noge ujutro, na dvije u podne, a na tri uvečer zapravo je čovjek. Zagonetka se odnosila na tri faze čovjekova života jer kao dojenčad pužemo, kao odrasli hodamo na dvije noge, a u starosti se oslanjamo o štap. Edip je svojim odgovorom iznenadio Sfingu i ona se bacila

s litice u smrt. Na taj način Edip postaje kraljem Tebe i posve nenamjerno ženi vlastitu majku Jokastu. Otud potiče i pojam Edipova kompleksa.

U *Hrvatskoj enciklopediji* nailazi se na podatak da je najveći poznati kip sfinge gotovo 20 m visine 73,5 dužine smješten kraj Gize. Pretpostavlja se da je riječ o sfingi faraona Kefrena, oko 2500. pr. Kr. U našim krajevima je car Dioklecijan dao dopremiti dvije egipatske sfinge u svoju palaču u današnjem Splitu, gdje se još uvijek i nalaze. I grad Osijek se može pohvaliti dvjema prekrasnim sfingama, kao što je prikazano pod slikom 3.



Slika 3. Sfinga u Sakuntala parku, 2024.
Autor fotografije: Fran Radić

„Park Sakuntala projektirali su Viktor Axmann i Ivan Domes 1890. Godine na periferiji Gornjega grada. U park je smješten kip Sakuntale koji je 1881. godine naručila I. Krausz, a nalazio se u Pukovnijskom vrtu. Od 1896. na sjevernom ulazu iz Kapucinske ulice u park nalaze se i dva kipa sfingi koje je postavio Petar pl. Modesti.“⁹

⁹ <https://hrcak.srce.hr/file/95670> A. Handai 2010.

3.10 Sirena

U grčkoj mitologiji postoji nekoliko teorija o tome koliko je sirena bilo i kako su izgledale. Prema Giesecke (2023:266), sirene su zapravo bile hibridne nemani ženskoga roda. Autorica nadalje navodi da su imale ptičje tijelo i ljudske glave te da su se ponekad ukazivale i s instrumentima u rukama. Dok Giesecke u nastavku prenosi da su za Homera postojale samo dvije sirene, poneki su pisci i umjetnici iz tog razdoblja tvrdili su da ih je bilo tri. U *Hrvatskoj enciklopediji* su okarakterizirane, u prenesenom značenju, kao zavodnice, a ujedno kao i simboli duhova podzemlja, demona smrti.

„Kada nisu mogle primamiti Odiseja (koji je svojim mornarima začepio uši voskom, a sebe dao privezati za jarbol), srušile su se, po usudu, u more i bile pretvorene u grebene.“¹⁰

Prema Giesecke (2023:266), Apolonije iznosi da su sirene kćeri riječnog boga Aheloja i muze Terpsihore. Ujedno napominje da su sirene navodno pratile Perzefonu, kćer božice Demetre, prije nego što ju je oteo Had. S druge strane, prema rimskom pjesniku Ovidiju, sirene je krasilo zlatno perje i pretvorene su u djevojke ptice kako bi se mogle brže kretati u potrazi za Perzefonom. Međutim, božica Kirka spašava Odiseja, dajući mu posebne upute „da mornarima stavi omekšani vosak u uši dok budu prolazili kraj sirena, a da njega zavežu za brodski jarbol kako bi mogao uživati u pjevu sirena o Trojanskom ratu, a da ne podlegne njihovoj kobnoj mamljenju. Odisej je poslušao Kirku, a glasovi sirena toliko su ga savladali da je preklinjao svoje ljude da ga oslobode, ali oni srećom nisu čuli ni poslušali njegov zahtjev.“¹¹

Stoljećima kasnije, prema *Hrvatskoj enciklopediji*, u likovnom su izričaju bile prikazivane kao iznimno lijepe djevojke s ribljim repom. Izvirale bi iz dubina mora i zavodile bi mornare, uglavnom sa smrtnim ishodom. Njihove su se slike često pojavljivale na sarkofazima i nadgrobnim spomenicima, a živjele su u pučkoj mašti i mornarskim pričama (Giesecke, 2023:266).

¹⁰ sirene. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/56210>>.

¹¹ Giesecke A.: Antička mitologija od A do Ž: Enciklopedija – Bogovi i božice, junaci i junakinje, nimfe, duhovi, nemani i mjesta; Školska knjiga 2023. str. 266.

3.11 Scila

Giesecke (2023:268) u Antičkoj mitologiji naglašava da se podrijetlo Scile pojašnjava na nekoliko načina. Scila je bila morska nimfa, ali se kasnije pretvorila u čudovište. Ponekad ju se opisuje kao kćer slabije poznate Lamije, Zeusove ljubavnice, ili Ehidne, a ponekad i kao božice čarobnjaštva Hekate. Ovidije, rimski pjesnik, navodi da je Scila imala jako puno prosaca. Scila je sve redom odbijala i povukla se među morske nimfe. U to vrijeme opazio ju je bog mora Glauk, ali ju je bezuspješno progonio. Glauk je bio prisiljen potražiti pomoć Kirke koja je bila čarobnica. Htio se izliječiti od nesretne ljubavi, ali ujedno da nekako kazni Scilu. Kirka je zatrovala Scilin najdraži izvor, mjesto gdje se običavala kupati. U trenutku kad je Scila ušla do struka u zatrovanu vodu, došlo je do jezovitih promjena na uronjenim dijelovima tijela. Iz slabina su joj izašle pseće glave koje su režale. To je, prema Giesecke, zapravo samo jedna od inačica o Scilinoj sudbini.

U drugoj inačici se pretvara u nazubljenu stijenu dok u Homerovoj Odiseji, gdje se prvi put Scila spominje u književnosti, ona je neman. Scila laje poput mladog psa te ima dvanaest nogu i čak šest vratova s tri reda zubi. Scila bi dane provodila u špilji, a to joj je bila polazišna točka za lov riba i nesretnih mornara, među kojima su bila šestorica članova Odisejeve posade. Jazon i njegovi junački Argonauti, uspijevaju pobjeći Scili samo zahvaljujući pomoći morske božice Tetide. Bilo je nekoliko pokušaja da se odredi mjesto planinske stijene ili rta gdje je bio skriven Scilin brlog, a prema predaji, on se zapravo nalazio nasuprot Haribdinog vrtloga (Giesecke, 2023:268).

Zamarovský (2004:315) također zaključuje da je Scila živjela u dubokoj spilji. Spilja se nalazila nasuprot stijeni s koje je vrebala strašna Haribda, grabeći sve što bi joj bilo nadohvat. Zanimljiva je pretpostavka da se u starome vijeku smatralo da Scila boravi kod opasne stijene u Mesinskom tjesnacu, između Sicilije i Kalabrije, a kod ulaza u tjesnac kod Kalabrije postoji gradić Scilla. Autor dodaje da se prema novim istraživanjima Scila i Haribda smještaju u prolaz Vratnik. Vratnik se nalazi između poluotoka Pelješca i otoka Olike i Jakljana u Jadranskom moru.

Od svih spomenutih inačica, u svijesti modernoga čovjeka, Scila je prvenstveno morska neman. Ona i Haribda su nerazdvojne, a često se može čuti stara narodna poslovice: „Naći se između Scile i Haribde.“¹³

3.12 Haribda

Haribda i Scila se u mitološkom pričama skoro uvijek pojavljuju zajedno. Tako Zamarovský (2004:126) klasificira Haribdu kao morsku neman, koja je zapravo utjelovljenje opasnog vira u Mesinskom tjesnacu. U opisima Scile nailazi se na podatak da su ta dva ženska čudovišna lika grčke mitologije možda bila i blizu poluotoka Pelješca. Autor nadalje dodaje da su Haribdu oduvijek smatrali božanskim bićem. Nedavno je, prema novijim istraživanjima, utvrđeno da su joj roditelji bili bog mora Posejdon i božica zemlje Geja. Nije bila omiljena među bogovima jer je bila iznimno lakoma i nezasitna. Postala je posebice omražena kad je ukrala nekoliko krava, koje su pripadale Grionovu stadu, i na licu mjesta ih je lakomo proždrla. Krave je Heraklo trebao dovesti u Mikenu. Kako navodi autor, kada je Zeus sve to čuo, izgubio je strpljenje i gurnuo ju je nemilice u more. Haribda je završila u tjesnacu između Sicilije i Kalabrije i ostala je ondje za sva vremena. Žalosno je što Haribda iz cjelokupne situacije nije izvukla nikakvu pouku. I nadalje je nemilice halapljivo gutala sve čega se dočepala. Zamarovský gotovo da izjednačava Haribdu sa Scilom, navodeći da su bile podjednako opasne. Haribdina vještina je bila, kako pojašnjava, uvlačenje i izbacivanje vode tri puta na dan. Kad je bila u fazi odmora, mornari su mogli neometano ploviti pokraj nje. Uspješno su je izbjegli Argonauti kao i itački kralj Odisej. Iz svega gore navedenoga, nije niti čudno što je Haribda u to antičko vrijeme bila simbol nezasitne pohlepe.

¹³Zamarovsky V. : Bogovi i junaci antičkih mitova; Leksikon grčke i rimske mitologije; ArTresor naklada Zagreb, 2004. str. 315.

4. NADAHNUĆE ZA NASTANAK ILUSTRACIJA

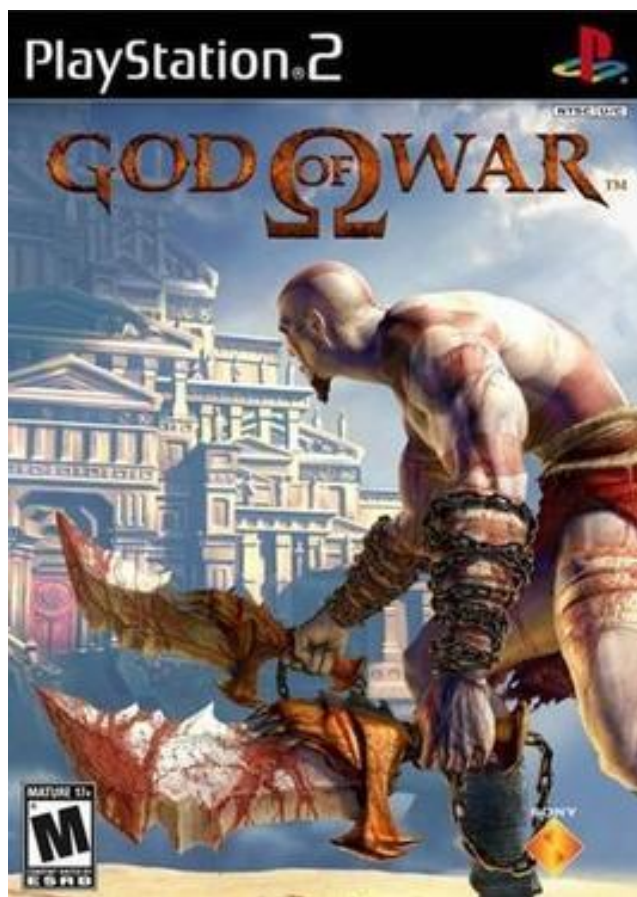
Film *Sudar Titana/Clash of the Titans* (1981) i serija igara *Bog rata/God of War* ključni su izvori moje inspiracije za digitalne ilustracije ženskih čudovišnih likova iz grčke mitologije. Oba djela nude jedinstven vizualni pristup i reinterpretaciju mitoloških figura, potičući me na stvaranje vlastitih prikaza tih moćnih i zastrašujućih ženskih likova. Sve relevantne podatke o oba izvora pronašao sam na njihovim službenim internetskim stranicama i interpretirao vlastitim riječima.

Sudar Titana, s legendarnim specijalnim efektima Raya Harryhausena, ostavio je trajan dojam svojim *stop-motion* animacijama i dojmljivim čudovištima. Prikaz Meduze, sa zmijskom kosom i sposobnošću da okameni svakoga tko je pogleda, bio je ključna inspiracija za moje ilustracije. Njena jeziva pojava i tragična sudbina potaknuli su me da istražim slojevitost njezinog karaktera kroz vlastiti umjetnički izričaj. Uz Meduzu, boginja Thetis također ostavlja snažan dojam svojom moći i kontrolom nad sudbinom smrtnika, simbolizirajući božansku nadmoć i moć. Plakat filma iz 1981. godine prikazan je na slici 4.



Slika 4. *Clash of the Titans/Sudar Titana*
TM & © 2024 Warner Bros. Entertainment Inc.
Sva prava zadržana.

S druge strane, serijal *Playstation* igrice *Bog rata* nudi modernu i dinamičnu interpretaciju grčkih mitova, posebno ženskih čudovišnih likova poput Furijske i Sirene. Njihova uloga u igri, kao i dizajn likova, očarali su me i potaknuli na dublje istraživanje teme kroz umjetničko stvaranje. Furijske, sa svojim zastrašujućim izgledom i simbolikom osvete te Sirene, koje koriste zavodničke pjesme kako bi navele heroje na propast, predstavljaju mračnu i destruktivnu stranu ženskih likova, što je bila dodatna inspiracija za nastanak ilustracija. Plakat igrice *Bog rata* prikazan je na slici 5.



Slika 5. *God of War* 2005
© 2024 Sony Interactive Entertainment LLC
Sva prava zadržana.

Spoj ovih dvaju izvora – filma *Sudar Titana* i moderne vizije igrice *Bog rata* - omogućio mi je kreiranje serije od 12 digitalnih ilustracija. Svaka ilustracija istražuje snagu, tragediju i ljepotu ženskih čudovišta grčke mitologije, spajajući tradicionalne elemente s inovativnim vizualnim stilovima. Na taj način, ova dva djela postaju temelj mog umjetničkog izričaja, pružajući suvremenoj publici novi pogled na ove svezremenske likove.

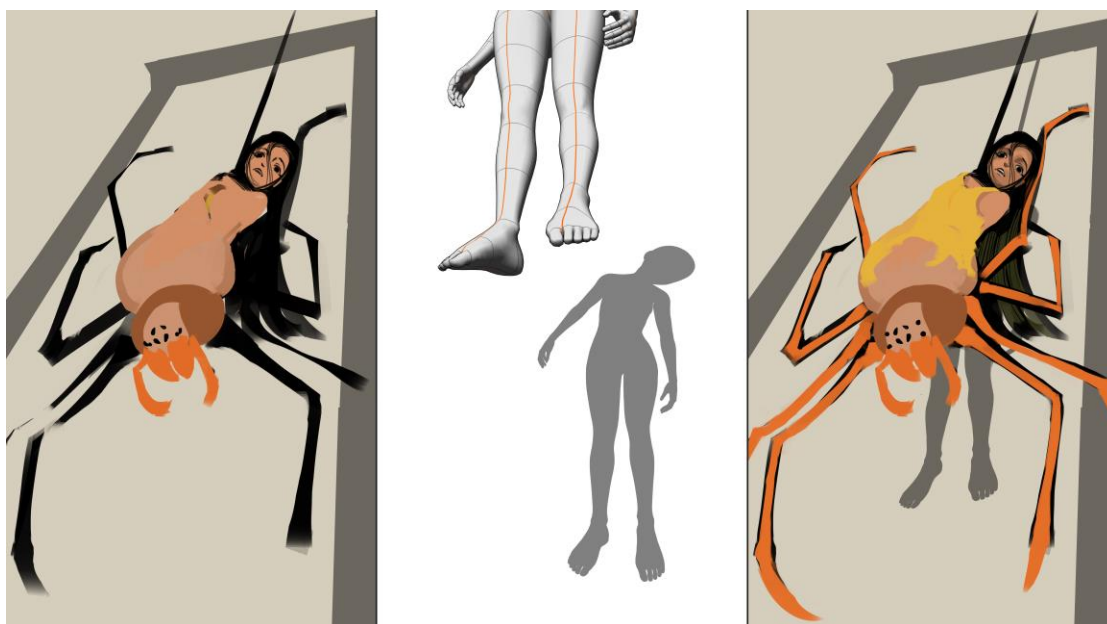
5. SKICE I NASTANAK DIGITALNIH ILUSTRACIJA

Prilikom izrade svih digitalnih ilustracija, služio sam se programom *Clip Studio Paint EX*, a sve relevantne podatke našao sam na njihovoj službenoj internetskoj stranici. Riječ je o jednom od definitivno najpopularnijih programa ne samo za digitalno crtanje, već i za slikanje i ilustraciju. Ovaj je program osobito omiljen među ilustratorima, strip crtačima i animatorima. Program pruža brojne alate i tehnike za kreiranje visokokvalitetnih digitalnih ilustracija. Tu su razni alati za crtanje (*Brush Tools*), dostupna je mogućnost primjene slojeva (*Layers*) za postizanje različitih vizualnih efekata, vektorski slojevi, zatim tzv. alat za postizanje željene perspektive, širok spektar alata za bojanje i sjenčanje. Jedna od jedinstvenih značajki *Clip Studio Paint EX-a* je mogućnost korištenja 3D modela kao referentnih objekata, a k tomu *Clip Studio Paint* nudi puno različitih efekata i tekstura koji se mogu dodati ilustracijama. Zbog nekih alata nedostupnih u *Clip Studio Paintu*, koristio sam program *Krita*.

5.1 Arahna

Trenutak Arahnine metamorfoze potakao me je na nastanak ove digitalne ilustracije. Prvo što sam skicirao bilo je njezino lice, a zatim kosa. Arahnu sam postavio u središte kompozicije. Nakon toga sam napravio konopac kojim se vješa. On je zamračen i proteže se u nedogled. Ocrtao sam torzo i skicirao paukove noge. U mojoj interpretaciji, pauk u kojeg se pretvara je vrsta po nazivu pauk križar (lat. *Araneus diadematus*). Naziv im potiče od mrlja na tijelu koje nalikuju križu, a koji tematski pristaje Arahninoj metamorfozi. Narančasto-smeđa te žuta boja se uklapaju uz njezinu žutu haljinu. Sjena u pozadini simbolički prikazuje da se vješa o nit tkalačkog stana te prikazuje njenu ljudsku sjenu. Da bih postigao točnu sjenu, iskoristio sam 3D model ženskog lika dostupan u *Clip Studio Paintu*. Postavio sam 3D model na rad i *rasterizirao* samo bačenu sjenu. Za kraj, dodao sam detalje poput dlaka te popravio oblik paukovih nogu kako bi nalikovale svom prirodnom položaju. Posljednje što sam naslikao je njezina ruka, koja dodatno iskazuje beživotnost Arahninog tijela.

U završnoj digitalnoj ilustraciji Arahne prikazujem sam trenutak njezine metamorfoze, oslikavajući duboku emocionalnu borbu koja se odvija u njoj, što je vidljivo iz njezinog izraza lica i očiju. Koristeći ranije spomenutu paletu boja, naglašavam emocionalni naboj scene, kontrast između njezine oholosti i svjesnosti o neizbježnoj sudbini. Prikazana sjena predstavlja vrisak njezine duše i odraz je njezine tragične sudbine. Radom sam želio postići svjesnost kamo nas ljudska oholost sve može dovesti.



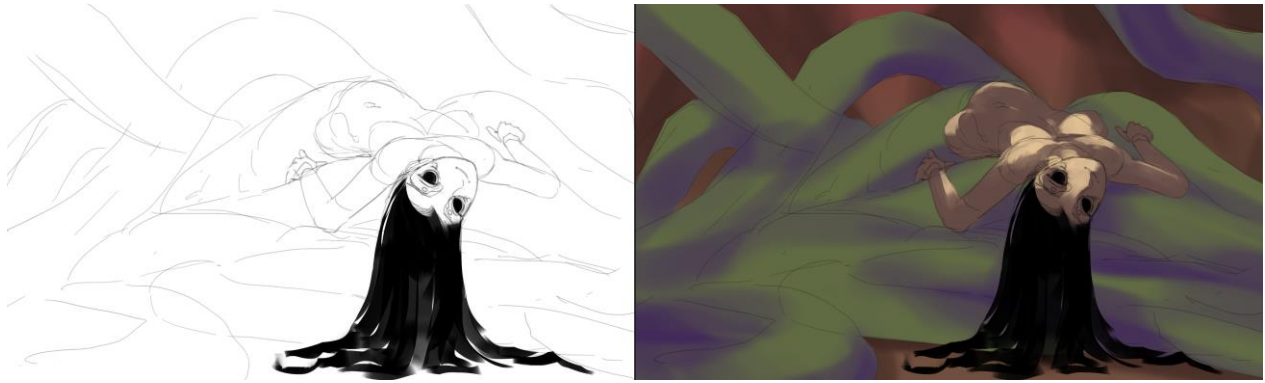
Slika 6. Skice Arahne



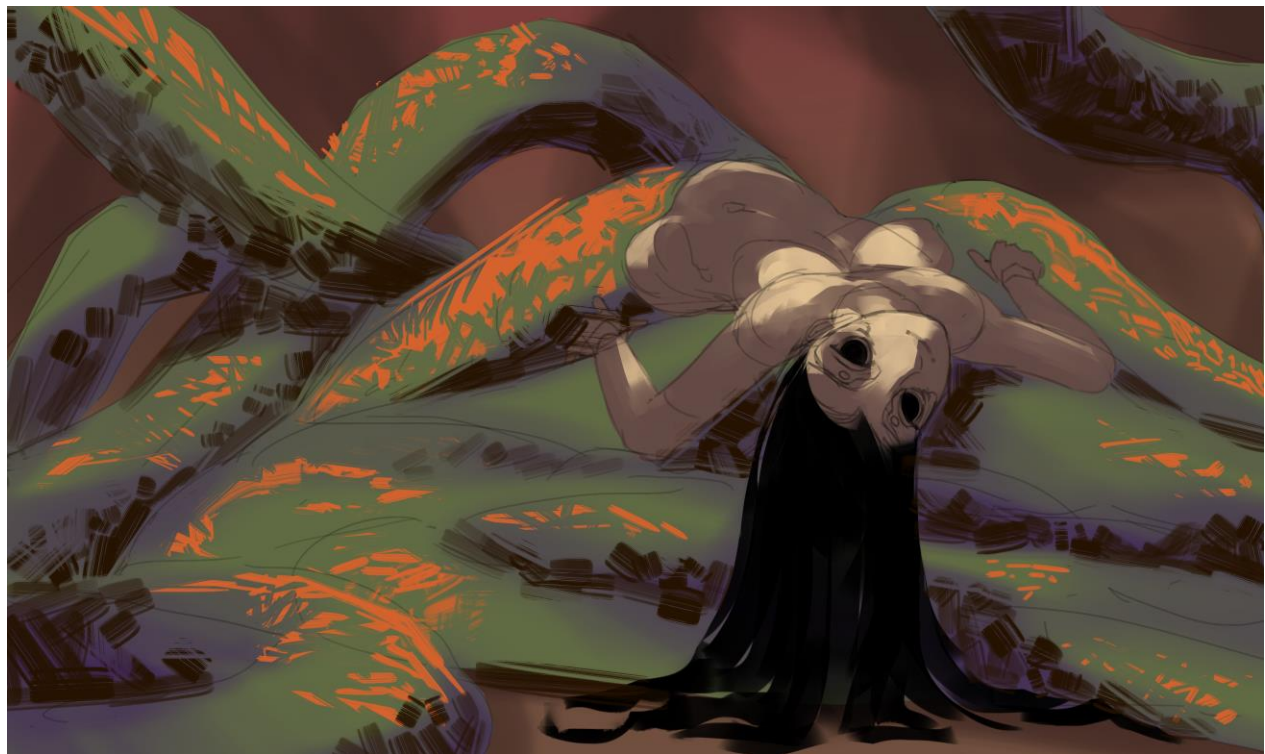
Slika 7. Digitalna ilustracija *Arahna*

5.2 Ehidna

Ilustraciju sam započeo postavljanjem linija, s naglaskom na svako mjesto presavijanja njenog zmijskog tijela koje se čini beskrajnim. Takav prikaz zmijskog tijela simbolizira nebrojenu količinu čudovišta koje donosi na svijet. Na kraju, ženski torzo postavljam u zavodljivu pozu, oči okrenute promatraču. Pri dodavanju boje i sjena, pokušao sam prikriti neljudski dio tijela. Njena duga kosa služi toj istoj svrsi u kompoziciji. Postavio sam je u pećinu u koju prodire blaže svjetlo. Kontrast ljubičaste sjene i narančastih ljuski se uklapaju s maslinasto zelenom zmijskom kožom. Tamnosmeđe ljuske ističu kontraste ostatka repa. Ovom digitalnom ilustracijom prikazujem grčko mitološko čudovište, *majku svih čudovišta*. Pomalo mračni i mistični tonovi, koje sam primijenio, naglašavaju njenu prijeteću prirodu. U pozadini ilustracije nalazi se pećina stvarajući osjećaj tmurne i mistične atmosfere. Oči su joj jednobojne, čime se naglašava osjećaj nadnaravnoga.



Slika 8. Skice Ehidne

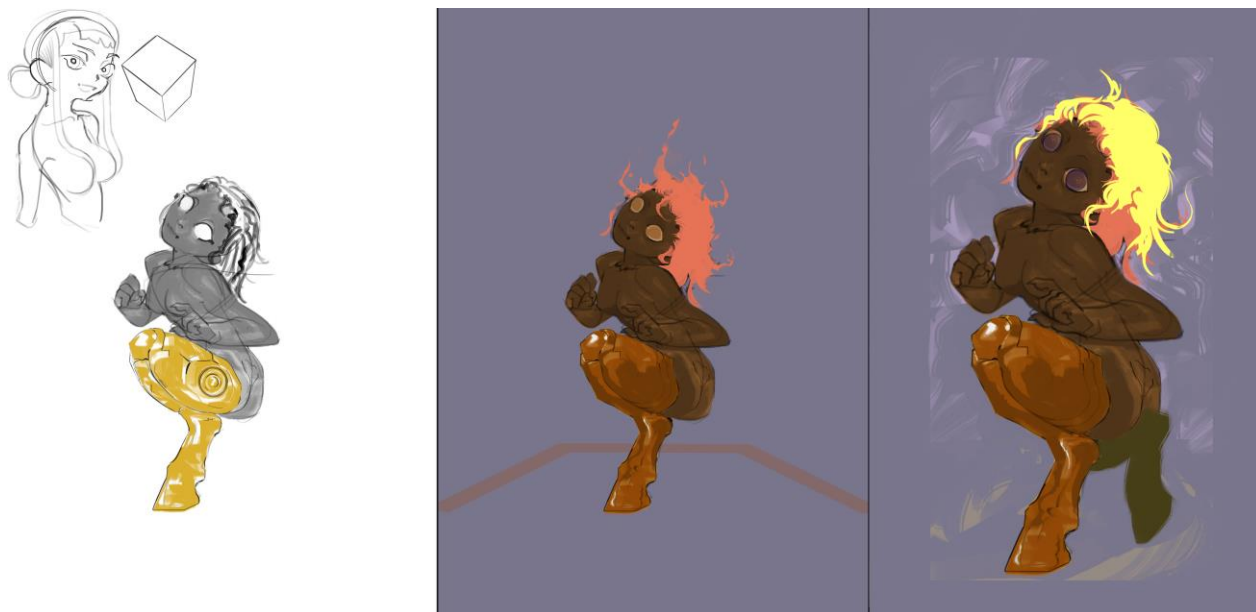


Slika 9. Digitalna ilustracija *Ehidna*

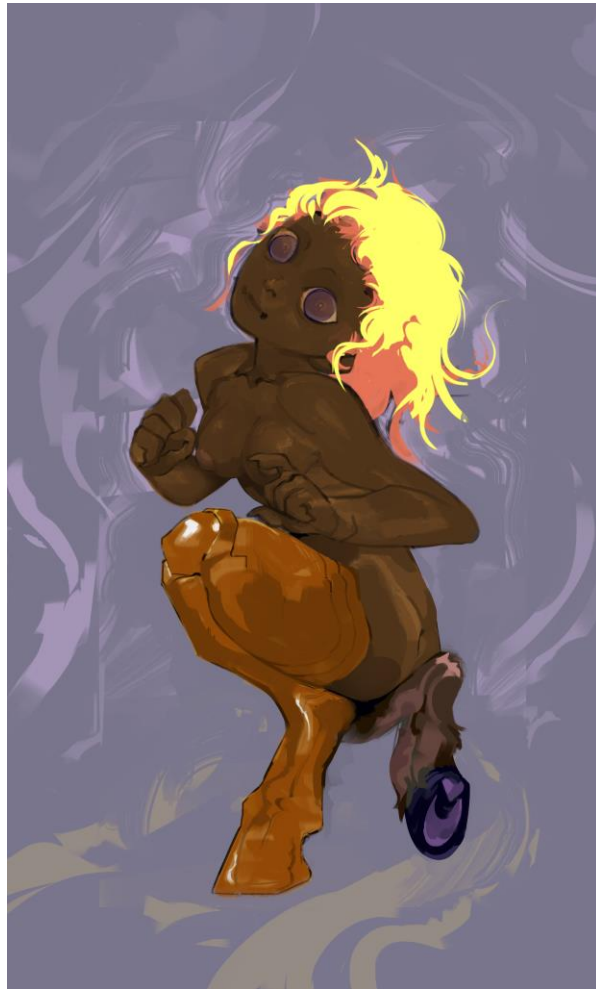
5.3 Empuza

Prva skica Empuze je bila crno-bijela, s linijski naznačenom kosom i zlatnom nogom. Glavnina rada je zadržala srž ove skice napravljene u *Kriti*. Na rukama je isprva nedostajao po jedan prst, kako bih naglasio neljudskost čudovišnog lika. Na srednjem prikazu skice, kosa joj je bila plameno crvena, naglašavajući glavni kontrast ljubičastoj pozadini.

Empuza se poistovjećivala s morama koje se povezuju s paralizom sna. U radu je prikazujem promatraču poput *sukubusa* jer njena teška brončana noga na promatračevu stomaku predstavlja nemoć i nemogućnost pomicanja u tom stanju. Apstraktna pozadina, istovremeno i zbunjujući spoj elemenata na ženi, evociraju na san. Odlučio sam Empuzu napraviti tamnoputu, zanimljivog osvjetljenja na koži te kontrasta s njenim ostalim dijelovima. Oči su joj velike i široke te se čini kao da se u zjenicama odražava sve oko nje. Ruke su blago podignute, kao da se sprema za magijski čin, što pridonosi osjećaju nadnaravnosti. Magareću nogu sam zadnju doradio, izabравši ne prirodne boje koje se uklapaju s ostatkom rada.



Slika 10. Skice Empuze



Slika 11. Digitalna ilustracija *Empuza*

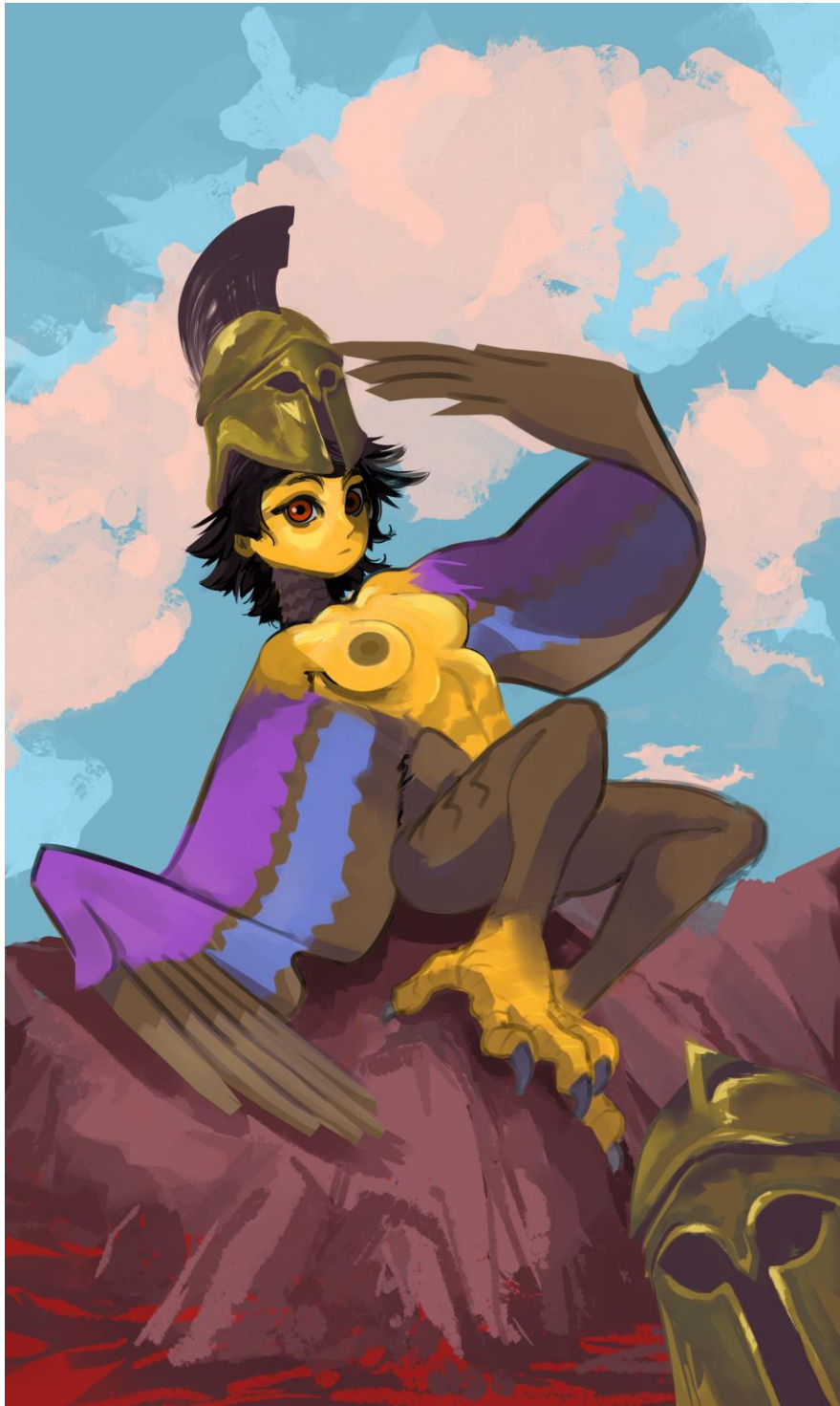
5.4 Harpija

Prva skica, odrađena u *Kriti*, fokusirana je na njezinu ležernu pozu. Korintska kaciga je dodana kao njezin plijen, a njezin interes za kacigom, inspiriran je ponašanjem ptica koje često uzimaju sjajne predmete. Pri doradi ilustracije, odlučio sam torzo i glavu prvotne skice ostaviti i krenuti ponovno. Krila su bila najveći izazov. Iz brojnih pokušaja nije bilo rezultata. Kada je kap pretila čašu, odlučio sam modelirati vlastita krila. U *Blenderu* sam ih oblikovao *istiskivanjem*, segmentirao krilo s *rezom petlje* te isto tako individualna pera na krajevima krila. Zadovoljan s modelom, udvostručio sam krilo s ogledalo alatom te namještao *kosti*. Da bi se krilo moglo pomicati bez ikakvih anomalija u modelu, morao sam *slikati težinu*, koja određuje snagu i utjecaj na segmente modela koji obuhvaća *kost*. Pri završetku s *Blender* proširenjem izveo sam rad u *FBX datoteku* da bi se mogla koristiti u *Clip Studio Paintu*. Nakon prebacivanja u *Clip Studio Paint*, model sam pozirao oko ramena lika harpije. Pri odlučenoj pozi sam *rasterizirao* 3D model te preko njega s *isječkom na sloj ispod* bojao krila u odabranu smeđu. Dovršavanjem poze, odlučio sam se za pozadinu. Za kamenje ispod harpije, prvo sam nanio njihove svijetle tonove te označio sjene. U prvom planu sam dodao isto Korintsku kacigu bez perike. Krv u drugom planu sugerira scenu koja je harpiju privukla. Pridružuje li se borbi ili samo promatra poput strvinara? Za nebo je odabrana svjetlija plava te oblaci ili nekakav dim. U konačnici, sjene na krilima i njezinom tijelu su dodane novim slojem s načinom miješanja *zatamnjenje* tako da ne smetaju linijama ispod.

Na kraju, Harpija pozicionirana u središte kompozicije, zauzima dominantan položaj s istaknutim krilima koja su ljubičasto-plave nijanse, stvarajući dojam mističnosti i moći. Iako joj nisam napravio potpuno raširena krila, to ne znači da se ne uočava njezina veličina i dominacija. Inače je poznata kao otimačica i pljačkašica. Pozadina ilustracije je nebo prošarano oblacima, gotovo idilična slika, ali osjećaj dramatičnosti pojačava sami donji dio ilustracije obojan krvlju. Riječ je o pogibiji.



Slika 12. Skice Harpije



Slika 13. Digitalna ilustracija *Harpija*

5.5 Himera

Početnom skicom sam se fokusirao na oblik siluete lika. Namjeravao sam cijelu pozadinu prikazati u plamenu, ali nijedan pokušaj nije bio zadovoljavajući. Nakon postavljanja glavnih boja triju glavnih elemenata Himere, odlučio sam se na pojednostavljenu pozadinu s dimom i razorenim gradom s prepoznatljivim elementom grčkih stupova. Nijanse ljubičaste su najbolje pristajale liku i plamenima. Vatra iz kozina daha obasjala je Himeru te je izvor žarkih sjena na liku. Oči su svim glavama iste boje kao plameni u pozadini. Nebo je prikazano ili kao sumrak ili je obasjano kaosom koju ova zvijer uzrokuje. Dim i plamenove dodatno sam pomjerio s alatom *ukapljiti*.

U završenoj digitalnoj ilustraciji Himere prikazao sam moćnu i zastrašujuću figuru zvijeri koja utjelovljuje strah, ali je ujedno na neobičan način i zanimljiva. Njezino sam tijelo napravio kao spoj triju bića, lava, koze i zmije. Cijela scena odiše napetošću i dramom, dok Himera, kao simbol straha i moći, u potpunosti dočarava svoju mitološku bit, kombinirajući elemente ljepote, opasnosti i snage u jednom moćnom prikazu.



Slika 14. Skice Himere



Slika 15. Digitalna ilustracija *Himera*

5.6 Lamija

U izradi skica, htio sam njezinim izrazom lica odmah postići osjećaj brige, straha i anksioznosti. Drveće oko Lamije se naredalo poput rešetki kaveza. Kako se stabla udaljavaju, zahvaćaju ih sve hladnije boje. Isto sam želio postići prikazom trave. Pozadina je u daljini maglovita. Njezina koža je blijeda, a zmijski rep obojan u istoj sveobuhvatnoj hladnoći. Jedino crvenkaste šarenice imaju toplu boju dok su oči krvave, neispavane. Dodao sam blagu smeđu kosi te žarku crvenu za krv na rukama. Na kraju sam doradio nijanse travi, vlati trave oko repa i detalje na korama drveća.

Ovom digitalnom ilustracijom prikazujem Lamiju koja je zbog počinjenog nedjela osuđena na doživotnu patnju. Smjestio sam je u središte kompozicije u sjedećem je položaju. Bez kapaka, njezine oči su prazne, ali u njima se ogleda mračan tup pogled, pun boli i kajanja. Lamija je osuđena na insomniju, ne može zatvoriti oči.

Čitava scena odiše napetostima i kontrastima; svijetlim tonovima i oštrim tamnim obrubima na tijelu. Lamija je okružena tišinom šume, ali njen unutarnji nemir izvire iz svake pore njezina lica. Ovom digitalnom ilustracijom prikazujem anksioznost, patnju i bol. Nemoćna je pobjeći od svojih misli i sjećanja na djecu koju je ubila, što dodatno pojačava njen osjećaj prokletstva. Ovim radom prikazujem njezine unutarnje demonske borbe, a ilustracija postaje simbolom ljudske patnje i bespomoćnosti.



Slika 16. Skice Lamije

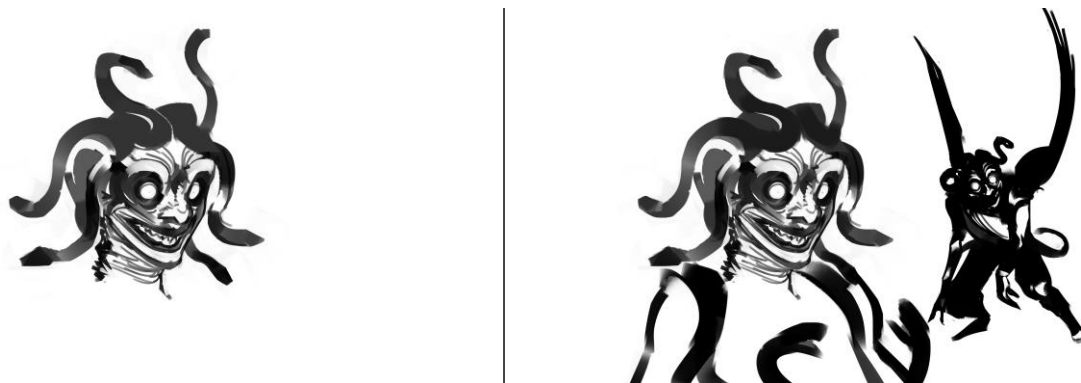


Slika 17. Digitalna ilustracija *Lamija*

5.7 Gorgone

Gorgone, Stenu i Eurijalu, odlučio sam oblikovati u monokromnoj tehnici. Po opisima nemaju međusobnih razlika. Kod prve, fokusirao sam se na njezin izraz lica. Neprirodno izdužen osmjeh, naborano lice, proporcije istaknute da bi se postigao zastrašujući pogled iz njihova opisa i prikaza. Nakon toga sam naslikao siluetu Eurijale. Njezino zatamnjeno lice ostavlja još veći dojam u oku promatrača. Stenina krila sam postavio u kompoziciju te sam tu odlučio zadržati monokromni stil. Pećina i njezine sjene lepršaju u strahu koji promatrač osjeća.

Pozadina ilustracije u konačnoj verziji je ispunjena sivom i crnom bojom, a ovaj mi je postupak omogućio naglašavanje oba lika, dok se u isto vrijeme stvara dubina scene. Gradacija sive boje u pozadini naglašava prostor i udaljenost. Siva pozadina ne ometa fokus na likove, već djeluje kao podloga koja pojačava osjećaj napetosti i prijetnje.



Slika 18. Skice Gorgona



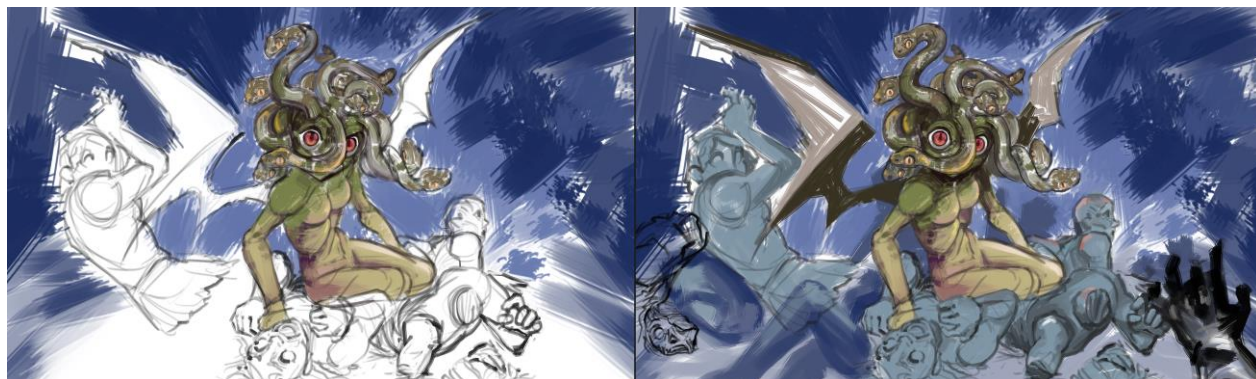
Slike 19. Digitalna ilustracija *Gorgone*

5.8 Meduza

Većina ovog rada napravljena je u *Kriti*. Centralni dio kompozicije zauzima Meduza, njezin pogled i zmijska kosa koja se omotava oko njezine glave. Nakon očiju skicirao sam njezino tijelo, i razne skamenjene vojnike, koji su u stadiju raspadanja. Njezinom tijelu sam odlučio prenijeti zmijske elemente i zmajaska krila jer pristaju gmazu. Pozadina je isprekidana tamno plava boja, koja skriva brojne žrtve u svojoj tmini. Kipovi u tamnijim dijelovima su skicirani da bi se zadržala burna energija rada. Dorađene su zmijske i sama Meduza manjim i oštrijim kistovima.

Ovom digitalnom ilustracijom prikazujem Meduzu u zanosu ubijanja/okamenjivanja. Njezin izgled s maslinasto zelenom kožom dominira radom. Okamenjene likove oko Meduze prikazao sam u sivo-plavim tonovima. Oči su im široko otvorene, a lica iskrivljena u agoniji, što dodatno naglašava užas koji su doživjeli. Svjetlost dolazi s prednje strane, osvjetljavajući

Meduzu, dok sjene padaju na okamenjene likove. U ovoj sam ilustraciji prikazao ne samo snagu Meduze, već i njezinu mračnu prirodu.



Slika 20. Skice Meduze



Slika 21. Digitalna ilustracija *Meduza*

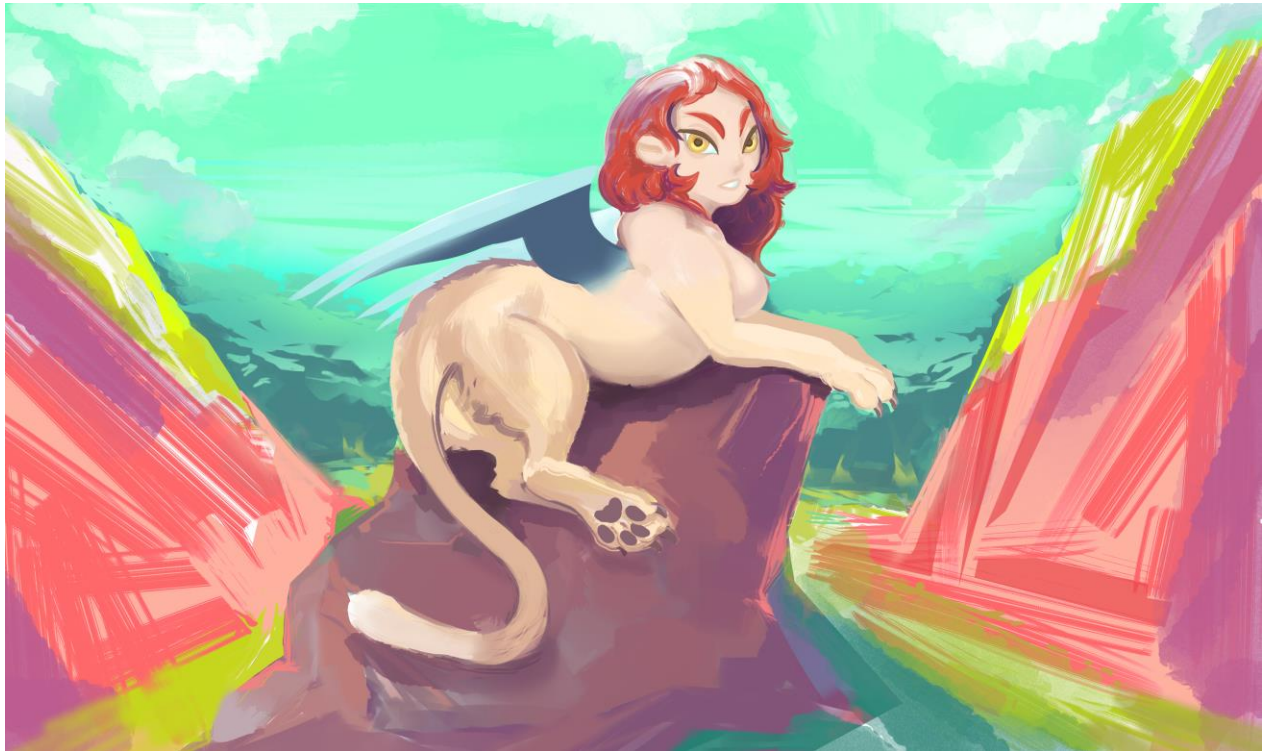
5.9 Sfinga

Prva inačica Sfinge sadržava glavne elemente koje sam prenio u dovršen rad. Impozantni pogled, mističnost lika, stilizirana krila, crvenu lavlju kosu. Glavni rad započinjem blažim skiciranjem u *Kriti*, pastelnim bojama. Ležerna lavlja poza, naznaka krila i pogleda. Ljubičastu sjenu u kosi sam odlučio zadržati. Stijenu ispod nje napravio sam sivkasto-smeđom s ljubičastim prijelazima sjena. U *Kriti* radim posljednje skice pozadine, krila su doručena, sjene na lavljem tijelu jasnije, kamenje oko nje kao da poprima boju krvi prolaznika koji nisu uspjeli riješiti njenu zagonetku. U daljem planu tirkizno nebo i šuma. Sljedeća inačica dovršava mnoge elemente prisutne u skici, no šuma nestaje i sveobuhvatno zeleno-plavo iz pozadine nadvlada, oblaci vijugaju poput trave i krvi u prednjem planu. U posljednjoj inačici, krila su blaža s jednostavnijim siluetama i dobila su volumen. Sjene na Sfingi i ispod nje su jasnije, pozadina ublažena, pune intrige. Manje elemenata odvlači pogled sa Sfinge.

Ovim radom prikazujem mitološko biće, Sfingu koja ima tijelo lava, krila ptice i lice žene. Oblik sfinge je stiliziran i pojednostavljen, s glatkim linijama i elegantnim zakrivljenim oblicima koji pridonose harmoničnom i uravnoteženom prikazu. Krila sam joj postavio simetrično, a tijelo joj je masivno i pomalo zdepasto, karakteristično za lavlje tijelo, bez previše anatomskih detalja. Tople nijanse zlata i smeđe aludiraju na prirodne elemente, dok crvenkaste nijanse i sive naglašavaju eleganciju i ženstvenost sfinge. Pozadina je jednim dijelom nenametljiva, oku ugodni zeleni tonovi, koje sam odabrao kako bih naglasilo središnji subjekt bez odvlačenja pažnje. Sfinga je obavijena velom tajni i nadrealnom ljepotom, a njezina pozicija i dimenzija figure sugeriraju mirnoću i autoritet.



Slika 22. Skice Sfinge

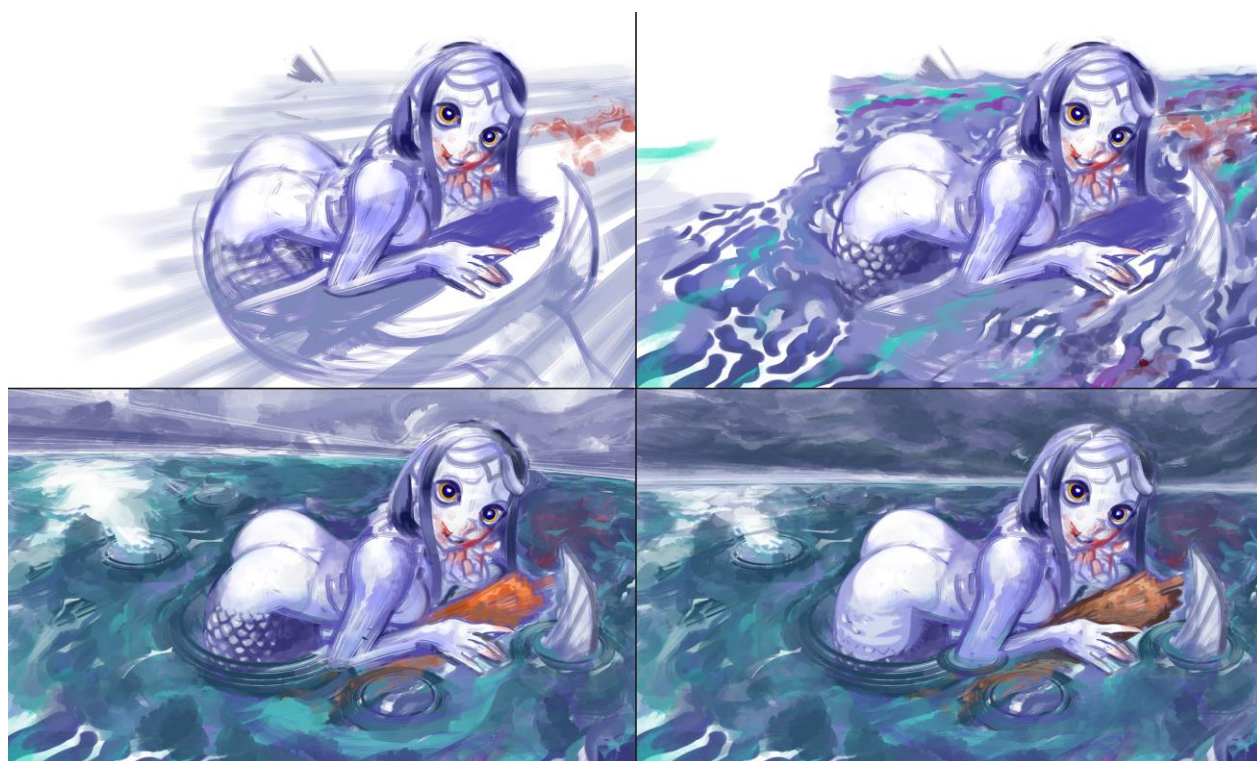


Slika 23. Digitalna ilustracija *Sfinga*

5.10 Sirena

Inicijalna ideja u nastanku ilustracije je bila da promatrač hvata sirenu na zlodjelu. Sirena se drži za dio broda, s krvavim ustima i rukama. Kada biva otkrivena, gleda promatrača u oči s jadnim i nevinim pogledom, dok se olupina vidi u daljini. Skicirano plavom bojom u *Kriti*, prisutni su glavni elementi kompozicije. Površinu vode sam prvotno izvlačio alatom za ravne linije. U prvom sloju vode prisutnija je stilizirana pjena, i sugerirana prozirnost vode. Dodao sam sablasnu zelenu kako bi se istakla iz svih ovih nijansi plave. Naslaganim slojevima se postiže izgled morske vode, nebo kopirano i prevrnuo, njegov odraz suptilno prisutan u vodi. *Kritinim* kružnim alatom te rotiranjem sam postigao efekt talasanja vode. Obojio sam drvo za koje se sirena drži. Horizont sam izravnao, a prvotne elemente morske pjene kopiram, izvrćem i rotiram u razne varijacije diljem rada. Među posljednjim elementima rada su olupina broda i stijene u koje se brod zabio. Sjene i osvjetljenje sirene je doručeno, istaknuti su detalji peraje.

Sama definicija sirena, prema *Hrvatskoj enciklopediji*, glasi da su spoj demona smrti i podzemnih božanstava, posebice poznate kao zavodnice. Njezina koža ima gotovo staklasti sjaj, dok su usta i ruke prekrivene krvlju, čime dodatno naglašavam njezinu mračnu i zloslutnu prirodu. Ruke su izdužene i elegantne, ali istovremeno i prijeteće. Svjetlost u ilustraciji dolazi iz gornjih slojeva, stvarajući refleksije na vodi i ističući detalje na njezinom tijelu.



Slika 24. Skice Sirene

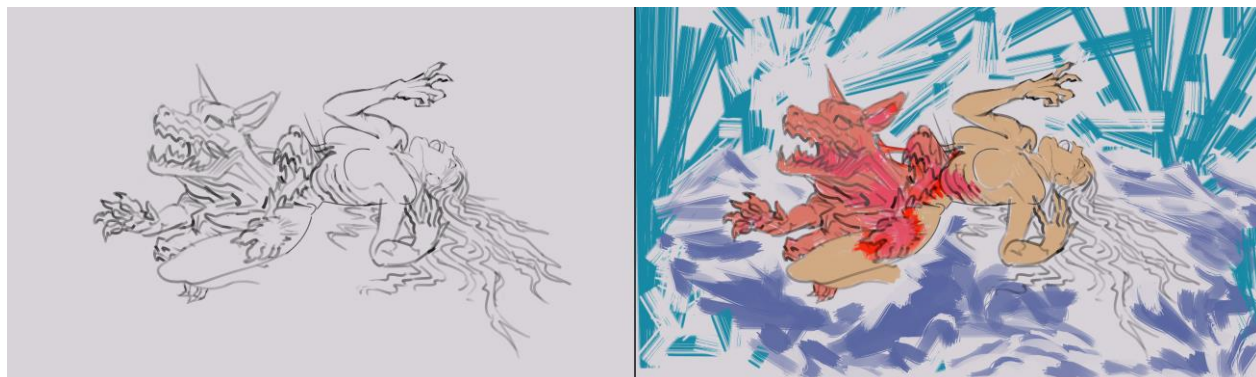


Slika 25. Digitalna ilustracija *Sirena*

5.11 Scila

Glavni zadatak ove skice je prikazati njezinu bol i transformaciju. Kosa vijuga na površini vode, ruke ukočene, lice u krik. Međutim, donji dio tijela prikazuje istežanje i erupciju psećih glava i njihovih zubi. Psi poprimaju boju njezina mesa, prekriveni krvlju. Voda oko njih kao da ključa, a nebo se raskomadalo od njezina krika i urlika zvjerskih glava.

U digitalnoj ilustraciji Scile, prikazujem fascinantnu figuru koja utjelovljuje mješavinu ljepote i zastrašujućeg, zapravo sam trenutak njezine transformacije u čudovište. Scilina gornja polovica tijela je predivno oblikovana i predstavlja ženu s dugom valovitom kosom. Međutim, izraz na njezinom licu prikazuje bolnu metamorfozu. Vrisak. Gornji dio tijela se čini savršenim, dok donji dio otkriva njezinu transformaciju u čudovište, obliven krvlju. Ovim digitalnom ilustracijom prikazujem Scilu u moru, uronjenu u morski plave tonove koji stvaraju kontrast s njezinim krvlju prekrivenim tijelom. Cijela kompozicija dočarava Scilinu borbu između ljepote i opasnosti, pozivajući gledatelja da uroni u njezin svijet.



Slika 26. Skice Scile



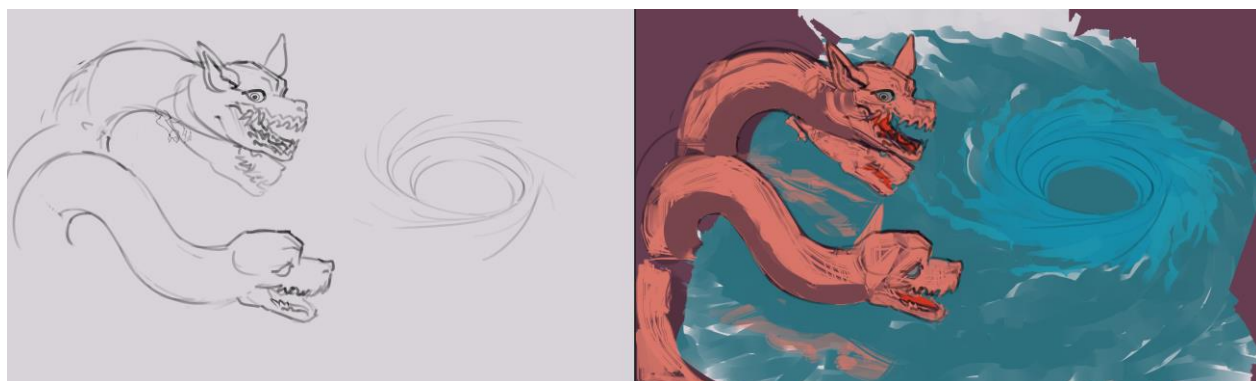
Slika 27. Digitalna ilustracija *Scila*

5.12 Haribda

Prvo sam skicirao izgled jedne glave, te nekoliko glava šestoglave Scile. Zubi su inspirirani onima morskih pasa. Nakon toga sam napravio naznaku vrtloga. Pri bojanju je prvo istaknut stjenoviti prolaz, jednim dijelom oblikovan alatom za odabir *polilinija*. Vodu uglavnom ističu sekundarna, svjetlija boja oko vrtloga i odsjaji Scile i okolnih elemenata.

U konačnoj inačici digitalne ilustracije Haribde, koja personificira vir, prikazujem snažnu figuru koja zrači mističnom energijom. Njezina pojava istovremeno fascinira i zastrašuje, odražavajući dualnost ljepote i opasnosti. Kako je navedeno u *Hrvatskoj enciklopediji*, Scila i Haribda u antičkoj mitologiji predstavljaju dvije opasne nemani. Haribda tri puta dnevno uvlači vodu stvarajući poguban vir, a na mojoj ilustraciji vrtlog je u punom zamahu.

Osjećaj napetosti dodatno pojačavaju dijelovi Scilina tijela, glave nemani vidljive u lijevom kutu ilustracije. Ovom ilustracijom ne prikazujem samo neobičnu ljepotu Haribde, nego i njezinu sposobnost izazivanja straha i poštovanja. Gradacijom plavih tonova, stvorena je atmosfera neupitne moći prirode, a koja u potpunosti odražava mitološki značaj ovog privlačno zastrašujućeg čudovišnog lika.



Slika 28. Skice Haribde



Slika 29. Digitalna ilustracija *Haribda*

6. ZAKLJUČAK

U ovom je radu prikazano 12 ženskih čudovišnih likova iz grčke mitologije. Prilikom izrade digitalnih ilustracija korišteni su programi *Clip Studio Paint EX* i *Krita*. Radovi prikazuju Arachne, Ehidnu, Empuzu, Gorgone, Haribdu, Harpiju, Himeru, Lamiju, Meduzu, Sfingu, Sirenu i Scilu s ciljem objedinjenja njihovih fizičkih i karakternih obilježja uz kratke opise mitova u kojima se pojavljuju. Svaki je lik osebujan sam po sebi, a istražujući njihov značaj i obilježja tijekom izrade diplomskoga rada, dodatno sam obogatio i produbio svoja dosadašnja saznanja o mitologiji Grčke.

Međutim, u cjelokupnom diplomskom radu, a kako stoji u *Hrvatskoj enciklopediji*, bilo je iznimno važno ukazati na pretpostavku da svi ti ženski likovi, zapravo nisu samo puka sastavnica neke mitološke priče, nego su glasnici i metafore svega onoga što se dešava u današnjem društvu, naglašavajući njihovo etičko značenje te ukazujući na brojne nepravilnosti u nekim ukorijenjenim društvenim normama, posebice u odnosu spram položaja žena u društvu, njihove ravnopravnosti, ugleda i važnosti.

LITERATURA

COTTERELL, Arthur : Mitologija : enciklopedija bogova i legendi starih Grka, Rimljana, Kelta i Nordijaca; Rijeka: Leo-Commerce, 2002. Prevela Maja Mihanović.

FLACELIÈRE, Robert : Grčka u doba Perikla; Naprijed 1959. Prevela s francuskoga Vita Klaić.
<https://archive.org/details/robert-flaceliere-grcka-u-doba-perikla/mode/2up>

GIESECKE, Annette : Antička mitologija od A do Ž: Enciklopedija – Bogovi i božice, junaci i junakinje, nimfe, duhovi, nemani i mjesta; Školska knjiga 2023. S engleskog preveo Marko Maras.

GRAVES, Robert : Grčki mitovi; [prevela Ana Luketina]. – Impresum Zareb: CID-Nova, 2003.

HIGGINS, Charlotte : Grčki mitovi/prepričano djelo s ilustracijama Chrisa Ofilija; prevela Petra Mrduljaš. - Impresum Zagreb: Petrine knjige, 2022.

WILKINSON, Philip : Mitovi i legende : slikovni vodič kroz njihovo podrijetlo i značenje
Zagreb : Profil knjiga, 2012. Horvatić, Filomena (prevoditeljica)

ZAMAROVSKÝ, Vojtech : Bogovi i junaci antičkih mitova; Leksikon grčke i rimske mitologije
Preveli: Mirko Jirsak, Predrag Jirsak; ArTresor naklada Zagreb 2004.

Mrežni izvori:

<https://arheo.ffzg.unizg.hr/ska/fragmenti/2-3/drustveniPolozaj.htm> (pristupljeno 31.8.2024.)

https://www.libristo.hr/hr/knjiga/female-acts-in-greek-tragedy_04640479#synopsis-text
(pristupljeno 31.8.2024.)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rubens_Arachne.jpg (pristupljeno 2.9.2024.)

<https://www.peterpaulrubens.net/the-head-of-medusa.jsp> (pristupljeno 2.9.2024.)

<https://hrcak.srce.hr/file/95670> A. Handai 2010. (pristupljeno 3.9.2024.)

<https://www.warnerbros.com/movies/clash-titans-1981> (pristupljeno 7.9.2024.)

<https://www.playstation.com/en-us/god-of-war/>. (pristupljeno 7.9.2024.)

<https://www.clipstudio.net/en/> (pristupljeno 8.9.2024.)

Citiranje: Ehidna. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/ehidna>>.

Citiranje: Grci. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7.9.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/grci>>.

Citiranje: Himera. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/25555>>.

Citiranje: Meduza. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/meduza>>.

Citiranje: sirene. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/56210>>.

Citiranje: Scila i Haribda. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7.9.2024.

<<https://www.enciklopedija.hr/clanak/scila-i-haribda>>.

Citiranje: harpije. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 9.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/harpije>>.

Citiranje: Lamija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 9.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/lamija>>.

Citiranje: sfinga. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 9.9.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/sfinga>>.

Citiranje: Empuza. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 10.9.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/17858>>.

Citiranje: gorgone. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 10.9.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/gorgone>>.

POPIS SLIKA

Slika 1. *Pallas and Arachne*/Atena i Arahna, 1636-1637, Peter Paul Rubens;
Izvor: Virginia Museum of Fine Arts

Slika 2. *The Head of Medusa*/Glava Meduze, 1617-1618, Peter Paul Rubens;
© Copyright www.PeterPaulRubens.net; Sva prava zadržana.

Slika 3. Sfinga u Sakuntala parku, 2024. Autor fotografije: Fran Radić

Slika 4. *Clash of the Titans*/Sudar Titana
TM & © 2024 Warner Bros. Entertainment Inc. Sva prava zadržana.

Slika 5. *God of War*/Bog rata 2005
© 2024 Sony Interactive Entertainment LLC

Slika 6. Skice Arahne

Slika 7. Digitalna ilustracija *Arahna*

Slika 8. Skice Ehidne

Slika 9. Digitalna ilustracija *Ehidna*

Slika 10. Skice Empuze

Slika 11. Digitalna ilustracija *Empuza*

Slika 12. Skice Harpije

Slika 13. Digitalna ilustracija *Harpija*

Slika 14. Skice Himere

Slika 15. Digitalna ilustracija *Himera*

Slika 16. Skice Lamije

Slika 17. Digitalna ilustracija *Lamija*

Slika 18. Skice Gorgona

Slike 19. Digitalna ilustracija *Gorgone*

Slika 20. Skice Meduze

Slika 21. Digitalna ilustracija *Meduza*

Slika 22. Skice Sfinge

Slika 23. Digitalna ilustracija *Sfinga*

Slika 24. Skice Sirene

Slika 25. Digitalna ilustracija *Sirena*

Slika 26. Skice Scile

Slika 27. Digitalna ilustracija *Scila*

Slika 28. Skice Haribde

Slika 29. Digitalna ilustracija *Haribda*