

# Fantastična bića nekad i sad. Porijeklo mitskih bića Starog vijeka i njihova pojava u popularnoj kulturi

---

Vizentaner, Lea

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:566425>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-02**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku  
Filozofski fakultet  
Diplomski studij povijesti i engleskog jezika i književnosti

Lea Vizentaner

**Fantastična bića nekad i sad.  
Porijeklo mitskih bića Starog vijeka  
i njihova pojava u popularnoj kulturi**

Diplomski rad

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Jasna Šimić

Osijek, 2017.

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku  
Filozofski fakultet Osijek  
Odsjek za povijest  
Diplomski studij: Povijest / Engleski jezik i književnost

Studentica: Lea Vizentaner

Fantastična bića nekad i sad.  
Porijeklo mitskih bića Starog vijeka  
i njihova pojava u popularnoj kulturi

Diplomski rad

Znanstveno područje: humanističke znanosti

Znanstveno polje: povijest

Znanstvena grana: povijest Starog vijeka

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Jasna Šimić

Osijek, 2017.

## **Sažetak**

Rad se bavi nastankom i razvojem fantastičnih bića Starog vijeka te njihovim pojavljivanjem u popularnoj kulturi.

Mitologija je skup svetih priča koje služe kao objašnjenje sustava vjerovanja i kulture u društvima diljem svijeta. Mitovi opisuju kulturna vjerovanja o djelima nadnaravnih bića da stvore Zemlju i sve aspekte prirode. Legende su moralno ili politički korisne priče i često su o normalnim ljudima. Narodne priče dio su fikcije i u njima su prisutni općenitiji tipovi likova poput siročadi, princeza i kraljeva. Važno je razlikovanje između mitološke i stvarne geografije. Bića Starog vijeka mnogobrojna su, a brojne su i njihove podjele. Čudovišta su ona stvorenja koja su personifikacija razorne snage prirode te stvorenja iz skupina drakaina i demona. U raznim mitologijama opisuju se bića koja mogu mijenjati oblik poput vukodlaka. Nadalje, svi narodi Starog vijeka vjerovali su da su oko njih nevidljiva stvorenja i energija u obliku raznih bića kojima se treba udovoljiti da im život bude bolji. Primjeri su duhovi zaštitnici poput genija, lara i penata te lemura te duhovi prirode u obliku nimfi i vilinskih naroda. U mitologijama diljem svijeta postoje hibridi, točnije bića s atributima dviju ili više vrsta. Hibridi mogu biti spoj različitih životinja ili životinja i ljudi, a poznatiji primjeri su kentauri, sirene te Minotaur. Geografija i demografija starih naroda bila je puna stvarnih i nestvarnih naroda poput Amazonki. Fantastične životinje su hibridi s posebnim sposobnostima, a među poznatijima su Kerber i Feniks. Gorostasi poput giganta, kiklopa i titana najveći su stanovnici starih mitologija.

### **Ključne riječi:**

nadnaravno, mitologija, fantastično biće, fantastični narod

# Sadržaj

<b>1. Uvod</b> .....	1
<b>2. Religija Starog vijeka</b> .....	2
2.1. Mitologija i kultura.....	2
2.2. Mitologija, legenda i folklor.....	3
2.3. Grčka, keltska i rimska religija.....	5
<b>3. Čudovišta</b> .....	7
3.1. Personifikacija razorne snage prirode: harpije.....	7
3.2. Drakaine: Ehidna.....	9
3.3. Demoni: Lamija.....	11
<b>4. Bića koja mijenjaju oblik</b> .....	12
4.1. Vukodlaci.....	13
<b>5. Duhovi</b> .....	16
5.1. Geniji, lemuri, lari i penati.....	16
5.2. Nimfe.....	18
5.3. Zemlja vila.....	20
5.3.1. Vile i vilenjaci.....	21
5.3.1.1. <i>Banshee</i> .....	26
<b>6. Hibridi</b> .....	28
6.1. Kentauri.....	28
6.2. Sirene i morske vile.....	30
6.3. Ostali hibridi.....	34
6.4. Životinjski hibridi.....	36
<b>7. Fantastični narodi</b> .....	38
7.1. Amazonke.....	39
<b>8. Fantastične životinje</b> .....	41
8.1. Kerber.....	41
8.2. Feniks.....	43
<b>9. Gorostasi</b> .....	45
9.1. Giganti.....	45
9.2. Kiklopi.....	48
9.3. Titani.....	49
<b>10. Zaključak</b> .....	50
<b>11. Prilozi</b> .....	51

<b>12.</b>	<b>Popis priloga .....</b>	<b>57</b>
<b>13.</b>	<b>Popis literature .....</b>	<b>59</b>

## 1. Uvod

U ovom se tekstu nalazi kratak prikaz nekih fantastičnih bića nastalih u Starom vijeku. Pojam fantastična bića obuhvaća sva bića koja nisu neka vrsta božanstava ili ljudi s posebnim moćima. Zadatak je ovog rada promotriti porijeklo i razvoj fantastičnih bića Starog vijeka te njihovo pojavljivanje u popularnoj kulturi. Nakon čitanja uvidjet će se važnost nadnaravnih bića Starog vijeka te utjecaj prošlosti na sadašnjost. Dakle, promatra se nastanak tih nadnaravnih bića, njihov razvoj te u što su se razvili u popularnoj kulturi: likovnoj i glazbenoj umjetnosti, književnosti i običajima naroda diljem svijeta. Teme koje se obrađuju su mitovi u kojima se bića pojavljuju, priče u kojima se tijekom godina razvijaju, usporedba s ostalim mitologijama diljem svijeta te njihovo pojavljivanje u popularnoj kulturi. Vrijeme i mjesto koje rad obuhvaća je Stari vijek, stoga su to bića nastala u grčkoj, keltskoj i rimskoj kulturi, no spominju se i druga vremena i kulture diljem svijeta.

Rad je podijeljen tako da se najprije objašnjavaju osnovni pojmovi povezani s mitologijom, nakon čega se opisuju fantastična bića podijeljena u podgrupe na osnovi njihovih karakteristika. Treba napomenuti da religije Starog vijeka broje više tisuća fantastičnih bića i tu su opisana samo neka kao primjeri određenih skupina. U ovom su radu skupine određene po vrsti i poredane abecedno na temelju proučavanja upotrijebljenih izvora i njihovih kategorizacija. Kako većina bića pripada u više kategorija, ovdje su uzete neke dominantne karakteristike kao smjernice u koju grupu određeno biće pripada. Nadalje, za imena većine bića postoji više verzija i načina pisanja imena pa su u ovom radu upotrijebljene verzije imena koje su pronađene u korištenoj literaturi. Izvori koji su korišteni su leksikoni, enciklopedije i fantastični bestijariji te internetski izvori poput: e-knjiga, web stranica i znanstvenih članaka. Korišteni su izvori na hrvatskom, engleskom, njemačkom i francuskom jeziku.

Rad je podijeljen tako da prvo poglavlje rada definira mitologiju i povezane pojmove, dok drugo poglavlje priča o čudovištima kojima pripadaju personifikacije razorne snage prirode poput harpija, nakon kojih slijede čudovišta poput drakaine Ehidne te demoni poput Lamija. Treće poglavlje posvećeno je bićima koja mijenjaju oblik s primjerom vukodlaka. Četvrto poglavlje opisuje duhove koji se dijele na kućne duhove poput genija i lara te duhove prirode poput nimfi i vilinskog naroda. Peto poglavlje detaljnije opisuje hibride poput sirena i kentaura, no za usporedbu se spominju i ukratko opisuju hibridi poput Himere i Baziliska. Nakon toga, navode se fantastični narodi i za primjer se opisuju Amazonke. Poslije se opisuju fantastične životinje u koje se ubrajaju Kerber i Feniks. Zatim slijedi poglavlje s najvećim mitološkim bićima: gigantima, kiklopima i titanima.

## 2. Religija Starog vijeka

### 2.1. Mitologija i kultura

Kako bi se stvorio temelj ovom radu na početku će se odgovoriti na pitanje što je zapravo mitologija i ukratko će se opisati običaji i religija naroda Starog vijeka (grčka, rimska, keltska). Ovo će pomoći lakšem razumijevanju kasnijih dijelova te važnosti i svrsi teme ovog rada.

Iako je Europa u usporedbi s Azijom i Afrikom razmjerno mala, ona ima dugu i bogatu kulturnu povijest. Dio ostavštine tog naslijeđa su mitovi i legende prilagođene kulturnim tradicijama diljem kontinenta, a većina tih tradicija poznata je cijelom svijetu zahvaljujući pisanoj kulturi Europe. Neki su dijelovi europske baštine sačuvani do danas zahvaljujući popularnim pričama koje su zapisali pisci u srednjem vijeku, ali i kasnije. Mnoga su božanstva i bića inspirirala pisce, slikare i skladatelje koji su ih prilagodili svom vremenu, no ipak su ostavili stari temelj. Znanstvenici su proučavanjem usmenog narodnog pjesništva otkrili mnogo nepoznatih detalja iz davno izgubljenih mitova. No najpoznatiji mitovi ipak su sačuvani u bolje ili lošije očuvanim književnim djelima antičkih pjesnika i dramatičara. Štoviše, književna tradicija kasnijih doba inspiraciju je tražila u antici i tako popularizirala određene likove i događaje. Književno, slikovno i glazbeno prepričavanje opisuje na svoj način društvo i njegov razvoj.<sup>1</sup>

Jedna od važnih tema u svemu tome je mitološka povijest, to jest mitologija. Ona uglavnom uključuje prošlost u kojoj su se odvili nadnaravni događaji u drugom svijetu, a ti događaji uključuju nadnaravna bića koja oblikuju trenutačnu stvarnost. Mitološki događaji smješteni su u daleku prošlost zlatnog doba prije propasti. Popularne su mitološke teme: porijekla (obuhvaća početak svemira, svijeta), života i smrti, kraja svijeta te borbe dobra i zla. Iako su detalji različitih mitova drugačiji, poneke teme te tipovi likova i događaja pojavljuju se u različitim mitovima neovisno o kulturi. Tako skandinavski znanstvenici vjeruju da postoji primordijalni oblik svih priča ili *Urform*, no dokazano je da je i to još jedan od brojnih pred-oblika kasnijih priča. Nadalje, fantastične priče prema C. W. von Sydowu imaju predindoeuropsko porijeklo megalitske kulture. Također, neki znanstvenici vjeruju u takozvani jungovski koncept arhetipa kao strukture kolektivnog nesvjesnog, ali mitološka priča nije spontana i nesvjesna poput sna. Ona je književni oblik.<sup>2</sup>

Sveta je povijest predstavljena i štovana u mitovima i ritualima i na taj se način ono što su radila stara božanstva i bića oživljava u sadašnjosti kroz provođenje jednostavnih ili složenih ceremonija. Na primjer, mitovi koji su pričani u doba nesreća, gladi ili dolaska novih vladara imaju smirujući utjecaj jer krize unose nemir u društvo. Nadalje, kozmički i društveni modeli

---

<sup>1</sup>Philip Wilkinskon, *Mitovi i legende*, Profil Knjiga, Zagreb, 2012., str. 12.-13.

<sup>2</sup>Mircea Eliade, *Aspekti mita*, Demetra Filozofska biblioteka Dimitrija Savića, Zagreb, 2004., str. 208.-211.



sačuvani u mitovima pomažu naglašavanju mira, legitimizaciji političkog nasljeđivanja ili općenito oporavku društvene kohezije. Također, mitski likovi oprimjeruju ideale društva jer oni ili stvaraju svijet ili prebivaju u svijetu sličnom smrtničkom gdje su primjer idealnog ponašanja. Neka božanstva poput nordijskog boga Thora uzori su svojim kulturnim i društvenim vrijednostima. Tim likovima pogreške se uglavnom ne kažnjavaju, ali nekad su i božanstva kažnjavana za primjer smrtnicima. Na primjer, grčka božanstva Ares i Afrodita predmet su izrugivanja među ostalim bogovima nakon što su ih pronašli u preljubničkom trenutku. Nasuprot tome, mnogi mitovi pričaju o nesavršenim djelima bogova i nekažnjavanju glavnog božanstva Zeusa/Jupitera/Odina. Mnoga društva dijele određene karakteristike mitova zbog zajedničke povijesti ili iskustava ljudi, no nijedan tip mita nije zajednički svakom društvu u svijetu.<sup>3</sup>

Također postoji i kritika mitologije. Naime, cinici kažu kako su mitovi samo laž ili praznovjerje, pogotovo kad se usporede sa znanosti. No mitsko razmišljanje nije lišeno realnosti. Ljudsko shvaćanje funkcioniranja svijeta na svoj je poseban način opisano u svetim pričama. Iako znanstvene i mitske metode nisu slične, obje idu prema istom cilju jer pokušavaju objasniti svijet kako bi zadovoljile glad čovječanstva za znanjem i shvaćanjem svijeta i sebe samih.<sup>4</sup>

## **2.2. Mitologija, legenda i folklor**

Mitologija je skup svetih priča koje služe kao objašnjenje sustava vjerovanja i kulture u društvima i često se odnosi na učenje o mitovima. Nadalje, mitovi su svete priče koje se smatraju istinitima, a objašnjavaju kulturna vjerovanja i postavljena su u davnu mitološku prošlost s likovima poput bogova i drugih fantastičnih bića. Oni opisuju kulturna vjerovanja o postupcima nadnaravnih bića da stvore Zemlju i sve aspekte prirode (poput prirodnih pojava). Također opisuju društvene aspekte kulture: morale, uloge i običaje te zajednička vjerovanja i uvjerenja koja pomažu u stvaranju i održavanju zajedničkog identiteta društva. Mitovi imaju više uloga: pojedinačne i općenite. Pojedinačne uloge uključuju pružanje modela za načine življenja prihvatljivih i najkorisnijih društvu, a općenite uloge leže u psihološkoj potpori koju pružaju jer odgovaraju na pitanja poput postojanja i smrtnosti.<sup>5</sup>

S druge strane, legende su priče koje su postavljene u bližu prošlost s lokalnim i povijesnim likovima koji mogu, a i ne moraju biti pravi. Legende se razlikuju od mitova jer koriste povijesne činjenice i kombiniraju različite tipove pripovijedanja zbog čega su i moralno ili politički korisne. Razni umjetnici i pisci posudili su iz mitova i legendi mnoge ideje i likove.

---

<sup>3</sup>Josepha Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, Sharpe Reference, New York, 2008., str. 322.-325.

<sup>4</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 325.

<sup>5</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 322.

Konačno, narodne priče (folklor) dio su fikcije i prisutni su općenitiji tipovi likova poput siročadi, princeza i vještica.<sup>6</sup>

I mitovi i legende pomiješani su s narodnim pričama, no postoje razlike. Prva je ta da u narodnim pričama mjesto radnje nije geografski definirano, dok su mitovi i legende povezani s pravim mjestima. Dalje, nadnaravni elementi postoje i u narodnim pričama i mitovima, no u narodnim pričama ti su elementi kontrasti i prepreke koje se moraju prijeći. Primjer je taj da u mitovima bog ubija zmaja da stvori svijet od njegova tijela, dok u narodnoj priči smrtni junak ubija zmaja da se može oženiti princezom.<sup>7</sup>

Ovisno o kulturnoj pristranosti promatrača, ljudi različito reagiraju na mitove ostalih kultura. Mnogi istraživači i kolonizatori smatrali su mitove primjerom primitivizma domaćih ljudi, dok ih danas znanstvenici smatraju korisnim dokazima prošlosti i doprinosima promatranja razvoja čovječanstva. Zbog toga su mnogi elementi mitova demitologizirani, dakle znanstvenici tvrde da su mitski elementi bili povijesni ljudi i događaji.<sup>8</sup>

Zbog gore navedenih razloga, danas je izrazito važno razlikovanje između mitološke i stvarne geografije jer stari narodi često nisu pravili razliku između njih. Nekad je vrlo teško odrediti istinitost postojanja mitoloških krajolika jer su antički autori ubacivali čudesne podatke (*thaumáumasia*) u svoja djela. Naime, Grci su živjeli u svijetu koji je imao vidljive granice poznatog i nepoznatog, a ta granica bila je i fizička i psihološka. Zahvaljujući ljudskoj znatiželji, rub poznatog svijeta pomicao se sve dalje i što se više saznávalo o novim zemljama i narodima, oni su se demitologizirali pa je mitološka geografija prešla u realnu. No ipak je ostala neka granica i još zemalja za istraživanje u kojima su još uvijek živjeli neobični narodi o kojima su izmišljane razne priče.<sup>9</sup>

Od ranih grčkih pisaca, preko latinskih pisaca, većina autora ponavlja slične priče. Iz toga se može izvući zaključak kako razne priče nisu izmišljali pisci sami već su preuzimali tradiciju iz starijeg izvora. Kad se promotre dalekoistočni izvori, onda se vidi da su i njihova čudovišta gotovo ista ili vrlo slična europskim, stoga je moguće zaključiti da se niz priča vrlo rano proširio cijelom Euroazijom i ušao u antičke tradicije Zapada i Istoka.<sup>10</sup>

---

<sup>6</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 325.

<sup>7</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 325.

<sup>8</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 325.

<sup>9</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 464.

<sup>10</sup>Marina Miličević Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, Školska knjiga, Zagreb, 2004., str. 430.-431.

### 2.3. Grčka, keltska i rimska religija

Zajedničke karakteristike religija Starog vijeka su mnogoboštvo (viših i nižih božanstava), velik broj heroja, održavanje svetih ceremonija, prinošenje žrtava i uglavnom velika pobožnost.

Prvo, grčka religija podrazumijeva religijska shvaćanja, kultove i rituale naroda koji se naselio na južne dijelove balkanskog poluotoka i otoka na Egejskom moru između 2100.-1900. g. pr. Kr., a svoj je vrhunac doživjela između 6.-4. st. pr. Kr. Posebnost joj je u tome da joj civilizaciju nije oblikovao jedan narod nego se sastojala od gradova-država koji su bili povezani s jednim određenim mjestom. Iako su svi ti stanovnici pripadali istom narodu, na razvitak grčke religije utjecali su i brojni negrčki elementi. Njezino oblikovanje otpočelo je tijekom brončanog doba, a u temeljima su joj: religija prastanovnika Grčke, religija indoeuropskih došljaka/najstarijih grčkih plemena, religija minojske civilizacije te ideje iz maloazijsko-tračkog svijeta. Ovu religiju oblikovao je s jedne strane narod preko usmene predaje, a s druge strane razni umjetnici.<sup>11</sup>

Grčka se religija može rekonstruirati na temelju triju vrsta izvora: literarnih (najpouzdaniji i najbrojniji izvori koji su nastajali od 9./8. st. pr. Kr. s Homerom do Julijana Apostate u 4. st.), mitografsko-povijesnih (epigrafski spomenici i antikvarni spisi koji su dokazi lokalnih kultova i vjerovanja) te arheoloških (oni detaljno pokazuju funkcioniranje svetišta i korištenih obrednih predmeta). S druge strane, tu je i cjelokupna grčka umjetnost koja je svojim kultovima i ritualima povezana s religijom. Informacije ne postoje samo o mističnim kultovima (Eleuzinske misterije) jer su njihovi sudionici bili obvezani na zavjet šutnje.<sup>12</sup>

Antički su Grci štovali bogove ostavljajući im darove u hramovima i slavili ih održavajući svetkovine. Grci i njihovi običaji imali su trajan utjecaj i to posebno na kasnije narode Starog vijeka pa i renesansne umjetnike i zapadnoeuropske pisce,<sup>13</sup> a snažan utjecaj grčke religije objašnjava se njezinim nedogmatizmom i asimiliranjem elemenata drugih religija.<sup>14</sup>

Područje drevnog keltskog naroda prostiralo se od Britanije, preko Francuske i Njemačke do srednje Europe. Iako u početku nisu poznavali pismo, kultura im je bila bogata.<sup>15</sup> Osnove keltske religije postavljene su krajem neolitika i početkom brončanog doba kada je područje između Rajne i Alpa naselio ogranak indoeuropske populacije koji je s lokalnim stanovništvom postavio temelje originalne i izvorne keltske religije.<sup>16</sup>

Rekonstrukcija religije Kelta zasniva se na podacima iz četiriju izvora, a to su: antički i

---

<sup>11</sup>Aleksandrina Cermanović-Kuzmanović, Dragoslav Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, Savremena administracija, Beograd, 1996., str. 182.-183.

<sup>12</sup>Isti, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 182.

<sup>13</sup>P. Wilkinson, *Mitovi i legende*, str. 15.

<sup>14</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 182.

<sup>15</sup>P. Wilkinson, *Mitovi i legende*, str. 114.

<sup>16</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 279.

ranokršćanski zapisi, britanska i irska srednjovjekovna literatura, epigrafski spomenici i arheološki materijal poput novca te skulptura i reljefa vezan za kulturu mlađeg željeznog doba iz 2. pol. 1. tis. pr. Kr. Najpotpuniji podaci mogu se naći u Cezarovim memoarima *Komentari o galskom ratu* (orig. *Commentarii de bello Gallico*). Treba napomenuti kako su zapisi rimskih autora dosta subjektivni i negativni prema Keltima. Što se tiče kršćanskih srednjovjekovnih tekstova, oni su često ukrašeni kršćanskim motivima i događajima, tako da dolazi do ispreplitanja religija te je iz njih teško rekonstruirati autentičnu mitologiju Kelta. Najznačajniji su rukopisi *Mabinogion* iz 14. st., *Taliesin* i druge pjesme, legende o kralju Arthuru i *Historia regnum Britanniae* Geoffreya od Monmoutha iz 12. stoljeća te knjige o Keltima u Irskoj poput *Leinstarske, Žute i knjige Lecan*. Slično vrijedi i za spomenike u kojima su gotovo sva stara božanstva preoblikovana i izmiješana s prividno istovjetnim božanstvima rimskog (kasnije i kršćanskog) panteona. Najautentičniji dokumenti za rekonstrukciju keltske religije jesu arheološki spomenici koji su pronađeni u svim područjima gdje su Kelti bili naseljeni, ali oni djelomično izmiču znanstvenom ispitivanju pa je većina zaključaka hipotetska.<sup>17</sup>

Rimska religija počela se razvijati u prapovijesti, oko 1800. pr. Kr., kada su se preci Latina doselili u Lacij i tada su postojale dvije religije: indoeuropska i mediteranska.<sup>18</sup> U širenju svoje države Rimljani su prihvatili neka božanstva i običaje osvojenih prostora, a nagli uspon Rima pod etruščanskim kraljevima uvelike je pojačao etruščanski utjecaj na razvoj kulture. Bili su politeisti kao i Grci i Kelti, no grčke bogove i božice smatrali su posebno privlačnima i kombinirali su ih sa svojim božanstvima te tako stvorili likove bliske grčkima s ponekim razlikama, a presudan je značaj imalo preuzimanje grčkih proročanstava – *Sibilskih knjiga* u 5. st. pr. Kr.<sup>19</sup>

Od sredine 5. st. pr. Kr. počinje kriza staroitalske kulture izazvana prodiranjem Kelta i kretanjem lokalnih plemena te prestaje djelovanje etruščanske i grčke kulture na Rim sve do kraja Republike kad su se te veze ponovno spojile. Do demokratizacije religije dolazi u 2. st. pr. Kr. kada u nju prodire orijentalni utjecaj. Od vladara, velik utjecaj na razvoj rimske religije imali su Varon, Sula i Cezar koji su pokušavali uspostaviti stare rimske običaje i restaurirati rimsku religijsku tradiciju koja opstaje sve do kraja 3. st. kad u rimskoj kulturi vladaju monoteističke vjere poput mitraizma, kršćanstva i štovanja božanstva *Sol Invinctusa*. Rimski mitovi i legende te religija općenito, skup su priča grčkog, keltskog, etruščanskog i mnogih drugih utjecaja.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 275.-277.

<sup>18</sup>Isti, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 468.

<sup>19</sup>Isti, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 15.

<sup>20</sup>Isti, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 471.-478.

### 3. Čudovišta

Čudovišta Starog vijeka mnogobrojna su i postoje mnoge njihove podjele i potpodjele prema vremenu, načinu, mjestu nastanka, određenim karakteristikama i osobinama. U ovom radu bit će podijeljena prema vrsti i svaka vrsta bit će oprimjerena barem jednim primjerom uz koji će se navesti bića sa sličnim osobinama. Prvi su primjeri čudovišta: personifikacije razorne snage prirode kojima pripadaju harpije, zatim slijede drakaine poput Ehidne nakon kojih se opisuju demoni podzemlja čiji je primjer Lamija.

#### 3.1. Personifikacija razorne snage prirode: harpije

Tipičan primjer grčkog čudovišta je harpija (grč. *harpazein* - oteti/odnijeti, *harpuai* – pljačkaš). Ona je personifikacija ljutitog, olujnog vjetrova, to jest snage prirode. Tri glavne harpije su „olujno brza“ ili „brzoleta“ Elo (nekad nazivana *Aellopus* ili *Nicothoe*), „strelovito krilo“ ili „brzonoga“ Okipeta (također nazivana *Ocythoe*, *Oeypete* ili *Ocypode*) i „mračna“ ili „tamna“ Kelena (također nazivana *Celaeno* i nju je kasnije dodao Vergilije). Homer je pisao o Podargi ili „floti stopala“ za koju je moguće da je Elo.<sup>21</sup>

Harpije su bile ili kćeri nimfe Elektre i diva Taumata ili su pak bile neka vrsta olujnih božanstava. Slično vedskim olujnim bićima *Maruts*, u početku su i one bile božice vjetrova koje su imale zlatno oružje (munje) i muzle oblake pa ih rani grčki mitovi opisuju kao lijepe krilate žene, ali s vremenom postaju ružna unakažena čudovišta s licima starica i oštrim repovima.<sup>22</sup> Primjer toga je kako su u Heziodovoj *Teogoniji* (orig. *Theogonia*) iz oko 7. st. pr. Kr., harpije opisane kao krilata božanstva duge lijepe raspuštene kose, brže od ptica i vjetrova. Nasuprot tomu, u kasnijoj Vergilijevoj *Eneidi* (orig. *Aeneis*) iz 1. st. pr. Kr. opisane su s lešinarskim krilima i bradavičastim licem starica sa šiljatim ušima, oštro svinutim mjedenim pandžama i prljavim tijelom. Njima vlada vječito neutaživa glad zbog čega se obaraju s planina i pljačkaju gozbene trpeze, a prema nekima imaju i lavlje pandže i medvjede uši. One su besmrtni, neranjivi i ispuštaju kužni zadah, čitavo vrijeme vrište i progone sve svojim izmetom, a proždiru sve što vide.<sup>23</sup>

Harpije se mogu poistovjetiti s indijskim *Kinnarima* koji vuku porijeklo od krilate asirske božice Ištar.<sup>24</sup> Također im je sličan i *Garuda* iz hinduističke religije. On je napola lešinar, a napola čovjek koji ima bijelo lice, svijetlogrimizna krila i zlatno tijelo.<sup>25</sup> Drugi harpije miješaju s

<sup>21</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srežović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 202.-203.

<sup>22</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 216.

<sup>23</sup>Gerrie McCall, Lisa Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, Egmont, Zagreb, 2012., str. 22.

<sup>24</sup>K. Krishna Murthy, *Mythical Animals in Indian Art*, Abhinav Publications, New Delhi, 1985., str. 16.

<sup>25</sup>Jorge L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, Znanje, Zagreb, 1980., str. 62.

Parkama (prema raznim mitologijama nazivane i Usudnice, Mojre ili Norne).<sup>26</sup> One su primjer najrazornijeg elementa prirode, a to je vrijeme, jer one i određuju trajanje života smrtnika.<sup>27</sup> U grčkoj i rimskoj mitologiji bogovi upošljavaju harpije da kazne optužene. Neki su tvrdili da su odnosile kriminalce Erinejama,<sup>28</sup> dok drugi kažu da su prenosile duše mrtvih u podzemlje. U *Argonautici* (orig. *Argonautika*) Apolonija Rodskog iz 3. st. pr. Kr. u jednom od putovanja Jazon i Argonauti susreću tračkog kralja Fineja, kojeg su harpije po naredbi boga Helija mučile izgladnjivanjem. Ovisno o autoru, Argonauti su harpije natjerali u bijeg (na skupinu otoka u Jonskom moru kasnije prozvanim Strofadima) ili su ih ubili.<sup>29</sup>

Tijekom godina, izgled harpija i njihovo ponašanje nisu se mijenjali. Harpije su i u srednjem vijeku negativni likovi. Tako u 14. st. Dante Alighieri opisuje u XIII. pjevanju *Božanstvene komedije* (orig. *Divina Commedia*) kako harpije kažnjavaju samoubojice u sedmom krugu Pakla. Upravo je to inspiriralo Williama Blakea da u 19. st. naslika *Drvo i samoubojstva: Harpije i ubojstva* (orig. *The Wood of the Self-Murderers: The Harpies and the Suicides*). Nadalje, u *Bijesnom Orlandu* (orig. *Orlando Furioso*) Ludovica Ariosta likovi se prilagođavaju renesansnom vremenu 16. st. i Fineja zamjenjuje Ivan Prezbiter, legendarni kralj Abesinije.<sup>30</sup> Čak je William Shakespeare iskoristio riječ „harpija“ da opiše Beatrice u svojoj komediji *Puno muke nizašto* (orig. *Much Ado About Nothing*) iz 1660.<sup>31</sup>

U popularnoj kulturi 20. i 21. st. jedna od najpoznatijih priča u kojoj se pojavljuju harpije, točnije harpija Kelena, fantastični je roman, a kasnije i animirani film *Posljednji jednorog* (orig. *The Last Unicorn*) koji je napisao Peter S. Beagle.<sup>32</sup> Poznatiji je i horror film *Harpya* iz 1979. godine u kojem se radnja odvija u gradu u kojem je glavni antagonist harpija.<sup>33</sup> Jedna od modernijih pojava harpije je u svjetski poznatim knjigama, a kasnije i seriji Georgea Martina *Pjesma Leda i vatre* (orig. *A Song of Ice and Fire*) gdje se ona pojavljuje na grbu grada *Slaver's Bay*.<sup>34</sup> Još jedno pojavljivanje simbolizma harpije je u serijalu (knjiga i filmova) *Harry Potter* gdje se jedan od timova u metloboju (čarobnjačkom sportu na metlama) zove *The Holyhead Harpies*.<sup>35</sup> Harpija se pojavljuje i u kampu *Polutan* (orig. *Half-Blood*) u *Percy Jackson* pentalogiji koju je napisao Rick Riordan u razdoblju od 2005. do 2009. godine. Nadalje, ime Kelena pojavljuje se u

<sup>26</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 52.

<sup>27</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 366.

<sup>28</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 216.

<sup>29</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 23.

<sup>30</sup>Isti, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 62.

<sup>31</sup>*The Complete Works of William Shakespeare*, Wordsworth Editions, Hertfordshire, 1996., str. 527.

<sup>32</sup><http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Harpy>, (Zadnji pristup 25. 7. 2017.)

<sup>33</sup><http://www.imdb.com/title/tt0261725/>, (Zadnji pristup 25. 7. 2017.)

<sup>34</sup>George Martin, *A Storm of Swords*, Bantam Books, New York, 2001., str. 538.

<sup>35</sup><https://www.hp-lexicon.org/thing/holyhead-harpies/>, (Zadnji pristup 25. 7. 2017.)

*Cthulu* mitovima pisca H.P. Lovecrafta. Danas riječ „harpija“ još uvijek ima negativne konotacije i to je naziv za goropadne žene,<sup>36</sup> prostitutke te uglavnom nepoželjne i nevoljene žene.<sup>37</sup>

### 3.2. Drakaine: Ehidna

U grčkoj mitologiji postojala su muška i ženska bića povezana sa zmajevima i zmijama, a zvali su se drakoni i drakaine. Tradicija zapadnjačkih zmajeva započela je na Bliskom istoku, a zmajolika bića pojavljuju se već u mitovima o stvaranju od 2600. do 2000. pr. Kr. Njihova tradicija započela je sa sumerskom civilizacijom. To su bila bića koja se bore protiv bogova prije stvaranja ili s herojima poslije stvaranja svijeta. Zmajevi se također spominju u egipatskim, babilonskim i hetitskim mitovima.<sup>38</sup>

Kod Grka, zmajolika su se bića skupnim imenom nazivala drakoni. Drakoni (grč. *drakein, derkomai* - vidjeti jasno, oštro gledati) najčešće su zmajoliki zmajevi koji su primjer terora. Često čuvaju neku vrstu blaga ili se pojavljuju kao prepreka glavnom junaku. Najpoznatiji primjeri grčkih drakona koji nešto čuvaju su Demetrini zmajevi i Hesperidski zmaj.<sup>39</sup> U borbama s junacima poznat je Piton koji se borio protiv Apolona, Ladon kojeg je ubio Heraklo te zmaj Zlatnog runa kojeg je usmrtio Jazon.<sup>40</sup> Očito je da su zmajevi su uvijek poraženi. Grčki zmajevi uglavnom se ne mijenjaju kroz vrijeme već se spajaju s drugim vrstama zmajeva i ostalih čudovišta. Sudbina im je uglavnom nesretna. Najpoznatiji primjer takvog bića je Lernejska hidra. Ona je prema Diodoru imala 100, prema Simonidu 50 te prema Apolodoru 9 glava. Na mjestu jedne odrezane glave izrasle bi dvije nove, a imala je otrovan dah. Hidru su ubili Heraklo i Jolaj.<sup>41</sup>

Drakaina (grč. δράκαινα) jest ženska zmija ili zmaj koja često ima neke ljudske karakteristike ili je hibrid čovjeka i zmaja/zmije. Poznate drakaine su: Poina, Kampa i Sibarija te Ehidna koja će se ovdje opisati. Ehidna (grč. Εχιδνα - otrovna zmija) je prema grčkoj mitologiji Forkova i Ketina ili pak Tartarova i Gejina kći. Ona je zamamna drakaina s jednom ili više ljudskih glava, nimfastim tijelom te strašnim i ogavnim zmijskim donjim dijelom koji je ponekad podijeljen u dva dijela.<sup>42</sup> Spominje se kako želi uništiti čovječanstvo te je odgovorna za sve bolesti i raznu trulež u svijetu. Heziod spominje kako joj zmijska polovica završava zmijskom glavom, a Aristofan piše kako ima 100 glava i živi u podzemlju.<sup>43</sup>

Jednako je čudovištan njezin partner, višeglavi olujni bog Tifon (grč. Τυφῶεϋς, *Typhōeus* -

<sup>36</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 216.

<sup>37</sup><http://www.urbandictionary.com/define.php?term=harpny>, (Zadnji pristup 25. 7. 2017.)

<sup>38</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 125.

<sup>39</sup><http://www.theoi.com/greek-mythology/dragons.html>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

<sup>40</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 125.

<sup>41</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 132.

<sup>42</sup><http://www.theoi.com/Ther/DrakainaEkhidna1.html>, (Zadnji pristup 17. 7. 2017.)

<sup>43</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 12.-13.

uragan). On je opisan kao muškarac koji od struka ima dva zmijska repa, 100 zmijskih glava umjesto prstiju i oči koje isijavaju vatru. Prema nekima, ovaj vulkanski demon rigao je vatru i imao 200 ruku i 100 glava od kojih je samo jedna bila ljudska. On i Ehidna roditelji su većine grčkih čudovišta: dvoglavog psa Ortra (s kojim je Ehidna rodila Nemejskog lava i Sfingu), troglavog psa Kerbera, spomenute Lernejske hidre, strašne Himere i mnogih drugih čudovišta.<sup>44</sup>

Prema Argu Panotpeju, Ehidna je živjela u pećini na Peleponezu ili u Kilikiji gdje je zaustavljala i ubijala prolaznike sve dok ju nije ubio stooki Arg. No prema Apolodoru, ona je besmrtna. Poznat je mitski događaj Ehidnina i Heraklova susreta u Hileji (ili Skitiji, dijelu Europe i Azije koji su osvojili Skiti između 800. g. pr. Kr. i 200 g. po. Kr.). Plod tog susreta bila su tri sina. Jedan od njih je i Skit od kojeg navodno potječu svi skitski kraljevi.<sup>45</sup>

U kasnijim razdobljima, ona je poput ostalih zmajolikih i zmijolikih bića pretvorena u glavnog antagonista poput biblijskih zmajeva i zmija. Na primjer, u djelima svetog Filipa ona je glavni svečev neprijatelj.<sup>46</sup> Ni Ehidna ni Tifon ne pojavljuju se previše u kasnijoj antičkoj umjetnosti.<sup>47</sup> Jedino je sigurno da se pojavljuju na kompleksu hramova Amiklaje koji je napravio Batiklo iz Magnezije u 6. st. pr. Kr. Što se tiče popularne kulture, rijetko se spominju. Moguće je da je to zato što su na temelju Ehidne i Tifona nastali mnogi drugi likovi koji su s vremenom stekli veću popularnost, barem u modernijim vremenima. Oni su najvjerojatnije svoj razvoj postigli kroz miješanje sa svojim potomcima ili sličnim zmijolikim i višeglavim čudovišnim likovima.<sup>48</sup>

Još jedan primjer drakainastih čudovišta Ehidnine su sestre Gorgone (grč. Γοργῶ, *Gorgô* - strašne, užasne). One su tri krilata demona zastrašujućeg izgleda koja stanuju u podzemlju. Imena su im: Meduza (najpoznatija zbog mita o Perzeju), Steno i Eurijala. Meduza je jedina bila smrtna, ali su sve tri sestre imale moć da koga god pogledaju pretvore u kamen.<sup>49</sup>

Druge Ehidnine sestre trojke su Graje (grč. Γραια, Γραιαι - sive, stare žene) ili Forkide. One su od rođenja imale sivu kosu i dijelile jedno oko i zub. Imena su im Dina ili „Strašna“, Enija ili „Ratoborna“ te Perza ili „Razaračica“. Prema Eshilu, to su hibridi koji imaju glavu i ruke starica, a ostatak tijela im je labuđi.<sup>50</sup> Tijekom vremena, Graje i Gorgone pojavljuju se uglavnom nepromijenjene u mnogim fantastičnim knjigama i filmovima. Najpoznatija od njih je Meduza koja se kroz vrijeme najčešće pojavljuje kao motiv u umjetnosti. Prema Wilhelmu H. Roscheru, umjetnost vezana uz Meduzu dijeli se na tri razdoblja. Prvo je arhaisko (8.-5. st. pr. Kr.), drugo je

<sup>44</sup><http://www.theoi.com/Gigante/Typhoeus.html>, (Zadnji pristup 17. 7. 2017.)

<sup>45</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 122.-123.

<sup>46</sup>Daniel Ogden, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, Oxford University Press, New York, 2013., str. 81.-82.

<sup>47</sup>Isti, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, str. 149.

<sup>48</sup>Ernest Arthur Gardner, *A Handbook of Greek Sculpture*, Macmillan, London, 1920., str. 159.

<sup>49</sup><http://www.theoi.com/Pontios/Gorgones.html>, (Zadnji pristup 18. 7. 2017.)

<sup>50</sup><http://www.theoi.com/Pontios/Graiai.html>, (Zadnji pristup 18. 7. 2017.)



prijelazno (5.-2. st. pr. Kr.), a treće se naziva kasno ili lijepo razdoblje i počinje u 4. st. pr. Kr.. Ovo samo ukazuje na njezinu popularnost jer je Meduza još uvijek estetski zapažena i korištena kao simbol ili lik u raznim umjetničkim djelima.<sup>51</sup>

### 3.3. Demoni: Lamija

Lamija (grč. Λάμια) je strašno biće/demon koje siše krv ljudima i hrani se njihovim srcima, a stanuje ili duboko u zemlji ili u šumama i provalijama. Zbog proto-indoeuropskog korijena *lem-*, povezuje se s noćnim bićima. Prema jednoj verziji mita, ona je predivna Belova i Libijina kći u koju je Zeus bio zaljubljen. No ljubomorna Hera kaznila je suparnicu ludilom u kojem je ona poubijala svu svoju djecu, nakon čega Lamija postaje odvratno stvorenje kojem je jedino zadovoljstvo otimanje i ubijanje djece. Nije mogla spavati pa joj je Zeus dao sposobnost da si vadi oči te da se preobražava u razna bića. Antonije Liberal povezuje ju s drakainama Sibaridom i Ehidnom te s vampirastim čudovištem Mormom. S Lamijom se također može povezati keltska *Leanhaun Shee* ili „vilenjačka ljubavnica“, gaelska muza koja inspirira mlade umjetnike i traži ljubav smrtnika čijom se krvlju i energijom hrani.<sup>52</sup> Tijekom vremena povećao se broj Lamija pod imenima: Sibarida, Mormo Gelo ili Karko. One su svojim čarima privlačile muškarce i sisale im krv. Mnogi su ih smatrali vješticama ili zlim čudovištima, kao i biblijsku Lilit iz židovskih priča o Adamu i Evi s kojom se Lamija također često poistovjećuje.<sup>53</sup>

S vremenom Lamija je postala bajka kojom se djecu straši u poslušnost. Često je povezana sa zmijama te ju pjesnici i slikari romantizma (najpoznatiji primjer je sir John William Waterhouse) opisuju s ukrasima nalik zmijskoj koži.<sup>54</sup> Robert Burton je u jednom odlomku svog djela *Anatomija melankolije* (orig. *Anatomy of Melancholy*) iz 1621. godine spomenuo Filostrata koji u četvrtoj knjizi *Život Apolonija* (orig. *De vita Apolonii*) iz 1. - 2. st. piše o Lamiji u obliku jedne Feničanke u predgrađu Korinta. John Keats je prema tome 1819. napisao poemu *Lamija* (orig. *Lamia*). Poema je utjecala na današnje zamišljanje Lamija kao polu-žena i polu-zmija koje ispuštaju melodiozan zvuk da obmane i proždru putnike (slično sirenama).<sup>55</sup>

Mnogi ih smatraju prethodnicama vampira i sukuba, zbog čega ih često miješaju, pa dolazi do stvaranja hibridnog čudovišta. Danas se originalna Lamija veže uz nešto više od 20 videoigrice<sup>56</sup> i uz oko 10 knjiga.<sup>57</sup>

---

<sup>51</sup>Stephen R. Wilk, *Medusa: Solving the Mystery of the Gorgon*, Oxford University Press, Oxford, 2007., str. 60.-68.

<sup>52</sup>William Butler Yeats, *Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014., North Charleston, str. 81.

<sup>53</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 306.-307.

<sup>54</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 29.

<sup>55</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 107.-108.

<sup>56</sup><https://www.giantbomb.com/lamia/3015-4542/>, (Zadnji pristup 19. 7. 2017.)

#### 4. Bića koja mijenjaju oblik

Pretvaranje ljudi u razne životinje diljem svijeta bila je zanimljiva tema za pričanje priča. Ovisno o mjestu gdje su živjeli i koje su životinje ondje prebivale, nastajali su specifični hibridi. Uz to se veže pojam likantropije (grč. *lykoi* - vuk, *antrophos* - čovjek). To je psihijatrijsko stanje u kojem pacijent vjeruje da je neka životinja. Upravo to stanje izazvalo je mnoge priče o mjenjolikima. Folklor mnogih nacija pokazuje dokaze o vjerovanju u mjenjoličke što se veže uz zaštitnike, totemizam i šamanizam. Tradicionalno, osoba se transformira u životinju najopasniju za tu regiju te se tako vuk/medvjed ili kojot pojavljuje u sjevernoj Americi, Europi i sjevernoj Aziji; hijena/leopard u Africi; tigar i žaba krastača u južnoj Aziji, a šakal na Istoku.<sup>58</sup> Izvori navode kako se tradicija o mijenjanju oblika razvila iz šamanskih preobrazbi, a neki od šamanskih elemenata su preobrazba u životinju i odvajanje duha od tijela te posebne sposobnosti pojedinca,<sup>59</sup> dok je sam identitet mjenjolikih oblikovan aspektima životinja u koje se preobražavaju.<sup>60</sup>

Tijekom godina nastali su mnogi hibridi. Na britanskim obalnim područjima poznati su hibridi ljudi i tuljana - *were seals* ili *silkies/selkies* čija je glavna funkcija otimanje ili utapanje ljudi. Europske *werefoxes* najčešće su ženska bića koja žive poput lisica u divljini, a u Kini i Japanu takva se bića nazivaju *kitsune* i *tanuki*. Nadalje, u Finskoj se vjerovalo da se vračevi (*berserkeri*) pretvaraju u medvjede nakon što navuku njihovu kožu (medvjeda košulja ili *baarsaark* od koje dolazi engleska riječ *berserk* što znači divlje/okrutno). Kasnije, u Engleskoj se u 16./17. stoljeću pojavio *ovcodlak*.<sup>61</sup> U Urugvaju i južnom Brazilu spominju se *lobisòns* koji su preuzimali oblike svinja ili pasa, dok se u unutrašnjosti spominje *tigre capiango*, čovjek koji po želji može poprimiti jaguarov lik.<sup>62</sup> Sljedeći poznati mjenjolik je *each-uisge*, vodeni duh iz Škotske s glavom konja i tijelom čovjeka koji se može preobraziti u konja, čovjeka i ponija.<sup>63</sup> Još jedan vodeni duh koji nastanjuje jezera Škotske jest keltski *kelpie* (slična bića postoje diljem svijeta: *nuggle* u Shetlandu, *tangie* u Orkneyu, *ceffyl dŵr* u Walesu, u Skandinaviji *bäckahäst*, a paralela se povlači i do Centralne Amerike gdje se to biće naziva *wihwin*). Često se pojavljuje kao konj s ribljim repom ili čovjek prekriven konjskom dlakom. Oba škotska bića su opasna.<sup>64</sup>

U kasnijim se razdobljima vjerovalo da se vještice mogu preobraziti u mačke, ptice, štakore i tako dalje. Vampiri, jedna od najpoznatijih nadnaravnih vrsta, također su neki oblik

---

<sup>57</sup><https://www.fantasticfiction.com/search/?searchfor=book&keywords=lamia>, (Zadnji pristup 19. 7. 2017.)

<sup>58</sup>Robert Curran, *Priručnik o vukodlacima*, Znanje, Zagreb, 2010., str. 10.

<sup>59</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 507.

<sup>60</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 411.

<sup>61</sup>R. Curran, *Priručnik o vukodlacima*, str. 35.

<sup>62</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 101.-102.

<sup>63</sup>Katherine Briggs, *An Encyclopedia of Fairies, Hobgoblins, Brownies, Boogies, and Other Supernatural Creatures*, Pantheon Books, New York, 1976., str. 115.-116.

<sup>64</sup>Isti, *An Encyclopedia of Fairies, Hobgoblins, Brownies, Boogies, and Other Supernatural Creatures*, str. 177.-178.

mjenjolika jer se mogu pretvarati u šišmiše, vukove, mačke i sove.<sup>65</sup>

Nadalje, priče o djevama-labudima postoje u svjetskom folkloru od Indije do Skandinavije. Iz starije keltske mitologije poznata je *Caer Ibormeith*, kći *Etal Ambuela* koji je imao vilinsko kraljevstvo u Uamanu u Connaughtu. Ona je bila djeva koja se pretvarala u labuda i uvijek je bila okružena sa 150 nimfi pratiteljica. Svake godine kad je završilo ljeto, one bi otišle na jezero „Zmajeva cesta“ gdje bi se pretvarale u labudove. Ljudi ili ljudolika bića sposobna za preobrazbu u životinje pojavljuju se u folkloru svih era i uspješno su preneseni u razne proizvode popularne kulture.<sup>66</sup>

#### 4.1. Vukodlaci

Jedno od najpoznatijih mjenjoličkih bića o kojem legende potječu čak iz prapovijesti, a i danas je popularan diljem svijeta jest vukodlak. Ovo biće opisuje samo njegovo ime na različitim jezicima: vukodlak (slav. вѣкодлакѣ, eng. *werewolf*) ili čovjek-vuk, a poznat je i kao likantrop (grč. λυκάνθρωπος ; *lykánthropos*: λύκος, *lykos* - vuk i άνθρωπος, *anthrōpos* - čovjek). Vukodlaci se često povezuju s vampirima pa se u Ukrajini i Bjelorusiji smatralo da su vampiri (nemrtvi) za života bili vukodlaci. Čak je i Puškin napisao „Vurdalak, vukodlak, upyr su mrtvaci koji izlaze iz svojih grobova i sišu krv žrtvama.“ No vampiri su nastali tek u srednjem vijeku u istočnoj Europi. Vukodlak je ipak starijeg porijekla.<sup>67</sup>

Tradicionalno, to je čovjek koji se preobražava u vuka svojevrijedno ili zbog prokletstva. Proces nasljeđivanja prokletstva ovisi o vremenu, mjestu i običajima određenog naroda. U antici su se spominjale kletve ili genetska preobrazba - preobrazba sedmog sina sedmog sina, a u srednjem vijeku dobivanje nekog ukletog predmeta, stavljanje vučje kože te pretvaranje od strane vještica.<sup>68</sup> Svim pričama zajedničko je da se vukodlak preobražava za punog Mjeseca, alergičan je na srebro te je jako dlakav i agresivan. Prepoznaje se po spojenim obrvama, a najdulji prst na ruci mu je prstenjak.<sup>69</sup> U istočnoj Europi među povratnicima iz smrti i noćnim zlodusima bili su i vukodlaci. Neki zato kažu da to nije preobrazba, već da se vukodlaci i vampiri mogu udvostručiti, to jest poslati svog dvojnika (alter ego) tako da original leži u transu dok se kopija tijela ili dvojnik (trodimenzionalan i opipljiv) prikazuje u nekom obličju.<sup>70</sup>

Što se tiče teorija o porijeklu vukodlaka, najstarija potječe iz prapovijesti. Kako je vuk bio nevjerojatan lovac, najvjerojatnije je bio primjer divljenja. Zbog toga su vračevi/šamani oblačili

---

<sup>65</sup>R. Curran, *Priručnik o vukodlacima*, str. 74.

<sup>66</sup>C. Squire, *Mitologija Kelta*, str. 133.

<sup>67</sup>Claude Lecouteux, *Povijest vamira: Autopsija mita*, Naslijeđe, Zagreb, 2013., str. 20.-23.

<sup>68</sup>Isti, *Povijest vamira: Autopsija mita*, str. 86.

<sup>69</sup>R. Curran, *Priručnik o vukodlacima*, str. 12.-13.

<sup>70</sup>C. Lecouteux, *Povijest vamira: Autopsija mita*, str. 143.

njihovo krzno i izvodili rituale u kojima su glumili vuka kako bi lov bio uspješniji. To je vidljivo sa špiljske slikarije u špilji Trois Frères (14 000 - 8 000 pr. Kr.) gdje šaman ima jelenske rogove, medvjede šape i vučji rep.<sup>71</sup> Postoji i priča o družini iz Lacija s planine Sorakte zvanima *Hirpi Sorani* koji su smatrani ljudima-vukovima, što upućuje na prastaru indoeuropsku društvenu i religioznu tradiciju.<sup>72</sup> U antici se stvarno vjerovalo da takva bića postoje, ali od srednjeg vijeka nadalje počelo se vjerovati u to kako su vukodlaci ipak samo dio pučke predaje.<sup>73</sup>

Stari Grci također su imali svoju verziju mita o nastanku vukodlaka. Putopisac Pauzanija oko 480. g. pr. Kr. spominje Likaona, kralja Arkadije (koja se onda zvala Pelazgija po Likaonovu ocu). On piše kako su u to doba ljudi zajedno sjedili s bogovima i jednom je kralj bogova Zeus, prurušen u siromašna putnika, posjetio Arkadane i okrutnog kralja Likaona. Likaon i njegovih pedeset sinova, želeći provjeriti je li to zaista Zeus, pomiješali su s mesom žrtvovane životinje crijeva novorođena djeteta što je toliko razbjesnilo Zeusa da ih je pretvorio u vukove.<sup>74</sup> Ovo je jedan od etimoloških mitova u kojemu se govori o obredima u kojima su se prinosile žrtve Zeusu na gori Likaj. Tada se vjerovalo da se jedan čovjek pri žrtvovanju pretvarao u vuka na razdoblje od devet godina ili, ako je okusio ljudsko meso, zauvijek. Neki smatraju da je vukodlak vjerojatno bio onaj kojeg je pri žrtvovanju zapalo da pojede dječja crijeva i tako bi postajao Zeusov vuk-svećenik do idućeg žrtvovanja kada bi mogao predati tu dužnost nekom nasljedniku.<sup>75</sup>

Kod Rimljana, poznata je priča pjesnika Petronija iz 1. st. o moćnom ratniku Nikirosu koji se mogao preobraziti u vuka. No ipak su poznatiji Marsovi potomci, blizanci Romul i Rem koje je podojila vučica (oko 771. g. pr. Kr.) i po čijem su uzoru otad mnogi vladari tvrdili da potječu od vukova.<sup>76</sup> Slično tomu, starosaksonska ili vikinška riječ *wehr* znači „čovjek“ i u prastarim vremenima tako su opisivali snažnu i moćnu osobu, a često se taj naziv pridavao dostojanstvenicima, dok su kasnije tako opisivali neustrašive ratnike. Srednjovjekovna književnost imala je veliku ulogu u širenju vjerovanja.<sup>77</sup> Vjerojatno najstarija srednjovjekovna zapisana priča o vukodlacima dolazi iz Irske (1185.-1187.), a zapisao ju je redovnik Gerald Velški koji je pričao o vukovima klana *Altana* u šumama Ossorya.<sup>78</sup> Nadalje, u starom irskom zapisu *Coir Anmann* spominju se vukovi ratnici u okrugu Tipperary, a zvali su se *Laignach Faeld*, a poznat je i irski *Cu-Cuhullain* ili „Pas/Vuk iz Ulstera“. U kršćanskoj mitologiji spominje se kršćanski vukodlak ili

---

<sup>71</sup>C. Lecouteux, *Priručnik o vukodlacima*, str. 20.-21.

<sup>72</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 483.

<sup>73</sup>John Fiske, *Myths and Myth-Makers: Old Tales and Superstitions Interpreted by Comparative Mythology*, The Riverside Press, Cambridge, 1896., str. 69.-70.

<sup>74</sup>Gustav Schwab, *Sagen des klassischen Altertums*, Wilhen Goldmann Verlag, München, 1958., str. 17.

<sup>75</sup>John Pinsent, *Biblioteka svjetski mitovi i legende: Grčka mitologija*, Otokar Keršovani, Opatija, 1990., str. 41.

<sup>76</sup>R. Curran, *Priručnik o vukodlacima*, str. 42.-44.

<sup>77</sup>Isti, *Priručnik o vukodlacima*, str. 6.

<sup>78</sup>Isti, *Priručnik o vukodlacima*, str. 72.-73.

sveti Kristofor kojeg su zvali Psoglavi.<sup>79</sup> U norveškom, danskom te islandskom folkloru spominju se „oni koji nemaju jednu kožu“, a najpoznatiji je Bodvar Bjarki.<sup>80</sup> Čak i u filipinskoj kulturi postoji ogromni pas *Bagat* koji se vidi za punog Mjeseca.<sup>81</sup> U 16. i krajem 17. stoljeća Europu je zahvatila histerija zbog vukodlaka, vještica, vampira i crne magije pa je sve više osoba optuženo za čaranje i preobrazbu (neki primjeri su obitelj Grandillion, Pierre de Lancre i Henri Boguet).<sup>82</sup>

Od Petronijeva *Satirikona* (orig. *Satyricon*) iz 61. g. po. Kr. do Thomas Maloryeve *Smrti Arthura* (orig. *Le morte d'Arthur*) iz 15. stoljeća, vukodlaci se uglavnom samo spominju, ali u modernoj kulturi 20. i 21. stoljeća vukodlaci postaju glavni likovi. Razlog tome je romantiziranje njihovog postojanja i sukoba s vampirima. Od sredine 20. stoljeća, piše se više od 300 knjiga u kojima su vukodlaci glavni likovi. Poznatiji svjetski književni primjeri su *Čovjek vuk* (orig. *Wolfman*) Leitcha Ritchija iz 1831. godine te *Voda vukova* (orig. *Le Meneur de loups*) Alexandra Dumasa iz 1857. godine. Štoviše, početkom 20. stoljeća popularni su i ženski vukodlaci kao u romanu *Ona-vuk* (orig. *The She-Wolf*) koji je napisao H.H. Munro 1910. godine. Od modernijih primjera, poznat je roman za mlade autorice Anette C. Klause iz 1999. *Krv i čokolada* (orig. *Blood and Chocolate*) te mega-poznati serijali *Sumrak sage* (orig. *The Twilight Saga*) Stephanie Meyer.<sup>83</sup>

Nadalje, vukodlaci se pojavljuju i u stripovima, primjerice u Marvelovom stripu *Werewolf by Night*.<sup>84</sup> Popularni su i u japanskim stripovima – mangama, a među poznatijima je *Wolf Guy* iz 1970. godine.<sup>85</sup> Što se tiče filmova, najstariji su filmovi poput *Vukodlaka* (orig. *The Werewolf*) iz 1913. godine, dok se *Čovjek vuk* (orig. *The Wolf Man*) iz 1941. godine smatra klasikom, a naslovni lik i glumac Lon Chaney Jr. jednim od najikoničnijih horror likova tog razdoblja.<sup>86</sup> Vukodlaci se spominju i u mnogim serijama, od kojih su popularnije: *Teen Wolf*, *True Blood*, *Grimm* i *Penny Dreadful*.<sup>87</sup>

Također, u glazbenoj industriji imena pjesama i video spotova nose njihovo ime i lik. Primjer je *Hijo de Luna* benda Mecano, *The Animal* benda Disturbed, *She Wolf* pjevačice Shakire i tako dalje.<sup>88</sup> Što se tiče igrica, opet se broji više od 50 prikaza igrica koje uključuju vukodlake, a neke su: *Creepy*, *House of Mystery*, *High Moon*, *Fables* i mnoge druge.<sup>89</sup>

---

<sup>79</sup>R. Curran, *Priručnik o vukodlacima*, str. 46.-47.

<sup>80</sup>Isti, *Priručnik o vukodlacima*, str. 26.-31.

<sup>81</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 165.

<sup>82</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 52.-69.

<sup>83</sup>[https://www.goodreads.com/list/show/2058.Werewolf\\_Books](https://www.goodreads.com/list/show/2058.Werewolf_Books), (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>84</sup><http://comicsalliance.com/best-werewolves/>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>85</sup><http://www.anime-planet.com/characters/tags/werewolves>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>86</sup>[http://www.imdb.com/find?q=werewolf&s=tt&exact=true&ref=fn\\_tt\\_ex/](http://www.imdb.com/find?q=werewolf&s=tt&exact=true&ref=fn_tt_ex/), (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>87</sup><https://wiki.shanti.virginia.edu/display/Monsters/Werewolves+in+Popular+Culture>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>88</sup><https://www.werewolves.com/167-werewolf-inspired-songs-for-werewolves/>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>89</sup><https://www.giantbomb.com/werewolves/3015-543/games/>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

## 5. Duhovi

Svi narodi Starog vijeka vjerovali su da se oko njih nalaze nevidljiva bića i energija u obliku duhova i raznoraznih bića kojima se treba udovoljiti da im život bude bolji. U ovom će se poglavlju opisati duhovi zaštitnici poput genija i lara i penata te opasniji duhovi pod imenom lemuri. Kasnije će se opisati i najbrojnija fantastična bića, to jest duhovi prirode u obliku nimfi i raznih vrsta vilinskog naroda.

### 5.1. Geniji, lemuri, lari i penati

U najstarije doba Rimljani su štovali razna božanstva prirode i duhove zaštitnike. Obiteljski bogovi zapravo su bili duhovi predaka i njih su morali štovati svi članovi obitelji. Svaki član imao je vlastita genija koji se smatrao njegovim osobnim čuvarom i izrazom njegove duhovne snage.<sup>90</sup> Genij je dakle personifikacija duše svake osobe, stvari, naroda ili mjesta. Što su osoba ili stvar poznatiji, toliko je genij bliži božanstvu. Oni su brzo prerasli u vrstu domaćih bogova čija je glavna obaveza očuvanje obitelji, to jest zajednice. Sami geniji (lat. *genius* - duh) shvaćeni su kao muški principi života i najvjerojatnije su samo diviniziran falus, dok je ženski ekvivalent tome *juno* prema imenu rimske božice Junone. Muškarci su svom geniju prinosili darove poput vina, tamjana ili cvijeća na svoj rođendan ili kad bi im se dogodilo nešto dobro. Kako su u rimske kuće često neprimjetno ulazile zmije, one su tijekom vremena postale simbolima genija.<sup>91</sup> Domaći geniji često su prikazivani na novčićima, reljefima, skulpturama, a predstavljani su kao zmije ili mladić u togi s rogom izobilja u rukama. Postojali su i geniji rimskog naroda zvani *genius publicus populi Romani* u čast kojih je svakog 9. listopada prinošena žrtva na Kapitolu. Postojali su i *genius patriae* ili duh domovine i *genius loci* ili duh nekog mjesta.<sup>92</sup> Danas se *genius loci* koristi u arhitektonskom rječniku kao riječ za opisivanje atmosfere nekog prostora.<sup>93</sup>

Tijekom godina u mitologijama diljem svijeta nastale su razne verzije ovih bića. U *Shintō* religiji u Japanu nazivaju se *kami*,<sup>94</sup> u Hrvatskoj i susjednim slavenskim zemljama slična bića nazivaju se domaći, a u Britaniji smeđi. Zajedničko im je da svi predano rade za malenu nagradu u kućanstvu i žive u simbiozi s ljudima sve dok ih netko ne uznemiri ili na neki način povrijedi. U modernim vremenima ova bića ne mijenjaju svoj stari oblik i opisuju se istim karakteristikama.<sup>95</sup>

Ljudi starog svijeta vjerovali su da ljudske duše nakon smrti lutaju diljem svijeta. Prvo se

---

<sup>90</sup>Hrvoje Gračanin, Ivana Malus Tomorad, Mladen Tomorad, *Povijest I.: Udžbenik iz povijesti za prvi razred gimnazije*, Meridijani, Samobor, 2006., str. 132.

<sup>91</sup>P. Wilkinson, *Mitovi i legende*, str. 83.

<sup>92</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 168.-169.

<sup>93</sup><http://www.thefreedictionary.com/genius+loci>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)

<sup>94</sup>Tresi Nonno, *On Ainu Etymology of Key Concepts of Shintō: Tamashii and Kami*, CAES 1, Chiba, 2015., str. 34.

<sup>95</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 168.-169.

trebaju spomenuti mani, u rimskoj religiji dobre i čiste duše mrtvih. Sam pojam koristi se kao oznaka za podzemlje ili za duše nekih heroja. Nadalje, dobri su se dusi zvali lari, a zli su bili poznati pod imenom lemuri ili larve. Lemuri su strašili dobre ljude, a progonili zle<sup>96</sup> te su vrebali na raskrižjima i moralo ih se udobrovoljiti darovima.<sup>97</sup> Rimljani su priređivali svakog svibnja u njihovu čast svečane blagdane koji su se zvali lemurije ili lemuralije. Te bi svečanosti trajale po tri noći, a za zaštitu narod je odlazio na grobove pokojnika te mrmljao mistične riječi i udaranjem u bubnjeve i timpane nastojao otjerati duhove. Prema legendi, osnovao ih je Romul da smiri duh svog brata Rema (prvo su se nazivale remurije, a kasnije lemurije).<sup>98</sup>

Suprotnost lemurima su lari, prekršćanski duhovi zaštitnici, malena božanstva kuća i polja koje su poput penata smatrali duhovima preminulih.<sup>99</sup> Prema jednoj su verziji sinovi božice ludosti Manije i glasnika bogova Merkura, no bili su i usko povezani s božicom lova Dijanom. Prema učenjacima, lari potječu iz latinskog kulta predaka u kojem glava pokojnog blagoslivlja kuću i održava plodnost obiteljskih polja. Do Rimskog Carstva vjerovalo se da postoji više vrsta lara sa svojim posebnim ulogama i mislilo se da su oni izvorno trojna božanstva koja je Eneja donio u srednju Italiju kad se doselio. Neki od najpoznatijih su: *lari compitali* (zaštitnici raskrižja), *lari domestici* (zaštitnici kuće), *lari familiares* (zaštitnici obitelji) te *lari rurales* (zaštitnici zemlje-polja). Lari su štovani u malim svetištima (*lararium*) koja se mogu pronaći u svakoj rimskoj kući i na kojima im je obitelj posvećivala hranu za razne praznike.<sup>100</sup>

Povezani i slični larima jesu penati čije je ime izvedenica od latinske riječi za hranu. Njihova uloga bila je čuvanje skladišta, točnije hrane, kako im samo ime kaže. Obično su se lari i penati pojavljivali kao mladići u paru i svaki je rimski dom imao figurice lara i penata koji dijele obiteljski oltar. Obitelji su penatima nudile poklone blizu ognja jer su oni povezani s božicom ognja, Vestom. Rimska republika imala je svoje penate zvane *penates publici populi Romani*.<sup>101</sup>

S gore navedenim može se povezati pojam kulta duha predaka koji su svi narodi štovali na svoj način. Na primjer, Skiti su štovali jelena i ta je životinja za njih imala religiozno značenje kao glavna šamanska životinja i zajednički predak svih Skita. Ostale životinje poput grifona, konja i medvjeda, predstavljaju znakove raspoznavanja raznih klanova to jest njihove duhove predaka kao što su to prema nekima bili lari i penati Rimljanima.<sup>102</sup>

---

<sup>96</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srežović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 332.

<sup>97</sup>P. Wilkinson, *Mitovi i legende*, str. 83.

<sup>98</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 111.

<sup>99</sup>Hrvoje Gračanin, Ivana Malus Tomorad, Mladen Tomorad, *Povijest I.: Udžbenik iz povijesti za prvi razred gimnazije*, str. 132.

<sup>100</sup>P. Wilkinson, *Mitovi i legende*, str. 83.

<sup>101</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 282.-283.

<sup>102</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 443.



## 5.2. Nimfe

U grčkoj mitologiji nimfe su ženski duhovi prirode ili manja božanstva. Često su predstavljane kao lijepe, muzikalne, zaljubljive i nježne djevojke.<sup>103</sup> Srednjovjekovni Paracelzije ograničio je njihovo područje na vodu, ali drevni su narodi mislili da je svijet prenapučen nimfama i razlikovali su ih poimence po mjestima na kojima su se pojavljivale. Neke su povezane doživotno s određenim objektima poput hamadrijada ili nimfa drveća, čiji je život počinjao i završavao s drvetom za koje su vezane (može se usporediti s rimskim *genius loci*). Nadalje, za nimfe se mislilo ili da su besmrtnne ili da žive više tisuća godina (Plutarh pretpostavlja oko 9 720 godina). Ime im se može prevesti kao „udavače“ i pogled na njih može prouzrokovati sljepilo, a ako su gole i smrt. Ljudi su im nudili med, maslinovo ulje i mlijeko.<sup>104</sup> Većina autora navodi kako su dane provodile bježeći od satira/panova koji su ih voljeli naganjati. Štoviše, satiri su uz potamoe (bogove rijeka i potoka) i tritone (satiri mora) muški ekvivalenti nimfama.<sup>105</sup>

Točan broj nimfi nije poznat, a Heziod navodi da ih ima oko 3 000. Postoji mnogo vrsta nimfi: drijade i hamadrijade (nimfe drveća i šuma), alseide (nimfe gajeva), oreade (nimfe planina), naraide (nimfe slatkovodnih voda), nereide (kćeri Nerenoja koji je živio u dubinama mediterana) i okeanide (3000 kćeri Okeana), dok su se nimfe podzemlja zvale lampade. Također postoje i nimfe neba poput asrterije (nimfe zvijezda), nefele (nimfe oblaka) te nimfe koje zastupaju neke običaje, primjerice mimalone koje su nimfe glazbe. Najpoznatije su muze koje su nimfe znanja, pamćenja i umjetnosti, a koje se također smatraju i manjim božanstvima.<sup>106</sup> Isto vrijedi i za Hesperide koje se smatraju božanskim nimfama zlatnog svjetla i zalaska Sunca.<sup>107</sup>

U rimskoj mitologiji su se, zahvaljujući rimskim pjesnicima, grčke nimfe postepeno stapale s talijanskim prirodnim duhovima potoka i izvora (Juturna i Fons) te postajale vodena božanstva (orig. *Lymphae*).<sup>108</sup> Njima su slične slavenske vile bojovnice.<sup>109</sup> Jedna posebna vrsta i primjer nimfi je keltska nimfa Sabrina (ili Hafren) koja se utopila u rijeci Severn u Ujedinjenoj Kraljevini i kasnije postala božica i zaštitnica te rijeke.<sup>110</sup>

Među najpoznatijim grčkim (kasnije rimskim) nimfama su Kalipso, Tetida i Eho. Prva, Kalipso (grč. Καλυψώ, *Kalypsō* - sakriti, prikriti) bila je vodena nimfa i kćer titana Atlasa. Živjela je sa sluškinjama na mitskom otoku Oigigiji u Jonskom moru, a poznata je jer je bila zaljubljena u

<sup>103</sup><http://dagr.univ-tlse2.fr/consulter/2201/NYMYPHAE>, (Zadnji pristup 15. 7. 2017.)

<sup>104</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 134.

<sup>105</sup>Christopher A. Weidner, *Die Enzyklopädie der Mythologie: Die geheimnisvolle Welt der antiken Griechen, Germanen und Kelten*, tosa, Fränkisch-Crumbach, 2015., str. 78.

<sup>106</sup><http://www.theoi.com/Uranios/Mousai.html>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)

<sup>107</sup><http://www.theoi.com/Titan/Hesperides.html>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)

<sup>108</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 339.

<sup>109</sup>Vanja Spirin, *Hrvatski mitovi i legende: Priče o bogovima*, Pegaz, Zagreb, 1997., str. 153.

<sup>110</sup><http://www.whitedragon.org.uk/articles/sabrina.htm>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)



grčkog junaka Odiseja kojeg je 7 godina držala pod čarolijom. S druge strane, Tetida je bila vodena nimfa, kćer vodenog božanstva Nereja i majka grčkog junaka Ahileja. Danas se jedan mjesec planeta Saturna<sup>111</sup> zove njezinim imenom, kao i prahistorijski ocean Tetida.<sup>112</sup> Sljedeća je Eho, koja je prema jednoj verziji mita pomagala Jupiteru u njegovim avanturama, sve dok Junona to nije saznala i proklela ju da zauvijek ponavlja tuđe riječi (grč. Ἠχώ, *Ēkhō* - jeka).<sup>113</sup>

Nadalje, čudovišta Scila i Haribda spominju se i u Homerovoj *Odiseji* te u *Argonautici* Apolonija Rodskog. Spominju kako su čudovišta Scila i Haribda zajedno čuvale Mesinski tjesnac. No manje je poznato da su one nekad bile vodene nimfe. Prije no što je postala čudovište, Scila je bila vodena nimfa u koju se zaljubio Glauko, jedan od morskih bogova. Kako bi ju osvojio, Glauko je zatražio pomoć čarobnice Kirke koja se također zaljubila u Glauka te izlila sok od otrovnih trava u vodu u kojoj se Scila kupala. Ovidije je u *Metamorfozama* opisao kako je Scili izraslo dvanaest nogu, šest glava i u svakoj glavi tri reda zuba. Neki izvori još navode kako je na struku imala vijenac psećih glava koje bi režale na svaki brod koji bi prolazio.<sup>114</sup> Užasnuta preobrazbom, Scila se bacila u tjesnac koji rastavlja Italiju i Siciliju gdje su je bogovi pretvorili u stijenu i pričalo se da se za oluja čuje grozno urlanje valova koje zvuči kao pseće režanje.<sup>115</sup>

Nedaleko Scile je Haribda, strašni vir koji tri puta dnevno usisava i pljuje vodu. Ona je također prvobitno bila nimfa, kćer Posejdona i Geje koja je iz nekog razloga naljutila boga Zeusa (ili je potopila polja koja nije smjela ili je ukrala Heraklu stoku) nakon čega ju je Zeus pretvorio u čudovište. Grci imaju izreku „*ekcha rubdizō*“ što znači „gutati kao Haribda“, a to je naziv za pohlepne žderonje.<sup>116</sup> Također, engleski idiom „*to be between Scylla and Charybdis*“, to jest „biti između Scile i Haribde“ označava tešku situaciju u kojoj se netko nalazi između dva teška odabira, odnosno dvije opasnosti.<sup>117</sup>

Prema gore navedenom može se vidjeti koliko je bila tanka linija između dobre, mirnije strane prirode poput nimfi te nekontrolirane, divlje strane koja pokazuje da su nimfe, kao još neka bića poput harpija, bile personifikacija snage prirode. Treba napomenuti kako se spomenute nimfe spominju u dosta srednjovjekovnih poema i zapisa kao sporedni, ali uglavnom nesretni likovi čije su priče često romantizirane. No zbog svoje ljepote, više se pojavljuju u likovnoj umjetnosti. Također, stoljećima su se nimfe povezivale sa ženskom slobodom u seksualnosti. Zbog toga su neke knjige 20. stoljeća poput *Slučaja nemarne nimfe* (orig. *The Case of the Negligent Nymph*)

<sup>111</sup><http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=54704>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)

<sup>112</sup><http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=61052>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)

<sup>113</sup>[https://en.wikisource.org/wiki/1911\\_Encyclop%C3%A6dia\\_Britannica/Echo](https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Echo), (Zadnji pristup 20. 7. 217.)

<sup>114</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 36

<sup>115</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 159.

<sup>116</sup><http://www.theoi.com/Pontios/Kharybdis.html>, (Zadnji pristup 5. 8. 2017.)

<sup>117</sup><http://idioms.thefreedictionary.com/between+Scylla+and+Charybdis>, (Zadnji pristup 23. 7. 2017.)

Perrija Mansona te *Lolite* Vladimira Nabokova, prve u nizu opisivanja slobodnijih žena riječju *nymphet* ili *nymphomaniac*. Danas su nimfe izrazito seksualizirane što se može vidjeti i prema riječima s kojima se povezuju i njihovim značenjima. Sama riječ „nimfa“ danas se koristi za lijepu i nježnu ženu.<sup>118</sup> Također je povezan još jedan pojam uz nimfe, a to je „nimfomanija“ (od riječi nimfa i manija) što je spolna nezasićenost, znak neuroze ili duševne bolesti. Zanimljivo je da Matoš u sonetu *Mladost Hrvatskoj* koristi riječ *nimfòlept* što znači od „nimfa zaluđen“.<sup>119</sup>

U modernoj kulturi, nimfe se pojavljuju ponajviše u europskim nezavisnim filmovima, poput filma *Dnevnik nimfomanke* (orig. *Diary of a Nymphomaniac*) iz 2008. te filma *Nimfo robovi* (orig. *Die Sklavinnen*) iz 1977. godine.<sup>120</sup> Poznat je i slučaj Elizabeth Elstob (29. rujna 1683. – 3. lipnja 1756.) koju je publika prozvala „saksonskom nimfom“ zbog njezina kontroverzna feminizma 18. stoljeća, a smatra ju se jednom od engleskih pionirki feminizma uopće jer su njezini radovi uvelike utjecali na današnju kulturu, jezikoslovlje i društvo općenito.<sup>121</sup>

### 5.3. Zemlja vila

Grčke i rimske nimfe predstavljaju prirodu, njezinu osobnost i snagu te zbog toga neki kažu da su nimfe, satiri i sileni preteča vilama, a s druge su im strane slični spomenuti rimski *genius loci*, lari i penati koji također imaju neke vilinske osobine. No vile su ipak posebna vrsta duhova prirode, domaćinstava i ljudi uopće.

Irska riječ za vilu je *Sheehogue* (*Sidheóg*), a za vilinski narod *Deenee Shee* (*Daoine Sidhe*). Na pitanje tko su oni još uvijek nema nijednog odgovora. Prema usmenoj predaji britanskih naroda, vile su pali anđeli koji nisu bili dovoljno dobri da ih se spasi, a opet nedovoljno loši da ih se zaboravi. Oni su privlačni, šarmantni i imaju nešto posebno u sebi, no nemaju savjest te su zato vreckavi i hiroviti. Prema teoriji irskih povjesničara, to je narod bogova paganske Irske (ili, izvorno *Tuatha De Danān* što znači „pleme/narod majke/božice Danu“) koje su ljudi nakon nekog vremena zaboravili. Dokaz tome je da su imena vilinskih vladara često imena dananskih heroja, a poznata mjesta groblja Dananaca. Naime, sama priča opisuje kako su pridošlice Milezijani (smrtnici) kad su došli u Irsku, porazili i prognali narod božice Danu iz gornje zemlje. Keltska je dogma da su smrtnici potekli od boga smrti i da su došli iz zemlje mrtvih kako bi zauzeli sadašnji svijet. Sam Cezar to podupire izjavom kad govori kako su Gali vjerovali da su potomci rimskog boga podzemlja *Dis Patera* koji se u galskoj mitologiji zove *Bilé* (korijen je riječ *bel* što znači „smrt“). U keltskoj je mitologiji Španjolska, odakle smrtnici navodno dolaze,

<sup>118</sup><http://www.thefreedictionary.com/nymph>, (Zadnji pristup 16. 7. 2017.)

<sup>119</sup>Bratoljub Klaić, *Rječnik stranih riječi*, Školska knjiga, Zagreb, 2007., str. 946.

<sup>120</sup>[http://www.imdb.com/find?q=nymph&s=tt&ref=fn\\_al\\_tt\\_mr](http://www.imdb.com/find?q=nymph&s=tt&ref=fn_al_tt_mr), (Zadnji pristup 23. 7. 2017.)

<sup>121</sup><http://www.historytoday.com/yvonne-seale/first-female-anglo-saxonist>, (Zadnji pristup 23. 7. 2017.)

smatrana Hadom.<sup>122</sup>

Prema srednjovjekovnim izvorima, Danin narod se podijelio u dva dijela: oni koji su otišli i oni koji su odbili otići. Neki su otišli u zemlju sreće i mladosti na nepoznatom otoku Avalon na zapadu. Drugi dio sakrio se u zidove i podzemna staništa ispod tunela, ispod površine zemlje.<sup>123</sup> Gaelska mitologija jedina je detaljno sačuvala podatke o tome i tradicija ondje nikad nije zamrla. Opisuje se kako dananski kralj Dagda svakome od bogova koji su ostali pridružuje *sidh* (to su šumarci, brdašca ili tumuli) od kojih je svaki predstavljao vrata u podzemno kraljevstvo čarobnog sjaja. Na primjer, bog Fionnbharr dobio je *sidh* Meadha (današnji Knockam) i priča se da još uvijek ondje živi kao kralj vila. Zbog toga su galski bogovi dobili ime *Aes Sidhé/Sí* (u škotskoj mitologiji nekad *Sìth*) ili „narod s brežuljka“. Pismeno je opisan jedino Dagdin *sidh* u kojem je navodno postojalo stablo jabuka uvijek punih plodova, živa i pečena svinja te neiscrpnje zalihe bijelog piva.<sup>124</sup>

U ranim srednjovjekovnim zapisima ova božanstva i bića postaju kraljevi, junaci i kraljice kako bi se narod lakše prilagodio prijelazu na kršćanstvo. Njihov svijet opisan je u *Knjizi o osvajanju Irske* (orig. *Lebor Gabála Érenn*), no u *Razgovoru starih* (orig. *Agallamh na Senórach*) opisuju se najdetaljnije. Nadalje, *sidhi* su se nalazili kod starih predkeltskih grobova, što ukazuje na to da su *Aes Sidhe* zapravo predkeltski narodi. To je sve potkrijepljeno usmenom predajom te raznim knjigama od kojih su najpoznatije *Lebor Gabála Érenn* i *Annála Ríoghachta Éireann*. Drugi pak tvrde da je porijeklo tih priča grčko (što je slabo vjerojatno), ali to samo potvrđuje da je njihovo porijeklo indoeuropsko.<sup>125</sup> Priče i likovi Irske, Škotske i Walesa te nekih dijelova Engleske uglavnom su iste ili slične. Najpoznatije su priče u kojima se stanovnici vilinskog naroda zaljubljuju u smrtnike koji tada doživljavaju fantastične pustolovine. To se spominje u srednjovjekovnim pričama *Putovanja Brana, sina Febalova* te *Oisín u Obećanoj zemlji*.<sup>126</sup>

### 5.3.1. Vile i vilenjaci

Brojni su stanovnici i podvrste vila i vilenjaka keltskog fantastičnog svijeta. Naime, broje više desetaka (prema nekima stotina) različitih bića. Iz tog razloga, navest će se i ukratko oprimjeriti samo neki, dok će se najpoznatija vila *Banshee* proučiti malo detaljnije kako bi se detaljnije vidio primjer razvoja i bića tog doba, mjesta i kulture.

Narod vila (irski *Daoine Maithe* što znači „Dobar narod“) ima mnogo stanovnika. Neki od najprepoznatljivijih su: *Mynx* vile, velška Lijepa obitelj, korniški piksiji te fantomi smrti u

<sup>122</sup>C. Squire, *Mitologija Kelta*, str. 113.-114.

<sup>123</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 544.

<sup>124</sup>C. Squire, *Mitologija Kelta*, str. 126.-129.

<sup>125</sup>Isti, *Mitologija Kelta*, str. 123.-129.

<sup>126</sup>J. Markale, *Halloween: Povijest i tradicije*, str. 74.-75.

Bretanji. Uglavnom se dijele na dobre/svijetle ili *seelie* (blagoslovljen/sretan) i tamne/zločeste ili *unseelie* (nesvet, nesretan). Prema tom imenu nastala je *Creideamh Sí* što na irskom znači „vilinska vjera“, a to je održavanje dobrih odnosa ljudi s vilinskim svijetom. Kao što su Rimljani davali voće larima za umirivanje lemura, tako su i stari Kelti i njihovi potomci ostavljali mlijeko i voće na posebnim mjestima (raskrižjima i kućnim pragovima) za zaštitu. Stanovnici Drugog svijeta slični su ljudima, oni nisu ni bolji ni lošiji, nego jednostavno jesu.<sup>127</sup>

Što se tiče izgleda, ova stvorenja su u svom pravom obliku visoka nekoliko centimetara i imaju skoro transparentno nježno tijelo, ali su neusporedivo ljepša od ljudi. U škotskim pričama spominje se kako su ženska bića posebice lijepa jer imaju predivnu smeđu kosu, rumena lica i sjajne oči. Ipak, ako ih se vidi po danjem svjetlu, izgledaju kao „sparušena cvjetača“ - stari, naborani i nimalo privlačni. Irski vilenjaci odjeveni su u bijelo ili srebrno i stavljaju na sebe crveno cvijeće, dok se u Škotskoj odijevaju u zelenu i smeđu lanenu i vunenu odjeću. Također se mogu preobražavati u različita bića i imaju nadnaravne sposobnosti (primjerice, vide u budućnost). Oni nemaju potrebu za hranom, ali vole piti rosu. Ako se na nekom mjestu pojavi oblak ili magla, to znači da se nekamo sele. Poznato je da su im domovi uvijek prekrasno uređeni bilo da su to tumuli, špilje ili nešto drugo. Tijekom ljetnih večeri vole plesati i pjevati ispod divovskih gljiva, a kada zasja prva zraka sunca, nestaju popraćeni zvukom zujanja muha ili pčela.<sup>128</sup> Takav su primjer i novozelandske *Patu-Paiarche* koje žive zajedno i nekad se pojavljuju u maglici te često nasamaruju ljude.<sup>129</sup> Nadalje, vilinski narod ima tri velika festivala godišnje: Ivanjski krijesovi (ljetni solsticij) i *Lá Bealtaine/Là Bealltainn/Laa Boaltinn* (početak ljeta na 1. svibnja) te *Samhain/Samhainn/Sauin* (noć s prijelaza 31. listopada na 1. studenog ili Svi sveti i tada su svi *sidhi* otvoreni smrtnicima).<sup>130</sup>

S druge strane, vilenjaci su ljudima poznati više od 2 000 godina i puno su stariji od vila. Često su povezani s ljudima i ponekad određeni kućni vilenjak štiti određenu obitelj. No čim osoba umre, njegova duša pripadne tom vilenjaku. Još jedna njihova negativna osobina je da krađu zdravu ljudsku djecu i postavljaju preobražene boležljive vilenjake na njihovo mjesto. Oni su zločesti, nezasitni i ne pričaju osim kada se nasmiju ako se spomene Božje ime. Donose propast i, ako ih se prepozna, bježe. Ta se bića zovu *Leprechauni*. Ime im dolazi od irske riječi „jedan postolar“ jer je uobičajeno da *Leprechaun* radi na samo jednoj cipeli. Prema mnogima, ovo je jedina vilinska vrsta koja se ičim bavi. *Leprechauni* su uglavnom prikazani kao smežurani,

---

<sup>127</sup>W. Y. Evans Wentz, *The Fairy-Faith in Celtic Countries*, Gerrards Cross, Colin Smythe Humanities Press, 1911., str. 22.

<sup>128</sup>Thomas Crofton Croker, *Fairy legends and traditions of the South of Ireland*, John Murray, London, 1825., str. 1.-4.

<sup>129</sup>Judy Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, Profil, Zagreb, 2007., str. 14.-15.

<sup>130</sup>J. Markale, *Halloween: Povijest i tradicije*, Naslijeđe, Zagreb, 2012., str. 101.

pogrbljeni i zapušteni starci koji vole zbijati šale na račun dobrih ljudi. Često su vrlo bogati, ali škrti i mamljenjem novcem nasamaruju ljude. Idući primjer vilenjaka varijacija je na *Leprechauna* i zove se *Cluricaun* ili *Clúrachán*. On je postolar koji često živi u kući smrtnika i zahtijeva određene poklone poput hrane kako bi obitelj imala sreće. Često se napija u podrumima i uživa u pušenju i pijenju, a obožava svoj sretni novčić (eng. *lucky shilling*). Još jedna verzija *Leprechauna* je *Far Darrig* ili „Crveni čovjek“ koji se pojavljuje kao muškarac koji voli neslane šale, a odjeven je u crveno. No poznatiji je vilenjački fantom *Fear-Fgorta*. On hoda zemljom u vrijeme gladi te prosi i donosi sreću onima koji mu nešto daju. Od tamnih vilenjaka poznat je i *Alp-luachra* ili „Onaj koji jede zglobove“. To je biće koje se hrani hranom koju žrtva probavlja dok spava. Još jedan tamni vilenjak je strašni *Dullahan*, irski bezglavi jahač. Tijekom Ivanjske noći, zločesti vilenjaci su najjači i svojim dahom kuže smrtnike ili ih ozljeđuju udarcima. Prema škotskom vjerovanju, moć vilenjaka veća je petkom. Osobe koje su pod milošću vila liječe nanesene ozlijeđe i ispravljaju vilenjačka zlodjela.<sup>131</sup>

Od ostalih vilenjačkih bića poznati su piksiji (orig. *Pixies*). To su sitni mladi vilenjaci odjeveni u zeleno koji pomažu ljudima (najviše siromašnima i ugnjetavanima). No mogu biti i zločesti i prepređeni ako ih se neprikladno nagradi ili uvrijedi na neki način. Također im se ostavlja hrana (komadić kruha, voća ili pri mužnji proliju malo mlijeka po tlu) i kao lare rijetko ih se vidi te im se samo osjeća prisutnost.<sup>132</sup> Isto vrijedi i za škotska vilenjačka bića koja se zovu smeđi (orig. *Brownie*). To su mali uslužni vilenjaci smeđe boje, po čemu su i dobili ime (eng. *brown* - smeđe).<sup>133</sup> Slični su im hobgoblini (orig. *Hobgoblins*) koji običavaju posjećivati ljude i živjeti na škotskim farmama, a dok domaćini spavaju, oni obavljaju kućne poslove.<sup>134</sup> Ako ih se razljuti (izravno im se pokloni malo hrane, nekako smeta ili im se želi pokloniti nova odjeća), oni će ili izvoditi zlobne smicalice ili se pretvoriti u strašnog bogarta (orig. *Boggart*).<sup>135</sup> Često su vjerni svojim domaćinima i ostaju dugo služiti obitelji. Opisano je kako vole spavati kraj vatre i novac im ništa ne znači.<sup>136</sup>

Od vilinskih životinjskih vilenjačkih stvorenja postoji i *Phooka* (ili *Púca* što je irska riječ za duha) kojeg se nitko tko ga je susreo nikad ne sjeća dovoljno dobro već kao u snu.<sup>137</sup> Opisuje se kao crni orao, konj ili šišmiš, a može mijenjati oblike u zečeve, pse pa čak i ljude. Ostala poznatija

---

<sup>131</sup>T. C. Croker, *Fairy legends and traditions of the South of Ireland*, str. 7.-16.

<sup>132</sup>J. Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str. 15.

<sup>133</sup>Isti, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str. 76.

<sup>134</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 169.

<sup>135</sup>J. Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str. 20.-23.

<sup>136</sup>T. C. Croker, *Fairy legends and traditions of the South of Ireland*, str. 1.-15.

<sup>137</sup>Isti, *Fairy legends and traditions of the South of Ireland*, str. 48.

bića su *Augh-isk* (vodeni konj) te *Cat-Sith* i *Cù-Sith* (vilinski mačka i pas).<sup>138</sup>

Pod keltskim utjecajem nastaju dvije vrste vilenjaka: svijetli (uglavnom su dobroćudni i žive na drveću) te tamni (oni su podmukli i žive pod zemljom). Također, svi vilenjaci mogu postati nevidljivi i uz to se vezuje pojam vilinske tržnice. Nju je moguće zamijetiti s udaljenosti, ali što se više smrtnik približava, to je nevidljivija jer vilinski narod uživa u zadirkivanju ljudi. Prema pričama, moguće je da ljudi provedu neko vrijeme u vilinskoj zemlji, ali trebaju biti oprezni jer vrijeme ondje drugačije prolazi i nikako ne smiju ništa jesti i piti.<sup>139</sup>

Tijekom godina nastalo je mnogo vrsta malih bića na temelju keltskih vilinskih bića. Na primjer, nordijske valkire i elfi su vilinska bića iz nordijske mitologije. Malo se zna o izgledu elfa, osim da su sićušni i zlokobni vilenjaci. Engleskom se riječi „*elflock*“ označava zamršena kosa jer se pretpostavlja da je to njihova smicalica.<sup>140</sup> U srednjovjekovnoj Njemačkoj pojavljuje se izraz „*Alpdrücken*“ što znači „viljenjački pritisak“ jer se vjerovalo da vilenjaci cijelu noć sjede na prsima svojih žrtava. U 16. st. nastaju patuljasti vilenjaci ili gnomi koji se smatraju vilenjacima zemlje.<sup>141</sup>

Nadalje, u arturijanskom mitu *Morgan le Fay* (orig. *Morgan the Fairy* ili „vila Morgan“) glavni je ženski neprijatelj Arthuru. Njezino ime ukazuje na stariju tradiciju pa je moguće da je bila vila u starijoj usmenoj tradiciji. Iako je u srednjovjekovnoj Europi vila predstavljala ženu s magičnim moćima, tek se krajem 18. stoljeća pojavljuju vile s koprenastim krilcima.<sup>142</sup> Nadalje, u europskom srednjem vijeku popularan je lik vilinskih kuma koje potječu od grčkih Mojri, rimskih Parki, keltskih *Wyrđi*, to jest trojnih polubožanstava koje su predviđale čovjekovu sudbinu. One posjećuju novorođenčce i gledaju mu budućnost, a s vremenom donose darove. Nekad ih ima 7, a ponekad 12. Izgled im se tijekom vremena mijenjao, a od 20. stoljeća nezamislive su bez svog čarobnog štapića. Kasnije su također prihvaćene božićne vile i zubić vile (koje donose poklone u zamjenu za ispale zube) kao posebne vrste vila populariziranih u modernim vremenima.<sup>143</sup>

Najslavnije se vile ipak nalaze u književnosti narodnih predaja i bajki. U Shakespeareovo doba vjerovalo se da su vile isto što i nimfe i one slijede rimsku božicu Mjeseca Dijanu. Tako i sam Shakespeare u *Snu ivanjske noći* (orig. *A Midsummer Night's Dream*) iz 16. st., spominje kralja vila ili vilenjaka Oberona.<sup>144</sup> Prije njega, Geoffrey Chaucer piše kako je prije kralja Arthura cijela Britanija bila puna vila, a čak i W. B. Yeats piše o doživljajima seljaka s vilama.<sup>145</sup> Nadalje, u srednjovjekovnim pričama i bajkama vile donose sreću i pružaju pomoć, ali pod određenim

<sup>138</sup>W. B. Yeats, *Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry*, str. 80.

<sup>139</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 16.- 17.

<sup>140</sup>Isti, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 37.

<sup>141</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 53.

<sup>142</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 317.-318.

<sup>143</sup>J. Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str.18.-19.

<sup>144</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 341.

<sup>145</sup>J. Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str. 186.-187.

uvjetima. Primjer toga je u bajci *Pepeljuga* Charlesa Perraulta iz 17. st., u kojoj se istoimeni lik mora vratiti kući do ponoći kad ističe vilinska čarolija koja joj pomaže da ode na bal. Postoji i nekoliko knjiga hrvatskih autora koje spominju vile i vilenjake, a to su *Vražja družba* Joze Vrkića te *Priče iz davnine* Ivane Brlić-Mažuranić.<sup>146</sup>

U popularnoj kulturi vile su među najčešćim likovima, dok se vilenjaci malo rjeđe pojavljuju. Što se tiče svjetske kinematografije, popularnost vila porasla je s rastom industrije Disneyevih crtića. Najpoznatiji primjeri nastali su sredinom 20. st., a to su: *Pinocchio* u kojem se pojavljuje poznata Plava vila te *Pepeljuga* (orig. *Cinderella*) i *Trnoružica* (orig. *The Sleeping Beauty*) u kojima se pojavljuju vilinske kume. Možda najpoznatija vila ikad jest Zvončica (orig. *Tinkerbell*) iz romana *Petar Pan* (orig. *Peter Pan*) J. M. Barrieja prema kojem je snimljen istoimeni Disneyev crtić, a kasnije i filmovi poput *Kapetana Kuke* (orig. *Captain Cook*) iz 1991. godine. Kada se spominju fantastični filmovi, u njima vile uglavnom imaju sporednu ulogu i primjer su svijesti i čovječnosti, no ako su zle, one su nekako razočarane i opasne. Filmovi koji su s vremenom postali klasici, a to prikazuju, su filmovi *Legenda* (orig. *Legend*) iz 1985. i *Labirint* (orig. *Labyrinth*) iz 1986. godine. U kasnijim godinama dosta visokokvalitetnih animiranih filmova populariziralo je vilinski svijet poput *Palčice* (prema istoimenoj bajci) iz 1994. godine.<sup>147</sup>

Sredinom 90-ih sve je moderniji trend buđenja i isticanja svijesti o prirodi i njezinom očuvanju s čim su se povezala fantastična bića prirode. Primjer je animirani film iz 1992., *FernGully: Posljednja prašuma* (orig. *FernGully: The Last Rainforest*). Nadalje, i zubić vila je dobila svoj film u 2004. godini po imenu *Zub* (orig. *Tooth*), a o ovoj vili snimljeno je najviše horror filmova poput *The Tooth Fairy* (2006.) i *Darkness Falls* (2003.).<sup>148</sup>

Zanimljivo je da osim spomenute Plave, postoji i Zelena vila čiji se lik povezuje s alkoholnim pićem apsintom. To je piće zelene boje koje ima alkoholni udio od 74%, a popularizirano je jer su ga pili mnogi boemski umjetnici 19. i 20. stoljeća, poput Oscara Wildea, Ernesta Hemingwaya i Van Gogha. Opijeni, često su mislili da su dobili krila ili vidjeli zelene vile koje su ih inspirirale. Primjer zelene vile postoji i u mjuziklu *Moulin Rouge* iz 2001.<sup>149</sup>

Filmovi o vilenjacima nisu toliko popularni, ali ipak su brojni. U popularnoj kulturi vilenjaci se uglavnom pojavljuju kao sporedni likovi, a u zadnjih par desetljeća možda najpoznatiji vilenjaci jesu božićni pomoćnici Djeda Božićnjaka. Oni su često kombinacija smeđih, hobgoblina i ostalih malih vilenjačkih vrsta. Jedan od primjera filmova te tematike je božićni film *Vilenjak* (*The Elf*) iz 2003. Nadalje, 1999. godine snimljena je mini-serija o vilenjacima (orig. *The Magical*

<sup>146</sup>J. Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str.15.

<sup>147</sup><http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=fairy>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

<sup>148</sup>[http://www.imdb.com/find?q=fairy&s=ch&ref=fn\\_al\\_ch\\_mr](http://www.imdb.com/find?q=fairy&s=ch&ref=fn_al_ch_mr), (Zadnji pristup 8. 8. 2017.)

<sup>149</sup><http://www.urbandictionary.com/define.php?term=green%20fairy>, (Zadnji pristup 1. 8. 2017.)

*Legend of the Leprechauns*), a postoji i serijal horor filmova *The Leprechaun*. Još jedan od omiljenijih vilenjaka popularne kulture zove se Dobby iz serijala *Harry Potter*.<sup>150</sup> Svakako treba spomenuti i vilenjake (eng. *Elves*, vilenjački *Quendi*) iz svijeta *Međuzemlja* iz trilogije *Gospodar prstenova* (orig. *The Lord of the Rings*) i ostalih djela koje je napisao J. R. R. Tolkien.<sup>151</sup>

U videoigricama, vile i vilenjaci su među najpopularnijim vrstama i podijeljeni se u još više podvrsta: noćni, svijetli, pobunjenički vilenjaci i vile samo su neki od njih. Poznat primjer takvih igrica je fantastična igrica *World of Warcraft*.<sup>152</sup>

### 5.3.1.1. *Banshee*

U keltskoj mitologiji svijet vrvi raznim vrstama vila i drugih šumskih bića, a jedna od najpoznatijih vila je *Banshee*. Prema irskom folkloru, *Banshee* (galski irski: *bean* - žena/ona, *sidhe* - vila) je vila koja slijedi stare imućne obitelji, a cvili izvan kuće kad jedan od njih treba umrijeti ili kada je netko umro.<sup>153</sup> Naime, nekad je naricanje bila profesija te vrlo cijenjen i tražen posao. Važno je znati da je u Irskoj i nekim dijelovima Škotske tradicionalni dio žaljenja bilo naricanje naricaljki (na irskom *bean chaointe*) prema irskoj riječi *Caoinéadh* (od *caoin* - plakati, kukati).<sup>154</sup>

*Banshee* je znamen čiste keltske krvi, bez primjesa latinske, saksonske ili danske. Riječ o njoj postojala je i u Walesu i Bretanji.<sup>155</sup> Svi irski klanovi imaju po jednu *Banshee* (prema irskoj tradiciji: O'Neill, O'Brien, O'Connor, O'Grady i Kavanagh,<sup>156</sup> iako je kasnijim brakovima ovaj popis proširen). Prema legendi, kada sveti ili važni član klana treba umrijeti, *Banshee* svih klanova cvile i nariču, a naricanje im je nalik na irske tužbalice.<sup>157</sup> U Kerryju, zvuk naricanja opisan je kao ugodno pjevanje, a u Tyronu kao zvuk dviju daski koje su zapele jedna za drugu.<sup>158</sup>

Prema irskoj legendi, vila Aibeil vladarica je *sidha* u sjevernom Munsteru, a to uključuje vladanje nad 25 ostalih *Banshee* koje se moraju odazvati na svaki njezin poziv.<sup>159</sup> Iako ju nitko nikad nije vidio, otočni narodi zamišljaju *Banshee* ili kao lijepu djevojku ili kao staru i raščupanu ženu bez očiju. Oči su joj često crvene od plakanja ili su pak prekrivene bijelim posmrtnim pokrovom. *Banshee* nosi sivi plašt s kapuljačom ili posmrtnu odjeću pokojnika.<sup>160</sup> Premda ju većina priča opisuje kao ženu, nekad se kaže da je duh ubijene žene ili majke koja je umrla na

<sup>150</sup>[http://www.imdb.com/find?s=all&q=leprechaun&ref =nv\\_sr\\_sm](http://www.imdb.com/find?s=all&q=leprechaun&ref =nv_sr_sm), (Zadnji pristup 9. 8. 2017.)

<sup>151</sup><http://tolkiengateway.net/wiki/Elves>, (Zadnji pristup 31. 7. 2017.)

<sup>152</sup><https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races>, (Zadnji pristup 31. 7. 2017.)

<sup>153</sup>John T. Koch, *Celtic culture : a historical encyclopedia*, ABC CLIO, Santa Barbara, 2006., str. 189.

<sup>154</sup><http://www.dil.ie/5644>, (Zadnji pristup 16. 7. 2017.)

<sup>155</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 17.

<sup>156</sup><http://www.irelandseye.com/animation/explorer/banshee.html>, (Zadnji pristup 12. 7. 2017.)

<sup>157</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 17.

<sup>158</sup><http://www.irelandseye.com/animation/explorer/banshee.html>, (Zadnji pristup 12. 7. 2017.)

<sup>159</sup>Peter Berresford Ellis, *A Dictionary of Irish Mythology*, Oxford University Press, Oxford, 1987., str. 24.

<sup>160</sup><http://www.irelandseye.com/animation/explorer/banshee.html>, (Zadnji pristup 12. 7. 2017.)



porođaju.<sup>161</sup>

U škotskom folkloru, *Banshee* se pojavljuje u obličju pralje ili *Bean-nighe*. Ona pere krvavu odjeću na obali i, ako ju putnik prvi vidi, preživjet će. No ako ona prva njega vidi, ta odjeća postaje njegova i on umire. U škotskim visoravnima nekad se kaže da ju mogu vidjeti samo oni koji će umrijeti. Često je s njom povezan znak smrti *Coiste Bodhar* (ogromna crna kočija smrti) s lijesom koju vode bezglavi konji i bezglavi kočijaš. Ako se kočijaš zaustavi pred nečijom kućom, treba mu se baciti kanta krvi u lice.<sup>162</sup> U velškom folkloru ona se naziva *Hag of the mist* što znači „Vještica iz magle“.<sup>163</sup>

U kasnijim vremenima, točnije u 1437. godini, kralju Jakobu I. od Škotske prišla je irska *Banshee* i predvidjela mu smrt. Ovo je primjer moguće ljudske *Banshee*.<sup>164</sup>

U popularnoj kulturi, *Banshee* se pojavljuje u mnogim serijama, filmovima i igricama. Neki primjeri serija su: *Banshee*, *Charmed*, *Teen Wolf* te animirana serija *Gargoyles*. Osim u serijama, *Banshee* se pojavljuje u mnogim filmovima najčešće u sporednoj ulozi, na primjer u horror filmu *Scream of the Banshee* iz 2011. godine.<sup>165</sup> Lik *Banshee* pojavljuje se i u videoigricama poput: *Halo*, *Mass Effect 3*, *Warcraft 3* te *Fable*.<sup>166</sup>

Konačno, *Banshee* se pojavljuje i u poznatim stripovima izdavačkih kuća DC-a i Marvela. Primjerice, Siobhan McDougal/Smythe ima alter ego *The Silver Banshee* ili „Srebrna *Banshee*“ i ona je poznati lik u *Supermanu*.<sup>167</sup> Sličan je i mutant Sean Cassidy iz serijala *X-Men* kojemu su mutantski alter ego zove *The Banshee*. Potrebno je napomenuti kako su spomenuti likovi uglavnom Irci i imaju narančastu kosu te nose boje karakteristične za Irsku.<sup>168</sup> *Banshee* je često spominjana u pjesmama, a u tražilicama se pronalazi više od 100 pjesama koje koriste njezino ime. Poznatiji je primjer Louisa Armstronga i njegove pjesme *The Skeleton in the Closet*.<sup>169</sup>

---

<sup>161</sup>K. Briggs, *An encyclopedia of fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures*, str. 14.-16.

<sup>162</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 55.

<sup>163</sup>Elias Owen, *Welsh folk-lore: A collection of the folk-tales and legends of North Wales*, Llanerch, Felinfach, 1887., str. 142.-154.

<sup>164</sup><http://www.irelandseye.com/animation/explorer/banshee.html>, (Zadnji pristup 12. 7. 2017.)

<sup>165</sup><http://www.imdb.com/title/tt2017109/>, (Zadnji pristup 13. 7. 2017.)

<sup>166</sup><https://www.giantbomb.com/banshee/3015-4834/>, (Zadnji pristup 10. 7. 2017.)

<sup>167</sup><https://comicvine.gamespot.com/silver-banshee/4005-8340/>, (Zadnji pristup 10. 7. 2017.)

<sup>168</sup><http://marvel.com/universe/Banshee#axzz4os6R1bYM>, (Zadnji pristup 5. 8. 2017.)

<sup>169</sup><http://www.lyrics.com/lyrics/banshee>, (Zadnji pristup 10. 7. 2017.)

## 6. Hibridi

U mitologijama diljem svijeta oduvijek postoje hibridi, točnije bića s osobinama i atributima dviju ili više vrsta. Hibridi mogu biti spoj različitih životinja ili životinja i ljudi. Razlog za stvaranje hibrida nije poznat, to jest nije se još uvijek postigao konsenzus oko toga. U ovom poglavlju prikazat će se najpoznatiji hibridi poput kentaura, sirena i morskih vila.

### 6.1. Kentauri

Kentaur (grč. Κένταυρος, *Kéntauros*, lat. *centaurus*) ili prema Ovidiju, Bifor, jedno je od najpoznatijih fantastičnih bića u svijetu. Na zapadnoj fasadi Zeusova hrama u Olimpiji kentauri su prikazani s konjskim nogama, a na mjestu gdje bi se trebao nalaziti vrat životinje nalazi se ljudski torzo. Najprije su prikazivani kao bića s nogama koje im izrastaju iz leđa, a tek kasnije su prikazivani onako kako ih danas znamo. Društvo kentaura prikazano je primitivnijim od grčkog: nisu imali profinjeno oružje pa su koristili granje i kamenje. Kentaur tako simbolizira srdžbu i primitivno barbarstvo.<sup>170</sup> Postoji teorija da kentaur potječe od vedskih nižih božanstava *Gandharva*. Slično u *Thiruvananthapuramu*, brahmin je prokleo *Yadava* princa da ima glavu princa i tijelo konja. Drugi tvrde da su kentauri dio prethelenskog kulta koji je imao konjski totem. Treća je teorija da je grčko nepoznavanje umijeća jahanja skitskih konjanika urodilo viđenjem prvog skitskog konjanika spojenog s konjem.<sup>171</sup> Još je jedna teorija povezana uz nastanak kentaura, a to je da su tesalski jahači i lovci na bikove izgledali spojeni s konjima te da samo ime kentaur znači „ubojica bikova“.<sup>172</sup>

O njihovom mitološkom porijeklu također postoji više teorija. Neki kažu da su kentauri potomci Iksiona, kralja Tesalije, i oblaka kojem je Zeus dao oblik Here. Druga verzija tvrdi da su plod strasti Kentaurusa, Apolonova sina iz Tilbije, i kobila Magnezijuma. Treći opet kažu da kentauri potječu od nejade Kreje i riječnog boga Peneja. Nonije opisuje pleme rogatih kentaura u *Dionizici* (orig. *Dionysiaká*), grčkom epu iz oko 5. st. po. Kr. Ondje piše da su nastali tako što je Afrodita odbila Zeusa i on je bacio svoje sjeme na zemlju (Geju/Teru) Cipra.<sup>173</sup> Postojanje kentaurida ili ženskih kentaura zapaža se tek u kasnijoj antičkoj umjetnosti, a spominju ih Ovidije u *Metamorfozama* (orig. *Metamorphōseōn librī*) i Filostrat Stariji u *Imaginesu*.<sup>174</sup>

No uvijek se ističe kako kentauri nisu imali otpornost prema alkoholu što se veže za najpoznatiju priču o kentaurima. Ona opisuje njihov boj s Lapitima nakon svađe na svadbenom

---

<sup>170</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str.86.

<sup>171</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 82.

<sup>172</sup><http://www.ancient.eu/centaur/>, (Zadnji pristup 17. 7. 2017.)

<sup>173</sup><http://www.theoi.com/Georgikos/KentauroiKyprioi.html>, (Zadnji pristup 4. 8. 2017.)

<sup>174</sup><http://www.theoi.com/Georgikos/KentauroiThessalioi.html>, (Zadnji pristup 5. 8. 2017.)

piru njihova polubrata Pirita (Iksionova sina) i Hipodamije. Kako kentauri nisu podnosili vino, usred gozbe jedan je pijani kentaur uvrijedio nevjestu i prevrnuo stolove, a ostali kentauri su htjeli oteti sve žene i mlade dječake. Tako je došlo do poznate *Kentauromahije* u kojoj će se Tezej pridružiti Piritu i pobijediti te prognati kentaure. Ovaj će događaj prikazati mnogo umjetnika tijekom godina: Fidija ili neki njegov učenik će to ovjekovječiti na Partenonu, Ovidije opisati u XII. knjizi *Metamorfoza*, a Pierre P. Rubens vješto naslikati. U drugom poznatom kentaurskom sukobu, Heraklo je pogubio gotovo čitavo pleme kentaura svojim strijelama u kojem je umro najpoznatiji kentaur u grčkoj mitologiji, Hiron. On je poznat kao „najpravedniji kentaur“, a bio je učitelj mnogih junaka poput Ahileja, Herakla i Jazona. Podučavao ih je glazbi, lovu i ratovanju te medicini. Hiron se ističe i kasnije i to u Danteovom XII. pjevanju *Pakla* (orig. *Inferno*) koje se obično naziva „Kentaursko pjevanje.“<sup>175</sup> Također je zvijezde „Strijelca“ navodno Hiron kojeg je Zeus stavio na nebo nakon što je umro.<sup>176</sup> Drugi poznatiji kentaur je Fol, kojem je Heraklo bio gost pri lovu na divovskog vepra u jednom od njegovih 12 zadataka. Treći je poznati kentaur Nes koji se nesretno sukobio s Heraklom i pri tome umro.<sup>177</sup>

O kentaurima piše dosta autora iz različitih razdoblja: prvi je Homer koji ih u XXI. poglavlju *Odiseje* (orig. *Odýsseia*) opisuje kao zvijeri, a Pindar ih prvi opisuje kao hibridna čudovišta u *Drugoj pitijskoj odi*. Još ih spominju Heziod u *Štitu* (orig. *Aspis Hērakleous*), Diodor Sicilski u *Povijesnoj biblioteci* (orig. *Bibliotheca Historica*) i mnogi drugi spisatelji.<sup>178</sup> U književnosti, treba spomenuti *Na Gozbi sedmorice mudraca* (orig. *Hoi hepta sophoi*) gdje Plutarh opisuje bebu kentaura, a u petom poglavlju epa *O prirodi stvari* (orig. *De rerum Natura*) Lukrecije proglašava kentaura izmišljenim i biološki nemogućim jer konji dosežu zrelost prije ljudi.<sup>179</sup> U rimskoj mitologiji treba se spomenuti Vergilije koji u VII. pjevanju *Eneide* napominje kako kentauri stoje na vratima podzemlja uz ostala čudovišta poput Gorgona.<sup>180</sup> Kentauri su kroz vrijeme bili i ostali popularan motiv u likovnoj umjetnosti, ponajviše rezbarijama i slikama (na primjer, piktsko kamenje iz sjeveroistočne Škotske iz 8. - 9. st. po. Kr.)

Likovi kentaura pronalaze se i u knjigama, a kasnije i filmovima 20. i 21. st., poput spomenutih fantastičnih serijala o *Harryju Potteru* i o *Percyju Jacksonu* te C. S. Lewisovom serijalu romana za djecu *Narnijske kronike* (orig. *The Chronicles of Narnia*). Također se spominju

---

<sup>175</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 83.

<sup>176</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0104%3Aalphabetic+letter%3DC%3Aentry+group%3D19%3Aentry%3Dcheiron-bio-1>, (Zadnji pristup 16. 8. 2017.)

<sup>177</sup><http://www.ancient.eu/centaur/>, (Zadnji pristup 17. 7. 2017.)

<sup>178</sup><https://mediterranees.net/mythes/centaures/index.html>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)

<sup>179</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 84.

<sup>180</sup><http://www.theoi.com/Georgikos/KentauroiThessalioi.html>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

i u romanu serijala za mlade *Les Écrans de brume* Roberta Belfiorea,<sup>181</sup> a i u manje poznatim knjigama poput romana *Kentaur* (orig. *The Centaur*) Johna Updikea iz 1963.<sup>182</sup> Kentauri su u popularnoj umjetnosti ponosna i impresivna bića koja dijele mudre savjete, dakle najviše se temelje na Hironu. Zanimljiv primjer korištenja kentaura u modernom vremenu je taj u kojem su profesori na sveučilištu Tennessee napravili kentaura od kostura ponija i čovjeka te ga postavili u sveučilišnu knjižnicu kako bi potakli kritičko razmišljanje učenika o fikciji i realnosti.<sup>183</sup>

Tijekom vremena nastala su razna bića slična kentaurima. Likrofon, Klaudijan i bizantski gramatičar Ivan Ceces spomenuli su, svaki u svoje vrijeme, kentaur-tritona ili ihtiokenatura (naziv bi se mogao prevesti kao „riba-kentaur“).<sup>184</sup> Ova bića su do struka ljudi koji imaju dupinov rep, a prednje su im noge konjske ili lavlje. Ihtokentauri su uz hipokampoe (konje s ribljim repovima), podskupina tritona (ribljorepi demoni ili manja božanstva boga Posejdona). Njihov je lik čest motiv klasičnih grčkih i rimskih skulptura.<sup>185</sup> Slično im je i jedno od poznatijih bića iz filipinske mitologije, *Tikbalang*, a to je vrsta demona koja ima tijelo čovjeka i glavu konja.<sup>186</sup> U Mahabharati se spominje pleme *Kinnara* (nekad nazivano narodom vila), bića sličnih kentaurima iako se češće prikazuju s donjim tijelom ptice.<sup>187</sup> Nadalje, slabo su poznati i srednjovjekovni onokentauri (lat. *Onocentaurus*, grč. Ὀνοκένταυρος *Onokéntauros* - magarac kentaur) koji se smatraju simbolom muške požude.<sup>188</sup> Ovim bićima zajedničko je da se dosta rijetko pojavljuju u popularnoj kulturi.

## 6.2. Sirene i morske vile

Posebna vrsta hibrida su sirene. One su i duhovi prirode, čudovišta, nimfe i hibridi u jednom. U mitologijama diljem svijeta sirene su poluljudi koji koriste svoje predivne glasove da namame mornare u smrt. U antičkoj Grčkoj i Rimu sirene su opisivane kao polu-žene i polu-ptice. Današnja predodžba sirena kao polu-riba i polu-žena nastala je tek kasnije i to je zapravo vrsta morske vile. U engleskom jeziku postoji razlika između klasične sirene (eng. *siren*) i morske vile (eng. *mermaid*), dok se u hrvatskom za oboje koristi riječ „sirena“. Na kasniju predodžbu sirena i snažniji utjecaj ribljeg motiva utjecao je lik manjeg morskog boga Tritona, koji ima riblji rep.<sup>189</sup>

<sup>181</sup><https://mediterranees.net/mythes/centaures/chiron.html>, (Zadnji pristup 15. 7. 2017.)

<sup>182</sup><https://www.fantasticfiction.com/search/?searchfor=book&keywords=centaurs>, (Zadnji pristup 15. 7. 2017.)

<sup>183</sup><https://web.archive.org/web/20070920205755/http://notes.utk.edu/bio/unistudy.nsf/0/22d591ecc61a2cca85256efd00631d45?OpenDocument>, (Zadnji pristup, 13. 7. 2017.)

<sup>184</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 69.

<sup>185</sup><http://www.theoi.com/Pontios/Tritones.html>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

<sup>186</sup>Theresa Bane, *Encyclopedia of Demons in World Religions and Cultures*, McFarland & Company, Inc. Publishers, North Carolina, 2012., str. 314.

<sup>187</sup>K. K. Murthy, *Mythical Animals in Indian Art*, str. 14.

<sup>188</sup><http://bestiary.ca/beasts/beat550.htm>, (Zadnji pristup 21. 8. 2017.)

<sup>189</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 416.

U grčkoj su mitologiji sirene (eng. *sirens*) oblik nereida ili morskih nimfa. Prema nekim izvorima, živjele su na opasnom i kamenitom otoku Sirenum Seopuli, a prema drugima na tri stjenovita otoka Li Galli koji su se nekoć zvali Le Sirenuse u njihovu čast.<sup>190</sup> Svojom pjesmom namamile bi mornare čiji bi brod zatim udario u kamenje i mornari bi se utopili ili bi ih one ubile. Sirene su kćerke grčkog riječnog božanstva Aheloja i muze Melpomene ili Terpsihore. Postojale su dvije ili osam sirena ovisno o tome radi li se o grčkom ili rimskom izvoru. Imena svih osam sirena su: Teleksija, Molpa, Aglaopa, Pisinoja, Ligeja, Levokoja, Radina i Tel (orig. *Thelexepia, Molpe, Aglaophonos, Pisinoe, Ligeia, Levocoia, Raidne i Teles*). U desetoj knjizi Platonove *Republike* (orig. *Res Publica*) osam sirena upravlja okretanjem osam koncentričnih nebesa.<sup>191</sup> Prema Ovidiju, one su Korine prijateljice koje su tražile krila kako bi spriječile Plutona da odvede Koru u podzemlje. Zbog neuspjeha, ljutita Demetra pretvorila ih je u demonska bića. Postoji i druga verzija priče u kojoj ih Venera kažnjava jer su prezirale pojmove strasti i ljubavi.<sup>192</sup>

U mitologiji dva su se grčka junaka susrela sa sirenama i preživjela: Odisej i Orfej. *Odiseja* (8./9. st. pr. Kr.) opisuje Odiseja koji je preživio jer su ga mornari vezali za jarbol da može čuti sirensku pjesmu, sebi su stavili vosak u uši i preživjeli. Drugi je Argonaut Orfej, koji je tijekom potrage za zlatnim runom svirao svoju liru da nadglasa sirene. Tako je argonautski brod neoštećen nastavio putovanje. Neke priče kažu da su se sirene ubile jer su izgubile i brodove i posadu.<sup>193</sup> Sirene koje se tu spominju su Pisinopeja, Aglaopa i Teleksija (ili Partenopa, Ligeja i Leukosija) i one žive na otoku zapadno od Kirkinog. Tijelo jedne od njih, Partenope, more je izbacilo na obalu Kampanije zbog čega je ondašnji grad nazvan Napulj. Geograf Strabon vidio joj je ondje grob te svjedočio igrama održanim u njezinu čast. U malezijskoj verziji priče slična situacija veže se uz Gua Langsuir, špilju na otoku Pulau Dayang Bunting. Tri ženska demona pjevala su provokativno tako da bi mornari umrli pokušavajući doći do njih. Oni koji su ih uspjeli dosegnuti mučeni su do smrti. Još uvijek se ne zna jesu li tradicije Malezije i Grčke povezane.<sup>194</sup>

S vremenom se slika o sirenama mijenjala. Homer u 12. poglavlju *Odiseje* ne spominje njihov izgled, dok su za Ovidija one ptice crvenkasta perja s licima djevojaka. Apolon Rodski piše da su u gornjem dijelu tijela žene, a u donjem morske ptice, dok su za španjolskog dramatičara Tirsa de Molinu i na srednjovjekovnim grbovima one polu-žene i polu-ribe. Lemprierè ih u svom klasičnom rječniku naziva nimfama, kod Quicherata one su čudovišta, a Grimalu sirene su vrsta demona. Štoviše, tijekom srednjeg vijeka pojavilo se dosta žena koje su mislile da su sirene. Na

---

<sup>190</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 41.

<sup>191</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 166.

<sup>192</sup>A. Cernanović-Kuzmanović, D. Srejović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 497.

<sup>193</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 416.

<sup>194</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 165

primjer, u šestom stoljeću, jednu su sirenu uhvatili i pokrstili u sjevernom Walesu pa se u nekim starim kalendarima ona pojavljuje kao svetica Murgen.<sup>195</sup>

Do srednjeg vijeka morske vile i sirene bile su međusobno zamjenjivane, no one nisu bile isto. Danas je sirena također naziv za morske nimfe/duhove/vile (eng. *mermaids*). Kao idealizirani lik drevne ženstvenosti, one imaju lijep ten i dugačku lepršavu kosu te prekrasne glasove, a žive u podvodnim palačama. Hirovite su i nestalne poput vremena. Također posjeduju znanje o tajnama mora i budućnosti, no ne znaju puno o ljudima. Iako postoje neki zapisi o morskim vilenjacima, češći su oni o morskim vilama. Ponekad su viđene u grupama, ali najčešće su bile same. One predstavljaju more i njegove misterije kojima su ljudi (najčešće mornari) privučeni, ali i prestrašeni. Moć nad elementima ukazuje na to da im se pojava može povezati s arhaičnim likom majke božice poput sumerske *Ninhursag*, babilonske *Tiamat* i grčke Geje. Posebice su povezane s *Tiamat* jer je ona predstavljala opasnu iskonsku prirodu identificiranu s morem.<sup>196</sup>

Nadalje, najraniji prikaz ribljorepih ljudi dolazi iz Babilona, a primjeri su mezopotamski bog mora *Ea/Euki* te sirijska božica ljubavi *Atargatis*. Naime, ljudi-ribe kontinuirano se pojavljuju u babilonskom epu o stvaranju (1. tisućljeće prije Krista), a rašireno je vjerovanje da svako biće ima ekvivalent u moru (morski vuk, pas, konj). Prema tome, sirena je ekvivalent ljudima i također je simbol ljudske podijeljenosti jer su ljudi ujedno životinje i ljudska bića. Mnogi grčki i rimski pisci spominju razne oblike morskih vila. Na primjer, grčki povjesničar Herodot spominje u 5. st. pr. Kr. bezimenu kćer dnjeparškog riječnog boga koja ima torzo žene i rep zmije, dok Apolonije Rodski piše u *Argonautici* (3. st. pr. Kr.) o vodenoj nimfi koja povlači Hilasa u potok jer je očarana njime, a taj je događaj metafora snage prirode i vode nad ljudima.<sup>197</sup>

Moderan prikaz sirena u naličju morskih vila razvio se razvojem maritimne kulture krajem srednjeg vijeka. Kako su istraživači putovali, more je ostalo nepoznanica pa su se počele stvarati legende o neobičnim bićima iz misterioznih kraljevstava, a folklor kultura diljem svijeta izmiješao se na brodovima. Morske vile bile su najprivlačnije izgledom i tako je s vremenom riječ „sirena“ označavala lijepu ženu s ribljim repom. Ove nove sirene su se razvile iz grčkih sirena, nimfi, slavenskih Rusalki i mnogih drugih vodenih duhova diljem svijeta. Mitovi, knjige i vjerovanja izmiješani s pričama mornara iz 16. st. stvorili su popularnu sliku sirena gdje su one izrezbarene na brodovima, tetovirane na tijelima te uključene u obiteljske grbove. More je bilo dominirano muškim spolom, a brodovi i valovi smatrani su ženskim elementima, tako da je poći na put i prepustiti im se značilo ući u ženski svijet te je stoga bilo opasno. Zato je i sama pojava žena na

---

<sup>195</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 416.-417.

<sup>196</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 304.

<sup>197</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 304.-306.

brodu bila simbol loše sreće. Tako su se u srednjem vijeku razvila razna praznovjerja o sirenama. Na primjer, ako se sirena okrenula od broda to bi bio dobar znak, no ukoliko bi ga pratila to je značilo nesreću. Čak su i poznati istraživači Kolumbo i John Smith zapisali kako su ih vidjeli.<sup>198</sup>

Iako su bile uglavnom prijateljski nastrojene i pomagale ljudima, njihovo ponašanje nije se smjelo shvatiti olako. Postoje mnoge priče o strašnim osvetama sirena, a jedno je uobičajeno vjerovanje da bi se vodena bića naljutila ukoliko bi im netko preoteo utapajuću osobu. Primjer toga je u Shakespeareovom *Hamletu* iz 1623. g. gdje svjedoci ne spašavaju utapajuću Ofeliju jer se boje osвете vodenih duhova (sirena). Strah od sirena bio je ogroman i mornari su ih pokušavali udobrovoljiti bacajući stvarčice u vodu, kao što se činilo u antici kad su bacali stvari u mjesta povezana s pojedinim bićima. Vladalo je i vjerovanje da sirene čuvaju veličanstvena blaga koja skupljaju po olupinama potonulih lađa i kojim ukrašavaju svoj najveći ponos - kosu. U kasnijim pričama kad se sirene preobražavaju u ljude, one postaju konvencionalne žene. No kad uzmu mornara pod more, postaju agresivne i dominantne. Smanjivanjem ljudskog straha od sirena smanjivala se i sirenska nadmoć te je s vremenom njihova pojava postala simbolična pa one kao i većina fantastičnih bića u srednjem vijeku, postaju uglavnom dekorativan motiv u umjetnosti.<sup>199</sup>

Što se tiče književnosti, u H. C. Andersenovoj bajci *Mala sirena* (orig. *Den lille havfrue*) iz 1837. godine, stvoren je novi koncept sirene koji je utjecao na iduće generacije knjiga i filmova te tematike. Ova možda najpoznatija priča o sirenama, opisuje pad sirene kao simbola velike moći prirode do jednostavnog lika. Ona je domestificirana jer je dovedena u ljudski svijet, a spominje se i gubitak glasa te zamjena repa za noge što simbolizira pad zavodničke moći sirena i mora. Gubitkom glasa i repa životinjski, čudovišni element je nestao.<sup>200</sup> Nadalje, zbog svoje privlačnosti, ribljorepe sirene popularan su motiv u svim umjetnostima, štoviše postale su dio vokabulara. U suvremenom svijetu, zavodljiva i opasna žena često se zove „sirena“, dok fraza „sirenska pjesma“ često opisuje kao nešto opasno, ali izrazito primamljivo.<sup>201</sup>

Mnoge popularne knjige spominju sirene, ali zbog estetike slijede uglavnom riboliku tradiciju prikazivanja, na što je utjecala slika *Ulysses i sirene* (orig. *Ulysses and the Sirens*) Herberta Jamesa Drapera iz 1909. godine. Najpopularnija priča o njima je H. C. Andersenova *Mala sirena* na temelju koje su nastali mnogi istoimeni filmovi, a najpoznatiji je Disneyev crtić iz 1989. godine. Sirene se spominju još u H. Melvilleovom *Moby Dicku* iz 1851. godine te L. F. Baumovom *Morskom narodu* (orig. *The Sea Fairies*) iz 1911. godine. Moderniji je primjer knjiga

---

<sup>198</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 304.-308.

<sup>199</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 32.-33.

<sup>200</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 306.-308.

<sup>201</sup>Isti, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 417.



*Aquamarine* Alice Hoffman 2001. godine. Danas se broji oko 300 knjiga o sirenama.<sup>202</sup>

Većina knjiga ekranizirana je u obliku televizijskih serija ili filmova. Filmovi sa sirenama datiraju iz početka 20. st., točnije iz 1904. godine i nijemi film Georgesa Mélièsa *Sirena* (orig. *Siren*) koji prvi prikazuje sirene. Tematika filmova uglavnom je slična Andersenovoj bajci u kojoj se sirena zaljubljuje u čovjeka i bira između doma i ljubavi. Sirene se pojavljuju i u mnogim *Barbie* crtićima primjerice u *Mermaidiji* iz 2010. godine te njezinim nastavcima. Također, danas se prikazuju na različite načine. Primjerice, u animiranom filmu *Sinbad i legenda o sedam mora* (orig. *Sinbad: Legend of the Seven Seas*) iz 2003. godine sirene su vodene prikaze, dok su u petom nastavku serijala *Harryja Pottera* zastrašujuća i ružna ribolika bića. Dalje, u horor filmu iz 2014. pod nazivom *Sirena ubojica* (orig. *Nymph*) sirena je glavni antagonist. Konačna računica pokazuje više od 400 filmova različitih žanrova u kojima su one likovi.<sup>203</sup>

Jedna od najstarijih stripovskih sirena je Lori Lemaris u *Supermanu* iz 1959. godine.<sup>204</sup> U videoigricama poput *Kingdom Hearts* i *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, one su uglavnom prikazane kao lijepe ribljorepe žene.<sup>205</sup> Dalje, sirene su uvelike povezane s glazbom, a pojavljuju se u mnogim pjesmama i videima i to posebice u finskoj glazbi (primjeri su: pjesma *Merenneito ja minä - Sirena i ja* finskog glazbenika J. Karjalainena i pjesma *Loose the Mermaids* benda Nightwish).<sup>206</sup> Također se često pojavljuju u reklamama za hranu i možda najpoznatiji primjer je Starbucksova kava čiji je simbol sirena, iako ona ima dvostruki rep tako da bi to biće vrlo lako mogla biti Ehidna, no sporazum je da je to sirena. Disneyeva *Mala sirena* Ariel isto se pojavljuje posvuda: na kutijama za hranu, školskim bilježnicama te kao lutka i ostale vrste igrački. Sirene također krasi turističke brošure, pubove i akvarije.<sup>207</sup>

### 6.3. Ostali hibridi

Ovdje će se ukratko opisati neki poznatiji hibridi poput Minotaura i satira kako bi se uvidjela raznolikost hibrida i određene sličnosti koje svi hibridi dijele te njihov razvoj u popularnoj kulturi.

Jedan od najpoznatijih hibrida grčke i rimske mitologije je Minotaur (grč. Μινώταυρος, *Minôtauros* - bik Minosa) koji je polu-bik i polu-čovjek. On je potomak kretske kraljice Pasifaje i bijelog bika kojeg je Posejdon iznio iz mora. Minotaur je cijeli život proveo u Dedalovom labirintu hraneći se ljudskim mesom. Zbog njega je kretski kralj nametnuo gradu Ateni godišnji

<sup>202</sup><https://www.fantasticfiction.com/search/?searchfor=book&keywords=mermaid>, (Zadnji pristup 25. 7. 2017.)

<sup>203</sup><http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=mermaid>, (Zadnji pristup 25. 7. 2017.)

<sup>203</sup><https://comicvine.gamespot.com/mermaids/4060-58881/>, (Zadnji pristup 12. 7. 2017.)

<sup>205</sup><https://www.giantbomb.com/merfolk/3015-4419/>, (Zadnji pristup 12. 7. 2017.)

<sup>206</sup><http://www.lyrics.com/lyrics/mermaid>, (Zadnji pristup 14. 7. 2017.)

<sup>207</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 304.-308.



danak od sedam mladića i sedam djevojaka, a grčki junak Tezej je sve „popravio“ ubivši Minotaura. Izvor ovog lika može se pronaći u prethelenskim religijama i njihovom obožavanju bikova i dvosjekle sjekire (grč. λάβρυς, *labrys* koja je možda korijen riječi „labirint“), čije su štovanje iskazivali održavanjem svetih borbi s bikovima. Najbrojniji dokazi za to su kretske zidne slikarije na kojima su ljudski likovi s bikovskom glavom čest prizor.<sup>208</sup> Zanimljivo je da je Minotaurovo pravo ime *Asterion* ili „zvjezdani“ što ga možda povezuje sa zvijezdom Bika.<sup>209</sup>

Minotaur je i danas popularan lik koji se pojavljuje u manje poznatim američkim filmovima kojih ima više od 200. Od poznatijih kinematografskih primjera tu je horor film *Minotaur* (orig. *The Minotaur*) iz 2006.<sup>210</sup> Nalazi se također kao lik ili simbol u nekim knjigama povezanim s grčkom mitologijom, a oko 40 knjiga ima njegovo ime u svom nazivu. Primjer je knjiga *Minotaur* (orig. *The Minotaur*) Barbare Vine iz 2005. godine.<sup>211</sup> Također je popularan lik u više od 114 fantastičnih igrica, a primjeri dobre računalne grafike i kojima se pojavljuje su u igricama *Skyrim* i *Warlock II*.<sup>212</sup> Izgled mu je u većini slučajeva nepromijenjen u odnosu na antiku i uglavnom je u ulozi glavnog antagonista ili je sluga glavnog antagonista.

Sljedeći je primjer stvorenja koja su Grci zvali satirima, a u Rimu su bili poznati kao fauni, panovi i silvani. Ovo su bića prirode grčke i rimske mitologije koja prate boga Pana/Bakha (po kojem su i dobili ime). U donjem dijelu tijela bili su jarci, a u gornjem ljudi. Satiri su bili obrasli gustom dlakom, imali su kratke roščiće i prćast nos, živahne oči te magareće uši i konjski rep. Opisani su kao bestidni perverzncijaci koji uživaju u vinu i zabavi. Voljeli su postavljati zasjede nimfama i zabavljati se s menadama (to su raskalašeni duhovi prirode ili neozbiljna podvrsta nimfi). U grčkoj mitologiji postojala je podjela panova na: kozonoge satire ili *panove*, starije satire ili *silenete*, *satyriskoe* ili mlade satire, dok su *tityroi* satiri koji sviraju flautu.<sup>213</sup>

U kasnijim razdobljima sjećanje na satire oživjelo je u srednjovjekovnom prikazivanju vraga. Zanimljivo je da riječ „satira“ nema nikakve veze sa satirima. Većina etimologa izvodi satiru iz riječi *satura lanx*, mješovitog jela.<sup>214</sup> Slično kao i kentauri, satiri su poznati likovi mnogih fantastičnih knjiga, filmova i ostalih medija popularne kulture. Od filmova i knjiga u kojima se pojavljuju, možda je najpoznatiji faun *Mr. Tumnus* iz serijala knjiga i filmova *Kronika iz Narnije*.

---

<sup>208</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 124.-125.

<sup>209</sup><http://www.theoi.com/Ther/Minotauros.html>, (Zadnji pristup 27. 7. 2017.)

<sup>210</sup>[http://www.imdb.com/find?q=minotaur&s=tt&ref=fn\\_al\\_tt\\_mr](http://www.imdb.com/find?q=minotaur&s=tt&ref=fn_al_tt_mr), (Zadnji pristup 28. 7. 2017.)

<sup>211</sup><https://www.fantasticfiction.com/search/?searchfor=book&keywords=minotaur>, (Zadnji pristup 3. 8. 2017.)

<sup>212</sup><https://www.giantbomb.com/minotaurs/3015-1685/>, (Zadnji pristup 3. 8. 2017.)

<sup>213</sup><http://www.theoi.com/Georgikos/Satyroi.html>, (Zadnji pristup 28. 7. 2017.)

<sup>214</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 158.

Svakako treba spomenuti i film *Panov labirint* (orig. *Pan's Labyrinth*) koji je uzbudljivom kombinacijom fantastike i satire prikazao panove/faune u novom, mračnijem svijetlu.<sup>215</sup>

#### 6.4. Životinjski hibridi

Dva reprezentativna primjera životinjsko-životinjskih hibrida su grifoni i Himera, a posebna vrsta hibrida je Bazilisk koji je tek s vremenom postao hibridna životinja i čiji je razvoj bio najočitiji i vremenski najduži. Grifoni su hibridne ptice na četiri noge, velike kao vukovi, s plavim ili bijelim šarama i pandžama poput lavljih. Rimljani su grifone zvali *Picus*, a Apolonije iz Tijane piše kako grifoni nisu prave ptice jer nemaju krila, već membrane pomoću kojih poskakuju.<sup>216</sup> Kasnije spominjanje grifona je u *Božanstvenoj komediji* kada Dante opisuje trijumfalnu kočiju (Crkvu) koju vuče grifon. Orlovski dio mu je zlatan, a lavovski bijelo-crven (boje ljudskog mesa) u skladu s opisom Kristove ljudske prirode. Neki misle da je Dante ipak htio simbolično prikazati papu koji je istovremeno svećenik i kralj. Nadalje, Didron u svom djelu *Manuel d'iconographie chrétienne* (1845.) piše: „Papa kao vrhovni svećenik ili orao, nošen je visoko do Božjeg prijestolja da bi primio naredbe, a kao lav ili kralj hoda po zemlji, snažan i moćan.“<sup>217</sup> To znači da je grifon najviše preživio u kršćanskoj religiji, ali u prilagođenom izdanju. Slična bića pojavljuju se diljem svijeta, a poznatiji primjer je Ziz iz židovske mitologije. U popularnoj kulturi grifon se pojavljuje u nazivima desetak knjiga, kao sporedni lik, neka vrsta ljubimca ili simbol.<sup>218</sup>

Zanimljivo je da je svog potomka grifon dobio u obličju hipogrifa koji je nastao u spomenutom djelu Ludovica Ariosta *Bijesni Orlando*, a opisan je kao potomak grifona i kobile.<sup>219</sup> Najprepoznatljiviji moderni prikaz hipogrifa je u serijalu knjiga i filmova *Harry Potter*, gdje se pojavljuje hipogrif Kljunoslav (orig. *Buckbeack*).<sup>220</sup>

Drugi primjer je Himera (grč. Χίμαιρα, *Khimaira*), dijete Tifona i Ehidne. Homer ju opisuje s lavljom glavom, kozjim tijelom i zmijskim repom, dok ju Heziod opisuje s trima glavama, a tako je prikazana i na mjedenom kipu iz 5. stoljeća pronađenom u Arezzu. Iz sredine leđa raste joj kozja glava, na jednom je kraju glava zmijska, a na drugom lavlja.<sup>221</sup> Vergilijev komentator Servije Honorat piše da Himera potječe iz Likije gdje postoji vulkan koji nosi njeno ime. Podnožje te planine bilo je okruženo zmijama, na obroncima po livadama pasli su jarci, a na

<sup>215</sup><http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=faun>, (Zadnji pristup 29. 7. 2017.)

<sup>216</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 490.-491.

<sup>217</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 58.

<sup>218</sup><https://www.fantasticfiction.com/search/?searchfor=book&keywords=griffin>, (Zadnji pristup 2. 8. 2017.)

<sup>219</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 65.-66.

<sup>220</sup>[https://www.hp-lexicon.org/search-wpsolr/?wpsolr\\_q=hippogriff](https://www.hp-lexicon.org/search-wpsolr/?wpsolr_q=hippogriff), (Zadnji pristup 5. 8. 2017.)

<sup>221</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 63.

vrhu su se nalazili lavovi pa se prema tome čini da Himera slikovito prikazuje tu visoravan i njezinu okolicu. Ubio ju je junak Belerofont jašući na još jednom životinjskom hibridu – krilatom konju Pegazu, a postoji i teorija koja pretpostavlja da je opis kršćanskog svetog Jurja kako ubija zmaja zapravo prerada Belerofonta kako ubija Himeru.<sup>222</sup> Zbog slavne Rabelaisove šale koja ismijava njezin izgled: „Može li Himera, ljuljajući se u praznini, progutati zadnje namjere?“, u današnjim rječnicima riječ „Himera“ označava „zablude“ ili „tlapnje“. Himera se, kao i grifon, pojavljuje u fantastičnim knjigama i filmovima u sporednoj ulozi neizmijenjenog lika ili kao simbol nekog hibridnog čudovišta.<sup>223</sup>

Sljedeći je primjer fantastičnog hibrida Bazilisk (grč. *Basiliskos*, *Basiliskoi*), čije je ime grčkog porijekla i znači „mali kralj“. Plinije Stariji u osmoj knjizi *Prirodoslovlja* (orig. *Naturalis Historia*) iz 79. godine piše kako je to zmija dužine 12 prstiju koja je na glavi imala svijetlu mrlju u obliku krune ili dijademe. Prema priči, Bazilisk je stvorio pustinju i kasnije se nastanio u njoj. Plinije Stariji piše da je pogledom lomio stijene i spaljivao travu te da je imao otrovan dah. Borges spominje kako je Bazilisk najvjerojatnije nastao na temelju azijskih zmija poput kraljevske kobre. Od svih bića, jedino je lasica bila njegov neprijatelj jer je njezin miris bio otrov za Baziliska, a također se vjerovalo da ga kukurijekanje pijetla nagoni u bijeg. Djelotvorno oružje protiv Baziliska bilo je i ogledalo jer bi ga pogled na vlastiti odraz usmrtio. To se može povezati s njegovim nastankom jer je Bazilisk, uz ostale zmije Libije, nastao iz krvi ubijene Gorgone Meduze koja je također bila poznata po tome što je imala smrtonosni pogled.<sup>224</sup>

Zanimljivo je da tek u srednjovjekovnim zapisima Bazilisk postaje hibrid: četveronožni pijetao s krunom, žutim perjem, širokim bodljikavim krilima i zmijskim ili zmajskim repom koji završava kukom ili glavom drugog pijetla. Promjena u njegovu liku utjecala je na promjenu imena tako da Geoffrey Chaucer u *Fratrovoj priči* (orig. *The Friar's Tale*) govori o *Basilicocku* (eng. *cock* - pijetao) koji ubija otrovnim uzdahom. Nadalje, Izidor Seviljski i autori djela *Trostruko zrcalo* (orig. *Speculum Triplex*) tražili su razumno objašnjenje nastanka Baziliska, a najprihvaćenija je bila teorija o nakaznom jajetu na kojemu je ležala zmija ili žaba krastača, a koje je snesao pijetao.<sup>225</sup> Danas se Bazilisk prikazuje na oba načina, a najpoznatije mu je pojavljivanje u serijalu *Harry Potter*.<sup>226</sup> Također se pojavljuje i u videoigricama poput *Dungeons & Dragons* iz 1974. godine te u popratnim priručnicima za igranje takvih igrica poput *Eldritch Wizardy*.<sup>227</sup>

---

<sup>222</sup><http://www.theoi.com/Ther/Khimaira.html>, (Zadnji pristup 4. 8. 2017.)

<sup>223</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 64.

<sup>224</sup>Isti, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 19.

<sup>225</sup>Isti, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 19.-20.

<sup>226</sup>[https://www.hp-lexicon.org/search-wpsolr/?wpsolr\\_q=basilisk](https://www.hp-lexicon.org/search-wpsolr/?wpsolr_q=basilisk), (Zadnji pristup 3. 8. 2017.)

<sup>227</sup><https://www.giantbomb.com/basilisks/3015-4844/>, (Zadnji pristup 3. 8. 2017.)

## 7. Fantastični narodi

Geografija i demografija starih naroda bila je puna raznih ljudi, koliko stvarnih i poznatih toliko i nestvarnih i neobičnih. Što se išlo dalje prema sjeveru, to se više mitoloških naroda pojavljivalo. Kako su jonske, prvo pojedinačne ekspedicije, a zatim kolonizacijski pothvati, upoznavali te krajeve, mitološki su narodi preseljeni još dalje u zaleđe Crnoga mora. Nakon Geta, Agatirsa, Neura, Androfaga dolazi sjeverna pustoš. Na tim prostorima žive trački ili ugrofinski i slavenski narodi. Prema istoku borave Sauromati i Sarmati blizu kojih žive Amazonke i mnogi ostali mitološki narodi poput Halibija, Abija, Galktogafa, Agripeja i Hiperborejaca.<sup>228</sup>

O tim narodima postojali su mitovi na temelju nekih njihovih osobina i običaja. Primjerice, o Androfazima se pričalo da su ljudožderi, možda narod Mordvina o kojima su pričane mnoge danas nedokazane priče. Ipak, put prema sjeveroistoku bio je još bajkovitiji i nevjerojatniji od onog prema sjeveru jer su Grci vjerovali da je ondje Ocean poput onog na zapadu. Sam put do mora postao je izvor mnogih priča o čudovištima i svijetu mrtvih. Kako su Grci i ostali narodi upoznavali jednu po jednu zemlju i vidjeli da onih neobičnih naroda o kojima se govorilo nema na tom mjestu, zadržavali su priču, ali su je preselili mnogo dalje u još uvijek nepoznate zemlje.<sup>229</sup>

Poznatiji primjeri neobičnih naroda su Arimaspijani i Pigmejaci. Plinije spominje Arimaspijane (skitski *arima* - jedan, *spu* - oko) i kaže da je značajno za taj narod što imaju samo jedno oko posred čela, žive pokraj ponora svijeta gdje se rađa sjeverni vjetar Borej i da neprekidno ratuju s grifonima zbog zlata iz ondašnjih rudnika. To podupire Herodot iz Halikarnasa koji piše da na sjeveru Europe ima mnogo više zlata no bilo gdje drugdje,<sup>230</sup> što se može povezati s trgovinom cimetom i svilom između Istoka i Zapada. On opisuje kako cimet dolazi iz Arabije gdje ga Arabljani kradu iz gnijezda divljih ptica jer kad god je nešto dragocjeno dolazilo iz nepoznatih izvora, Grci (a prema njima i Rimljani) su mislili da se to mora ukrasti od čudovišta.<sup>231</sup>

Nadalje, ljudi Starog vijeka vjerovali su da postoji narod patuljaka koji su se zvali Pigmejci koji su bili visine 65-6 cm i živjeli u planinama iza najdaljih granica Indije ili Etiopije.<sup>232</sup> Možda najpoznatiji njihov primjer u književnosti satirični je roman Jonathana Swifta *Gulliverova putovanja* (orig. *Gulliver's Travels*) iz 1726. godine, gdje se naslovni junak susreće s malenim otočnim narodom Lilliputa.<sup>233</sup>

---

<sup>228</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 446.-448.

<sup>229</sup>Isti, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 431.

<sup>230</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 74.-75.

<sup>231</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 468.

<sup>232</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 146.

<sup>233</sup><https://www.fantasticfiction.com/s/jonathan-swift/gulliver-s-travels.htm>, (Zadnji pristup 2. 8. 2017.)

## 7.1. Amazonke

Od čudesnih naroda najviše pozornosti u antici i kasnije privlačile su Amazonke ili „one koje ratuju kao muškarci.“ *Ilijada* ih smješta u Likiju u Maloj Aziji, a poslije ih izvori smještaju oko rijeke Termodonta u mitološkom mjestu Temiskiri. One se uvijek nalaze na granici poznatog svijeta. Prema Homeru, Amazonke su ratnice ravne muškarcima, nemaju muževe te se same brinu za sebe i na neki su način protivnice muškog roda. Herodot ih naziva „ubojicama muškaraca“. Grčka riječ *amauzoi* znači „bez grudi“ jer su Amazonke u umjetnosti prikazivane najčešće u borbi s mačevima i sjekirama i zato što su navodno kćerkama odsijecale desnu dojku da im ne smeta pri napinjanju luka ili bacanju koplja. U umjetnosti se preko tog detalja obično prelazi jer nije estetski privlačan. Amazonke su živjele bez muškaraca i samo su se jednom godišnje sastajale sa susjedima da zatrudne. Neke muškarce bi zarobile, ubile ili pustile nakon što bi ih iskoristile za razmnožavanje. Žensku djecu bi zadržale, a mušku djecu bi ili poslale očevima ili ubile.<sup>234</sup>

Nadalje, Amazonke svoje podrijetlo vuku iz znanja o sarmatskim i skitskim ženama. Prema Herodotu, Grci su porazili Amazonke u bitci kod Termodonta, a onda otplovili s njima na brodovima. Nakon toga su se one pobunile i završile kod Skita u Meotidi gdje su ostale i udale se za njihove mladiće te rodile djecu koja su postala Sauromati.<sup>235</sup> Amazonke se spominju u *Ilijadi* kao deveti Heraklov zadatak u kojem on treba uzeti pojas amazonske kraljice Hipolite koji mu je ona dobrovoljno predala. Taj je pojas bio važan jer ga je Hipolita dobila od Aresa u znak priznanja ratničkih vještina Amazonki.<sup>236</sup> Također se spominje i kako su se borile na Prijamovoj strani u Trojanskom ratu protiv vojske koju su vodili Tezej i Heraklo. Ta ratovanja Amazonki da pomognu Prijamu ili u napadu Atene nazvan je *amazonomahija*, a njezini dijelovi omiljeni su kiparski motivi četvrtog stoljeća.<sup>237</sup> Rimljani opisuju kako je Tezej oteo i oženio kraljicu Hipolitu i nazvao svog sina po njoj te je odbio napad Amazonki na Atenu koji je tom otmicom bio izazvao.<sup>238</sup>

Nema dokaza da su Amazonke stvarno postojale, no ženski ratnici u povijesti jesu. Na primjer, Sarmajke se nisu mogle udati dok nisu uzele nečiju glavu u ratu, a kod Kelta žene su sudjelovale u borbi i najstarija kći išla bi u rat ako obitelj nije imala sinova. Nadalje, u Africi i Tajlandu vladare su štitili i ženski tjelohranitelji. Sigurno je da su u stepskim državama žene imale ravnopravan položaj s muškarcima jer su jedino tako mogle preživjeti u surovim uvjetima. Grcima su informacije o njima najvjerojatnije dolazile preko istočnih država poput Asirije ili Urartua (11. i 10. st. pr. Kr.). Arheološka istraživanja u središnjoj Aziji (Kazahstanu) nisu pronašla mnogo

---

<sup>234</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 17.

<sup>235</sup>J. Pinsent, *Biblioteka svjetski mitovi i legende: Grčka mitologija*, str. 130.

<sup>236</sup>Isti, *Biblioteka svjetski mitovi i legende: Grčka mitologija*, str. 92.

<sup>237</sup>Isti, *Biblioteka svjetski mitovi i legende: Grčka mitologija*, str. 130.

<sup>238</sup>Isti, *Biblioteka svjetski mitovi i legende: Grčka mitologija*, str. 110.

ženskih grobova opremljenih oružjem. Prvi su grobovi pronađeni u južnoj Ukrajini sredinom 20. st. i datiraju iz 4. st. pr. Kr. Od svih istraženih grobova, 3% ih se može označiti grobovima svećenica ili ratnica. Diljem Azije poznato je da feminizirani muški šamani nose žensku odjeću i kod nekih srednjoazijskih naroda te se osobe smatraju najmoćnijim šamanima koji izazivaju strahopoštovanje običnih ljudi. Oni su poznati kao „meki muškarci“ i zaraženi su „ženskom bolešću“, a zovu se Enareji. To su možda bogati eunusi.<sup>239</sup> Također je moguća teorija da su Amazonke nastale na temelju istočnjačkih nomadskih golobradih ratnika.<sup>240</sup>

Mitologije diljem svijeta govore o zemlji žena. U geografiji *Wang Kue Thou* piše da se sjeverozapadno od Inda i zapadno od mora Ta nalazi zemlja žena sličnih grčkim Amazonkama. Kako ondje nema muškaraca, te se žene izlažu jugoistočnom vjetru da začnu pomoću njega.<sup>241</sup> Nadalje, u keltskoj mitologiji postoji otok žena na kojem žive same žene koje su očajnički željele da se muškarci nasele kod njih.<sup>242</sup> To je kraljevstvo opisano kao rajski otok, *Emain Ablach* ili „otok jabuka“, gdje ne postoje jadi ljudskog života i pojam vremena.<sup>243</sup>

Amazonke se često pojavljuju u popularnoj kulturi i opisane su kao muževne, snažne i grube žene. Čak se i danas riječ „amazonka“ koristi za opis muškobanjaste žene.<sup>244</sup> Jedna od najpoznatijih Amazonki popularne kulture je amazonska princeza *Wonder Woman* iz DC stripova. Ona je jedan od prvih ženskih naslovnih likova u popularnoj kulturi jer je postala glavni lik istoimenog stripa već 1941. godine.<sup>245</sup> Što se tiče serija, diljem svijeta još uvijek najpoznatija serija takve tematike je *Ksena - princeza ratnica* (orig. *Xena: Warrior Princess*).<sup>246</sup>

Dalje, danas se broji više od 200 filmova u kojima se spominju Amazonke.<sup>247</sup> Najviše filmova i serija o Amazonkama datira iz razdoblja od početka 80-ih godina 20. stoljeća do danas, što se može povezati s razvojem feminizma i pitanjem prava žena diljem svijeta jer ovi filmovi uglavnom pričaju o ženskoj borbi. Primjeri takvih filmova su *Crvena Sonja* (orig. *Red Sonja*) iz 1985. godine te noviji film *Wonder Woman* iz 2017. godine.<sup>248</sup> Što se tiče knjiga, Amazonke se pojavljuju u više od 100 knjiga različitih žanrova što ukazuje na njihovu posebnost i važnost u razvijaju moderne kulture, točnije isticanju ženskih likova, ženskih prava i žena općenito.<sup>249</sup>

<sup>239</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 450.-453.

<sup>240</sup>J. Pinsent, *Biblioteka svjetski mitovi i legende: Grčka mitologija*, str. 218.

<sup>241</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka*, str. 451.

<sup>242</sup>P. Wilkinson, *Mitovi i legende*, str. 121.

<sup>243</sup>J. Markale, *Halloween: Povijest i tradicije*, str. 74.

<sup>244</sup>B. Klaić, *Rječnik stranih riječi*, str. 56.

<sup>245</sup><https://comicvine.gamespot.com/wonder-woman/4005-2048/>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)

<sup>246</sup><https://comicvine.gamespot.com/xena/4005-23350/>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)

<sup>247</sup>[http://www.imdb.com/find?ref=fn\\_sr\\_fn&q=amazons&s=tt](http://www.imdb.com/find?ref=fn_sr_fn&q=amazons&s=tt), (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>248</sup>[http://www.imdb.com/title/tt0090627/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0090627/?ref=fn_tt_tt_1), (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)

<sup>249</sup><https://www.fantasticfiction.com/search/?searchfor=book&keywords=amazons>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)



## 8. Fantastične životinje

Broj fantastičnih životinja Starog vijeka je ogroman tako da će se u ovom dijelu opisati samo Kerber kao primjer originalne antičke fantastične životinje te Feniks kao primjer preuzetog bića starijih vremena i drugih prostora koje je s vremenom pronašlo dom i u kasnijim pričama.

### 8.1. Kerber

Strašan pas čuvar kuće boga mrtvih - Podzemlja je Kerber (grč. Κέρβερος *Kerberos* - demon iz jame) ili „pas Hada“. On je besmrtni potomak diva Tifona i čudovišta Ehidne. Samo ime indo-euroskog je porijekla i razni autori se ne slažu o porijeklu i pravom značenju. No sigurno je da je brat ostalim višeglavim čudovištima: Lernejskoj Hidri, dvoglavom psu Ortu (koji je bio čuvar stoke diva Geriona) i Himeri.<sup>250</sup> Najraniji zapisi koji spominju Kerbera nalaze se u Homerovoj *Ilijadi* i *Odiseji* i Heziodovoj *Teogoniji*. Kasnije ga spominju (u razdoblju 1. st. pr. Kr. i 1 st. po. Kr.) i pisci poput Ovidija, Horacija i Vergilija te Seneka. Opisivan je s različitim brojem i vrstom glava: Heziod ga opisuje s 50 glava i zmijinim repom, Pindar spominje 100 psećih glava, dok Horacije Kerbera zamišlja s jednom psećom i stotinu zmijskih glava. Tijekom vremena, kako bi se lakše prikazao u likovnim umjetnostima, lik Kerbera se pojednostavio tako što su mu smanjili broj glava. Službeno ima tri glave, a često ima i lavolike elemente poput grive ili oblika lica što ga povezuje s Himerom dok ga njegov otrov povezuje s Meduzom.<sup>251</sup> Seneka spominje kako ima toliko savršen sluh da čuje pokrete duhova koji pokušavaju pobjeći. Dalje se opisuje kako ima 126 oštih zubi, krvavocrvene oči, a čak mu je i rep (koji se nekad opisuje da izgleda kao glava zmije) otrovan. Kerber se hrani sirovim mesom i stoji na ulazu u podzemlje.<sup>252</sup>

Jedino su neki uspjeli proći pokraj Kerbera: Orfej koji ga je uspavao sviranjem lire i Heraklo koji ga je odvuкао u zemlju Živih. Prema najstarijim tekstovima, Kerber svojim repom pozdravlja one koji dolaze u podzemlje, a razdire na komadiće one koji pokušaju pobjeći.<sup>253</sup>

Najpoznatija je priča o Kerberu kao posljednjem od Heraklovih 12 zadataka gdje ga je Heraklo trebao izvesti na danje svijetlo u čemu je i uspio. Zanimljivost vezana uz taj događaj koji pripovijeda Herod iz Herakleje jest da je na izlazu iz Podzemlja Kerber, nenaviknut na svjetlost dana, isprovraćao otrov ili žuč iz koje je kasnije izrasla otrovna biljka jedić. Druga je verzija ta da je žuč pala na jedić i zapravo učinila dotad neotrovnu biljku otrovnom.<sup>254</sup> U rimskoj varijaciji na originalnu priču, trojanski princ Eneja podmitio je Kerbera drogiranim medenim kolačem kako bi

<sup>250</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 17.

<sup>251</sup>D. Ogden, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, str. 104.-114.

<sup>252</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 8.

<sup>253</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 85.

<sup>254</sup><http://www.theoi.com/Ther/KuonKerberos.html>, (Zadnji pristup 31. 7. 2017.)

ga umirio.<sup>255</sup> Postoji nekoliko geografskih mjesta povezanih s Kerberom za koja se vjeruje da su mjesta gdje je Heraklo izvukao Kerbera na danje svijetlo, a to su: Hijerapolis, Tesprocija te svetište Ktonija kod Hermione.<sup>256</sup> Poznato je i Kerberovo zviježđe koje prikazuje Herakla kako ga drži i koje je pronašao Johannes Hevelius u 17. stoljeću.<sup>257</sup> Motiv izvlačenja Kerbera iz Hada bio je popularan i u grčkoj i u rimskoj umjetnosti, a najraniji prikazi potječu iz 6. st. pr. Kr.<sup>258</sup> S Kerberom je povezan narod Kimerana čije se ime izvodi od riječi *Kérberoi*. Taj narod u *Odiseji* predstavlja mitološki sjever u vječnom mraku i magli na ulazu u podzemni svijet.<sup>259</sup>

Motiv čudovišnog psa postoji u većini mitologija svijeta. Primjerice, u nordijskoj mitologiji krvlju poprskani pas *Garmr* stražari pred kućom mrtvih i navodno ima četiri oka s čim se mogu povezati psi bramanskog boga mrtvih, *Yamae*, koji također imaju četiri oka.<sup>260</sup> U srednjovjekovnoj velškoj mitologiji pas *Dormarch* ili *Dormath* pratitelj je kralja vilinskog naroda, *Gwynn ap Nudda*. Ovaj je pas također hibrid i opisuje se kako ima tri ribljolika repa.<sup>261</sup>

Nadalje, Kerber je i u kasnijim razdobljima popularan lik u književnosti. U renesansi, Dante mu u *Paklu* pridaje ljudske značajke (prljavu crnu bradu) i opisuje kao čuvara u trećem krugu pakla gdje muči proždrljivce. Geoffrey Chaucer također spominje Kerbera u *Pričama iz Cantenburya* (orig. *The Canterbury Tales*). Engleski pisac iz 18. stoljeća Zachary Grey u komentaru djela *Hudibras* govori kako Kerber označava prošlost, sadašnjost i budućnost jer on kao i vrijeme sve proždire. Heraklo se pokazao jačim od njega, što prema njemu dokazuje da junačka djela uvijek pobjeđuju vrijeme jer ostaju prisutna u sjećanju potomaka.<sup>262</sup>

U popularnoj kulturi, Kerber je čest lik i to pogotovo u fantastičnim igricama. Primjeri su razni nastavci igrice *Final Fantasy* i serijala *God of War*.<sup>263</sup> Kerber se često pojavljuje i u drugim medijima, a jedan je primjer serija *The Legendary Adventures of Hercules* (1995.-1999. godine) i manje poznat film *Kerber* (orig. *Cerberus*) iz 2005. godine.<sup>264</sup>

Zanimljivo je i da postoji aplikacija pod nazivom *Cerberus* koja se bavi protuprovalnim postupcima za pametne telefone i ostalu tehnologiju što se može povezati sa simbolikom Kerbera kao psa čuvara.<sup>265</sup>

---

<sup>255</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 91.

<sup>256</sup>D. Ogden, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, str. 112.-113.

<sup>257</sup><http://www.ianridpath.com/startales/cerberus.htm>, (Zadnji pristup 16. 7. 2017.)

<sup>258</sup>D. Ogden, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, str. 108.

<sup>259</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 437.

<sup>260</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 86.

<sup>261</sup>John Gwenogvryn Evans, *The Black Book of Carmarthen*, Pwllheli, Toronto, 1906., str. 11.-14.

<sup>262</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 85.

<sup>263</sup><https://www.giantbomb.com/cerberus/3005-3709/>, (Zadnji pristup 28. 8. 2017.)

<sup>264</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 92.

<sup>265</sup><https://www.cerberusapp.com/>, (Zadnji pristup 23. 8. 2017.)



## 8.2. Feniks

U mitologijama Starog vijeka ptice zauzimaju veliko mjesto. One su te koje gospodare zrakom jer lete. Zbog toga su ih Grci često spajali s drugim životinjama (primjerice Pegaz i Grifon) pa čak i ljudima (primjer su sirene i harpije). No neke su ptice bile posebne po tome što su upravo to – ptice. Jedna od njih je Feniks (grč. φοῖνῖξ *phoinīx*, lat. *phoenīx*), legendarna ptica povezana s grčkom i egipatskom mitologijom.<sup>266</sup> Porijeklo i značenje imena još je uvijek nepoznanica (neki ga povezuju s Fenikijom, neki s grčkom riječi koja označava crvenu boju). U Egiptu, gdje je i nastao, Feniks se predstavljao kao *benu* (čaplja) i poistovjećen je s egipatskim bogom Sunca Ra. Sunce-Ra se rađa i umire svaki dan, a isto vrijedi i za Feniksa koji je postao simbol uskrsnuća i besmrtnosti. Egipćani su ga prikazivali na monumentalnim kipovima, piramidama i mumijama te sarkofazima.<sup>267</sup>

Iako su je Egipćani stvorili, kasnija razrada te priče djelo je Grka i Rimljana te će se zato opisati u ovom radu. Po uzoru na Egipćane, Grci su koncept Feniksa povezali s grčkim bogom Sunca, Apolonom. Prema njima, grčki je Feniks živio u Arabiji, a svako je jutro pjevao tako lijepo da je Apolon zaustavio svoju kočiju (Sunce) i slušao ga. Kratka Apolonova stanka izazvala je bljesak izlaska Sunca (zoru). Herodot prepričava raniji oblik legende i kaže da se Feniks pojavljuje u Egiptu jednom u 500 godina kad mu umre otac. Perje mu je dijelom zlatno kao Sunce, a dijelom crveno što može značiti da je Feniks simbol Sunca. Kaže da dolazi iz Arabije noseći svog oca u hram Sunca okružen mirtom i ondje ga ukapa ili pali, a iz vatre se izrodi novi (obnovljeni) Feniks. Neki opet tvrde da je Feniks usamljena ptica i jedini primjerak svoje vrste te da se zapravo on rađa iz vlastitog pepela nakon određenog perioda.<sup>268</sup>

Adolf Erman piše da je u mitologiji Heliopolisa Feniks zaštitnik obljetnica ili dugih razdoblja. Plinije spominje da se, prema Maniliju, život ptice poklapa s periodom platoničke godine ili Velike godine (razdoblje potrebno da se Sunce, Mjesec i 5 planeta vrate u svoj početni položaj). Tacit u *Dijalogu o govornicima* (orig. *Dialogus de Oratoribus*) označava njeno trajanje na 12 994 obične godine. Stari su ljudi vjerovali da će se nakon toga svjetska povijest ponoviti, a Feniks će biti ogledalo tog procesa. Što se tiče analogije između Feniksa i svemira, treba podsjetiti da, prema stoicima, svemir umire u vatri i ponovno se iz nje rađa i da taj krug nema ni početka ni kraja (kao Feniks). Postoji više verzija Feniksova rađanja: Herodot govori o jajetu, Plinije o ličinki, a pjesnik Klaudijan piše da se Feniks rađa iz vlastitog pepela i nasljeđuje samog sebe. Kršćanski pisci, sveti Ambrozije i Ćiril Jeruzalemski zato koriste Feniksa kao simbol tjelesnog

<sup>266</sup><http://www.thefreedictionary.com/phoenix>, (Zadnji pristup 16. 7. 2017.)

<sup>267</sup>Roelof Van der Broek, *The Myth of the Phoenix According to Classical and Early Christian Traditions*, E.J Brill, Leiden, 1971., str. 65.

<sup>268</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 364.

uskrsnuća i Isusa Krista.<sup>269</sup>

Mitovi o Feniksu su među najrasprostranjenijima i tijekom vremena spominju ga razni autori poput Ovidija u *Metamorfozama*, Dantea u *Božanstvenoj komediji* te Miliona u *Samsonu borcu* (orig. *Samson Agonistes*). Neki učenjaci poistovjetili su ga s hindu pticom *Garudom* i kineskim *Feng-Huangom*,<sup>270</sup> a slična je i magična ptica *Alemperka* iz slavenske mitologije.<sup>271</sup>

Što se tiče književnosti, Shakespeare Feniksa spominje u mnogim svojim dramama te u poemi *Feniks i kornjača* (orig. *The Phoenix and the Turtle*). Čak ga i Sylvia Plath neizravno spominje u jednoj od svojih najpoznatijih pjesmi *Lady Lazarus*.<sup>272</sup> Nadalje, poznat je kao simbol pada i rasta društva u *Fahrenheitu 451* koji je napisao Ray Bradbury. U modernoj književnosti Feniks je čest lik i možda najprepoznatljiviji primjer je feniks *Fawkes* iz serijala *Harry Potter*.<sup>273</sup>

U glazbenoj umjetnosti mnogobrojni umjetnici 20. i 21. st. koriste Feniksovo ime kao naziv za bend (Phoenix je francuski indie pop-rock bend), kao logo (britanski bend Queen te bendovi Thirty Seconds to Mars i Lostprophets) ili ga spominju u svojim pjesmama (*Daft Punk - Phoenix*, Robbie Williams - *Phoenix from the Flames*, Tarja Turunen - *My Little Phoenix*). Štoviše, u europskom natjecanju u pjevanju *Eurosong 2014.* godine, pobijedila je Conchita Wurst s pjesmom *Like a Phoenix*.<sup>274</sup>

Feniks se često pojavljuje i u fantastičnim serijama: *Star Trek*, *Conan the Adventurer*, *Supernatural*, *Charmed*. Što se tiče filmova, najviše se pojavljuje u ekranizacijama gore spomenutih književnih djela poput *Harryja Pottera*, a izrazito je popularan u japanskim crtićima-animeima koji su velik dio današnje popularne kulture i to posvuda u svijetu. Tako se Feniks i hibridna bića nalik njemu pronalaze u: *Beybladeu*, *Fushigi Yugi*, *Bleachu*, *One Pieceu* i mnogim drugim animeima i mangama.<sup>275</sup> Ogroman dio vizualne popularne kulture jesu tetovaže, a nakon istraživanja po Internetu, vidljivo je da mnogo ljudi uzima taj motiv, što nije iznenađujuće jer je Feniks prema mnogim *tattoo* umjetnicima odličan izbor ne samo zbog značenja, već i zbog mogućnosti umjetničke slobode u izražavanju.<sup>276</sup> Nadalje, simbolika Feniksa nalazi se i u raznim nazivima, tako da glavni grad savezne države Arizone danas poetski nosi naziv *Phoenix* jer je nastao 1867. godine iz ruševina prethodnog *The Pueblo Grande*.<sup>277</sup>

<sup>269</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 49.-51.

<sup>270</sup>Isti, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 89.-90.

<sup>271</sup>Vanja Spirin, *Hrvatski mitovi i legende: Priče o bogovima*, str. 151.

<sup>272</sup><https://www.poetryfoundation.org/poems/49000/lady-lazarus>, (Zadnji pristup 26.7. 2017.)

<sup>273</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 364.

<sup>274</sup><https://www.youtube.com/watch?v=SaolVEJEjV4>, (Zadnji pristup 26. 7. 2017.)

<sup>275</sup><http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=phoenix>, (Zadnji pristup 28. 8. 2017.)

<sup>276</sup><http://www.whats-your-sign.com/phoenix-meaning-for-tattoo-ideas.html>, (Zadnji pristup 18. 7. 2017.)

<sup>277</sup><https://web.archive.org/web/20140415163536/http://phoenix.gov/pio/publications/history/index.html>, (Zadnji pristup 26. 7. 2017.)

## 9. Gorostasi

U ovom će se poglavlju pričati o najvećim stanovnicima starih mitologija: gigantima, divovima, kiklopima i titanima te ostalim sličnim vrstama ili podvrstama raznih gorostasa.

### 9.1. Giganti

Giganti (grč. Γίγας, Γίγαντες - *Gigas, Gigantes*) ili oni koji su „rođeni iz zemlje“ posebna su bića grčke, a kasnije i rimske mitologije. Prema Klaiću, gigant je nazivan i džin, kolos, div, orijaš, gorostas, ljudina, ljudeskara,<sup>278</sup> što samo ukazuje na popularnost u korištenju i spominjanju tog bića ili njegova simbolizma. No treba imati na umu da gigant nije isto što i titan. Heziod u svojoj *Teogoniji* to raščlanjuje opisavši da su Geja (zemlja) i Uran (nebo) prvotno izrodili: prvu generaciju titana, storuke i kiklope.<sup>279</sup> Priča se nastavlja tako što se opisuje kako je Uran mrzio svu djecu i sakrio ih unutar Geje koju je to razljutilo. Ona je najmlađem titanu Kronu dala srp kojim je on odrezao muškost Uranu kad se približio Geji. Sjeme je palo na tlo iz kojeg su izrasli giganti.<sup>280</sup>

Prema Heziodu, giganti su rođeni u Flegri ili Paleni, a opisani su kao opasni čovjekoliki divovi naoružani dugačkim kopljima, s dugom kosom i bradama i nekad sa zmijama kao nogama. Neki su giganti poput Alkioneja i Porfiriona besmrtni, ali samo dok borave na zemlji na kojoj su rođeni.<sup>281</sup> Tijekom vremena postajali su sve čudovišniji te ih tako Nonije opisuje sa zmijama u kosi.<sup>282</sup>

Nadalje, u grčkim i kasnije rimskim mitovima, giganti napadaju Olimp po Gejinoj želji. To ratovanje naziva se *gigantomahija* i ono je najpoznatiji događaj vezan uz njih. *Gigantomahija* se ne treba miješati s *titanomahijom* jer nije ista rasa vodila rat s olimpskim bogovima u isto vrijeme. Kod Grka ovaj događaj najdetaljnije je opisao Apolodor ili Pseudo-Apolodor u *Biblioteci* (orig. *Bibliothēkē*),<sup>283</sup> a kod Rimljana Ovidije u već spomenutim *Metamorfozama*.<sup>284</sup> U *gigantomahiji* giganti gube rat i iz zemlje natopljene njihovom krvlju nastaju ljudi te razne otrovne biljke i životinje. Pričalo se i da im tijela leže ispod planina, otoka ili stijena.<sup>285</sup> U antičkoj umjetnosti, *gigantomahija* jedan je od najdražih motiva te je od sredine 6. st. pr. Kr. do doba Carstva nastalo

---

<sup>278</sup>B. Klaić, *Rječnik stranih riječi*, str. 311.

<sup>279</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Hes.+Th.+176>, (Zadnji pristup 16. 7. 2017.)

<sup>280</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Hes.+Th.+132>, (Zadnji pristup 16. 7. 2017.)

<sup>281</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 179.

<sup>282</sup>Loeb Classical Library, *Nonnus Dionysiaca with an English Translation by W. H. D. Rouse, Lrrr. D.*, Harvard University Press, London, 1940., str. 5.

<sup>283</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Apollod.+1.6.1>, (Zadnji pristup 19. 7. 2017.)

<sup>284</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.02.0028%3Abook%3D1%3Acard%3D89>, (Zadnji pristup 19. 7. 2017.)

<sup>285</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšović, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 179.

preko 600 slika povezanih s tom tematikom.<sup>286</sup>

Stari narodi nekad su miješali gigante s još jednom rasom divova koji su se zvali storuki ili hekatonhiri (grč. Ἑκατόγχοιρες, *Hekatógkheires*), a njihov su pandan u rimskoj mitologiji *centimani*. Prema Heziodu, oni su sinovi Geje i Urana, bijesni i snažni divovi superiorni i gigantima i titanima te navodno imaju 50 glava i 100 ruku. Najpoznatiji su Briarej „snažni“, Egeon što znači „morska koza“, Kot ili „bjesni“<sup>287</sup> i Gig kojeg su zvali „krakati“. Spominje se kako su se nalazili u najdubljem dijelu podzemlja i ondje čuvali sva prognana bića.<sup>288</sup> Nakon što su oslobođeni te obaveze, dobili su kuće na rijeci Ocean (koja je okruživala Zemlju) i na Egejskom moru blizu Grčke gdje su se nastanili.<sup>289</sup>

Od ostalih gorostasa svakako treba spomenuti i Lastergonijce, narod divova kanibala grčke mitologije koji su živjeli u gradu Telepliju. Spominju se u *Odiseji* gdje su desetkovali Odisejevu posadu čiji je ostatak pobjegao na Odisejevom brodu i nastavio putovanje.<sup>290</sup>

Još jedna rasa čudovišnih gorostasa su Fomori (orig. *Fomoiré*). Opisani su kao napadna i agresivna rasa koja je došla iz podzemlja, a kasnije su prikazani kao divovi i neprijatelji naroda božice Danu. Prema nekima imaju ljudska tijela i glave koza (ili pasa), dok prema drugima imaju jedno oko, ruku i nogu.<sup>291</sup> Vođa im je bio *Balor*, a jedan od poznatijih Fomora je „Lijepi“ *Bras*. Najčešći medij u kojem se Fomori pojavljuju su videoigrice gdje često glume demonske neprijatelje: u igrici *Dungeons and Dragons*, *Shin Megami Tensei* i *Folklore*.<sup>292</sup> Fomori, kao i Lastergonijci i hekatonhiri, nisu previše zastupljeni u popularnoj kulturi, a još se može manje pratiti njihov razvoj tijekom godina jer se od njih uglavnom posuđivalo ime ili neke fizičke karakteristike koje su se davale raznim drugim bićima, najviše demonima ili drugim divovima.

Tijekom godina giganti se sve više poistovjećuju s divovima, stoga će se u ovom dijelu ukratko opisati divovi. U mnogim mitologijama oni su primordijalna, moćna i spora bića, tj. personifikacija moći Zemlje, a često su opisani kao članovi rase starije od ljudi i bogova. Uglavnom su u ratu s novopridošlim bogovima i gube u vojnim sukobima nakon čega bogovi koriste njihova tijela da naprave zemlju ili nebesa. Tako su nastali mitovi o stvaranju diljem svijeta, primjerice nordijski mit o jotunskom divu *Ymiru* i mit o mezopotamskoj *Tiamat*.<sup>293</sup>

<sup>286</sup>D. Ogden, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, str. 82.

<sup>287</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Apollod.+1.1.1&redirect=true>, (Zadnji pristup 19. 7. 2017.)

<sup>288</sup>P. Wilkinskon, *Mitovi i legende*, str. 17.

<sup>289</sup>G. McCall, L. Regan, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, str. 25.

<sup>290</sup>Michael Grant, John Hazel, *Who's Who in Classical Mythology*, Routledge, New York, str. 305.-306.

<sup>291</sup>Arnulf Krause, *Die Welt der Kelten: Geschichte und Mythos eines rätselhaften Volkes*, NIKOL VERLAG, Hamburg, 2012., str. 191.

<sup>292</sup><https://www.giantbomb.com/fomorian/3005-21312/games/>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)

<sup>293</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 199.-200.

No nakon dolaska kršćanstva, u skandinavskim zemljama snažni divovi iz poganskih mitova koji su živjeli u zemlji divova ili *Jotunnheimu*, svedeni su na seoske trollove. U pučkom praznovjerju to su glupi i zli đavolčići koji borave u planinskim rasjeklinama ili trošnim kolibama.<sup>294</sup> U poznatom srednjovjekovnom skandinavskom epu o *Örvar-Oddru* spominje se primjer divice koja uzima naslovnog heroja kao igračku. Od 12. stoljeća divovi se često miješaju s ogerom/ogrom jer je vladalo vjerovanje da divovi jedu ljude. Oger/ogor vuče porijeklo od etruščanskog boga *Orcusa* koji se hranio ljudima.<sup>295</sup>

U kasnijoj književnosti divovi često imaju satiričnu ulogu poput korniške priče o sv. Agnezi i nesretnoj ljubavi diva Bolstera prema njoj. U srednjovjekovnim bajkama i narodnim pričama pojavljuju se kao pohlepni i glupi ljudožderi. Neke od poznatijih su *Jack ubojica divova* (orig. *Jack the Giant Killer*) te *Jack i divovski grah* (orig. *Jack and the Giant Beanstalk*). U ovim pričama Jack je atipični heroj sličan grčkom Odiseju. S vremenom nisu više svi divovi tako negativni likovi i to pogotovo na srednjovjekovnom britanskom otočju. Tako u velškoj srednjovjekovnoj zbirci narodnih priča *Mabinoginu* heroj i div Bran toliko je moćan da je čak i nakon što su mu odsjekli glavu, ta ista glava štitila njegove ljude na White Hillu u Londonu. Također je poznat srednjovjekovni engleski div iz Grabbista koji voli ljude te se i dan danas vjeruje kako je bacio vruga u Bristolski kanal. Kršćanski folklor isto spominje divove. Čak i u knjizi *Postanka* (orig. ברא ית) postoji zapis o divovima, a u knjizi *Kraljeva* (orig. מלְכִים) David ubija diva Golijata (giganta koji je najbolji filistejski ratnik).<sup>296</sup>

U modernom svijetu divovi su uglavnom izgubili svoju mitsku moć i uglavnom su robotizirani i ponekad čak i priglupi kao u animiranom filmu *Željezni div* (orig. *Iron Giant*) iz 1999. godine. Štoviše, i najpoznatiji divovi iz hrvatske književnosti opisani su kao dobroćudni i glupi. Takvi primjeri su pripovijetka *Veli Jože* Vladimira Nazora i bajka *Regoč* Ivane Brlić-Mažuranić.<sup>297</sup> Divovi se pojavljuju i u reklamama gdje su izmijenjeni i prilagođeni ciljanoj publici. Tako primjerice, u reklami koja prodaje povrće lik *Green Giant* ili „Zeleni div“ izgleda kao nježno biće.<sup>298</sup> No najčešći medij u kojem se divovi pojavljuju su videoigrice od kojih postoji više od 70 igrica u kojima su oni među glavnim likovima.<sup>299</sup> Primjer je igrica *Dungeons and Dragons* u kojoj se pojavljuju razne vrste gorostasa, od kiklopa do ogrova i poludivova.<sup>300</sup>

<sup>294</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 178.

<sup>295</sup>P. Wilkinson, *Mitovi i legende*, str. 33.

<sup>296</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 199.-200.

<sup>297</sup>J. Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str. 81.

<sup>298</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 200.

<sup>299</sup><https://www.giantbomb.com/giants/3015-3464/>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

<sup>300</sup><http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd/monsters>, (Zadnji pristup 19. 7. 2017.)

## 9.2. Kiklopi

Kiklopi (grč. Κύκλωψ, *Kýklôps* - kotač i oko) su prema Heziodovoj *Teogoniji* druga generacija omraženih sinova Urana i Geje,<sup>301</sup> a prema Homerovoj *Odiseji* djeca Posejdona i vodene nimfe Toje. Spominju ih i Vergilije i Euripid, a pronalaze se i u raznim drugim antičkim djelima. Homerska tradicija opisuje ih kao prkosne, glasne i lijene protivnike svakog napretka koje zanima samo napasanje stada i pravljenje sira.<sup>302</sup> Također se opisuje kako žive na vrhovima visokih planina dalekog zapada. Opisivani su kao ružna bića koja imaju samo jedno oko i prvotno su se zvali i „monokli“. Razlog za njihov izgled jest taj da su navodno mijenjali jedno oko za dar gledanja u budućnost, no na kraju su samo vidjeli dan svoje smrti. Realniji razlog jest taj da su kovači sakrivali jedno oko kada bi radili da ne ozlijede oba oka. To se povezuje s kasnijim piscima koji ih opisuju kao Hefestove naučnike i dobre kovače. Tako Heziod piše kako Zeus oslobađa 3 kiklopa iz Tartara u kojem su bili zbog svoje neuglednosti, koji onda iskuju Zeusu munje, Hadu kacigu nevidljivosti i Posejdonu trozubac pomoću kojih pobjeđuju u *titanomahiji*.<sup>303</sup>

Najpoznatiji kiklop je Polifem kojeg je nasamario lukavac Odisej tijekom svog putovanja u *Odiseji*.<sup>304</sup> Polifem je ostao zanimljiv tijekom godina i tako ga, primjerice, na početku 17. stoljeća spominje Góngora u sonetu *Monokl što čezne za Galtejom* (orig. *Monóculo galán de Galatea*).<sup>305</sup>

Izvori za europska jednooka bića pronalaze se u središnjoj Aziji gdje su jednooka bića vezana uz turske, mongolske i tibetanske narode. Ona su uglavnom demoni podzemlja. Lik jednookog glavnog boga prisutan je u indoeuropskim tradicijama Europe i ti indoeuropski božanski motivi zasigurno vuku tradiciju o božanstvu koje svojim jednim okom vlada svijetom. Primjeri takvih likova su: glavni germanski bog Odin (koji je mijenjao jedno oko za šamansko znanje), irski heroj *Cú Chulainn* (on je mogao jedno oko smanjiti, a drugo povećati) te rimski Horacije Koklo (lat. *Cocles* - jednooki) koji je svojim strašnim okom zaustavio vojsku Larsa Porsene na Sublicijskom mostu. Čak su i spomenute grčke Graje dijelile samo jedno oko.

Također postoje i mnoga jednooka nebožanska bića poput keltskog Fomora *Balora* te naroda *Khalkas* koje ima jedno oko i nogu. Poznati primjer je i čudovište *Fachan* iz škotske mitologije (koji ima jedno oko, nogu i ruku) te stvorenja poput jednookog japanskog kišobrana *Kasa-oblake*.<sup>306</sup>

U kasnijoj umjetnosti kiklopi su simbol zaostala divljaštva, što se ne mijenja ni u

<sup>301</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=urn:cts:greekLit:tlg0020.tlg001.perseus-eng1:139-172>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)

<sup>302</sup><http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=urn:cts:greekLit:tlg0012.tlg002.perseus-eng1:9.318-9.359>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)

<sup>303</sup><http://www.theoi.com/Titan/Kyklopes.html>, (Zadnji pristup 28. 8. 2017.)

<sup>304</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 447.

<sup>305</sup>J. L. Borges, *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, str. 73.-74.

<sup>306</sup>M. M. Bradač, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, str. 498.



popularnoj kulturi 20. i 21. stoljeća. Najčešće se pojavljuju kao priglupi antagonisti u videoigricama, od kojih su dobro znane: *Dragon Quest*, *Battle Monsters*, *God of War*.<sup>307</sup> Kiklopi se pojavljuju u knjigama povezanim uz mitologiju i često su nepromijenjeni kao primjerice u spomenutom serijalu *Percy Jackson* Ricka Riordana. Važno je za naglasiti da se danas neobična bića poput kiklopa i divova te raznoraznih gore spomenutih hibridnih bića često pretvaraju u razne izvanzemaljce u filmovima znanstvene fantastike poput franšize *Star Wars* i u serijama: *Star Trek*, *Doctor Who*, *Futurama* i tako dalje.<sup>308</sup>

### 9.3. Titani

Titani (grč. τιτανος, *titanos* - bijela zemlja/glina/gips) posebna su vrsta gorostasa koja uključuje šest sinova (titana) i šest kćeri (titanida) Urana i Geje, a to su: Okean, Hiperion, Japet, Teja, Reja, Temida, Mnemozina, Feba, Tetija, Kej i Krij te Kron. Heziod titane opisuje u *Teogoniji* u dijelu o *titanomahiji*. To je jedanaestogodišnji rat titana i olimpskih bogova u kojem su na kraju titani poraženi i bačeni u Tartar gdje su zauvijek zarobljeni. Mora se napomenuti kako se titani u mitologiji uglavnom spominju u vezi s tim događajem.<sup>309</sup>

U popularnoj kulturi, titani su kao i neke druge vrste fantastičnih bića izmiješani s ostalim gorostasima, a najčešći medij u kojem se pojavljuju su videoigrice. Postoji više od 40 videoigrice u kojim se pojavljuju i među važnim su likovima.<sup>310</sup> Kao i dosta ostalih fantastičnih bića, i oni danas uglavnom nose određenu simboliku. Riječ „titan“ označava snagu i moć. Upravo zbog toga, tako se naziva kemijski element titanij koji je lagan i snažan prijelazni metal.<sup>311</sup>

Potomci titana također su poznati likovi u mnogim grčkim mitovima, a neki od njih su Atlas, Prometej i Helej. Možda najpoznatiji primjer je Atlas, sin titana Japeta i nimfe Klimene, koji se za razliku od braće Prometeja i Epimeja borio s protiv Zeusa te je zbog toga kažnjen da nosi svijet (ili nebo) na leđima.<sup>312</sup> Također se mislilo i da je Atlas kralj legendarne Atlantide. Obično se prikazuje kako nosi nebo ili zemlju. Potaknut time, flamanski kartograf Merkator napravio je 1595. prvu modernu zbirku karti svijeta sa slikom Atlasa s prednje strane pa su kasnije tako nazvane same geografske karte. Od ostalih, poznatiji gorostasni potomci su Orion, Tal, Antej, Tifon, Gerion te Olimp.<sup>313</sup>

<sup>307</sup><https://www.giantbomb.com/cyclops/3015-2193/games/>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

<sup>308</sup><http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=cyclops>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

<sup>309</sup>A. Cermanović-Kuzmanović, D. Srejšević, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, str. 534.-535.

<sup>310</sup><https://www.giantbomb.com/titan/3015-2302/>, (Zadnji pristup 7. 8. 2017.)

<sup>311</sup><https://www.britannica.com/science/titanium>, (Zadnji pristup 5. 8. 2017.)

<sup>312</sup>J. Sherman, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, str. 41.

<sup>313</sup>J. Allen, *Enciklopedija fantastičnih bića*, str. 80.

## 10. Zaključak

Religije Starog vijeka dijele neke zajedničke točke, a to su nadnaravna mjesta i neobični događaji te razna fantastična bića. Proučavati njih je komplicirano jer je najteže izmjeriti i opisati ono neizmjerljivo i neopisivo. Fantastična su bića plod ljudske mašte koji je povezan s prirodom, emocijama i ljudima općenito. Ova bića su se razvijala istovremeno uz čovječanstvo. Kada se neposlušnike trebalo dovesti u red ili naučiti nečemu, pričalo se o vukodlacima i čudovišnoj Ehidni, a upozoravalo na primjer Likaona. Rimljani, koji su poznati po svom preuzimanju nekih elemenata drugih kultura, ipak su stvorili vlastitu tradiciju u miješanju ostalih religija sa svojom te su stvorili bića poput lara, penata i lemura. No priroda je ipak najveći izvor inspiracije za stvaranje, tako da su s vremenom nastala bića poput harpija, nimfi i Himere koja su objašnjavala neobjašnjivo i nepredvidljivo ponašanje okoliša. Nadalje, vile poput *Banshee* pokazuju koliko su bića prirode bila važna u organizaciji zajednice. Kako su neka stvorenja objašnjavala nepoznato u prirodi, tako su fantastični hibridi poput kentaura i sirena objašnjavali nepoznato vezano uz ljude, a fantastični narodi poput Amazonki odgovarali su na pitanja o još nepoznatim narodima i neistraženim zemljama, ali su i simbolično prikazivali tadašnju svakidašnjicu.

Kako su ljudi razvijali svoju kulturu, tako su se s vremenom neka stvorenja razvila u kompleksnije likove i pala u drugi plan, poput sirena koje su se poistovjetile s morskim vilama. Neka su se bića prilagodila novom vremenu i prostoru poput Baziliska, koji je od strašne zmije postao hibridni pijetao. Neka stvorenja postala su temelj drugima i s vremenom su se stopila s njima, poput Lamije koja je postala osnova i inspiracija jednima od danas najpoznatijih fantastičnih bića - vampirima. Nadalje, od stvorenja poput vila i vilenjaka nastale su razne vrste i podvrste fantastičnih stanovnika šuma, planina i voda. Fantastična bića oduvijek nose simboliku, poput Feniksa koji je postao poznati simbol vremena i Sunca. Neka su se fantastična stvorenja humanizirala, poput vukodlaka čije je nesretno postojanje danas romantizirano i idealizirano. Kako je cijela Zemlja istražena, a ogromna bića poput kiklopa i titana nemaju se kamo smjestiti, oni su u popularnoj kulturi preneseni u svemir i pretvoreni u bića iz drugog vremena i prostora.

Konačno, fantastična su bića sveprisutna u popularnoj kulturi. Ona se pojavljuju u raznim knjigama, filmovima, stripovima i videoigricama. Pojavljuju se čak i u glazbi, kao simboli pa i u svakodnevnom govoru. Današnje znanstveno društvo koje vjeruje u realnost radi ono što su radili njegovi preci - oni pričaju fantastične priče. Koliko god vremena prođe i koliko god da se ljudi promijene, oni se drže te niti nadnaravnog koja donosi malo nadljudske svjetlosti i uzbuđenja u inače oblačnu stvarnost. Ljudi jesu utjecali na sudbinu fantastičnih bića, ali ipak se može reći kako i najkraća fantastična priča još uvijek može utjecati na misli i stavove čovječanstva.



## 11. Prilozi

### Prilog 1.

Harpije.



### Prilog 2.

Ehidna.



**Prilog 3.**

Lamija.



**Prilog 4.**

Vukodlak.





**Prilog 5.**

Lar.



**Prilog 6.**

*Tuatha Dé Danann.*



**Prilog 7.**

*Banshee.*



**Prilog 8.**

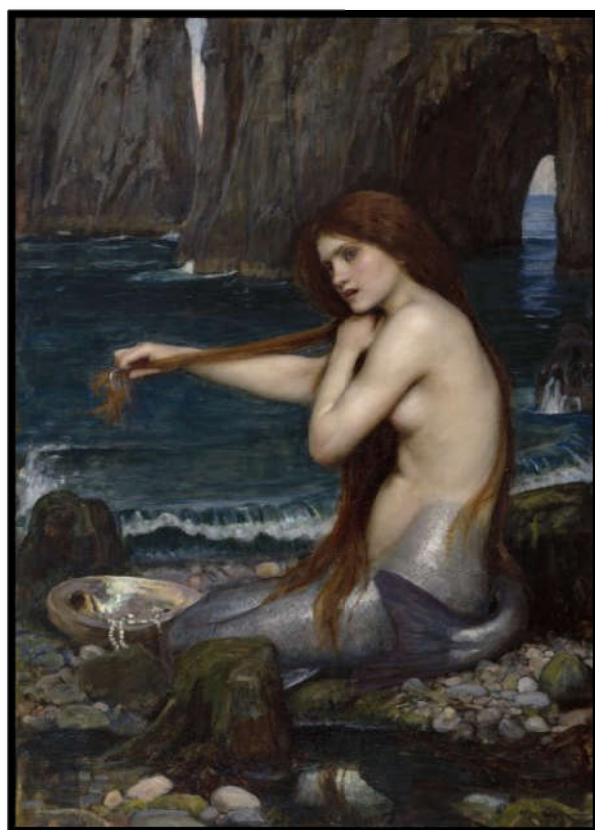
*Kentaur.*





**Prilog 9.**

Sirene i morska vila.



**Prilog 10.**

Amazonke.



**Prilog 11.**

Kerber.



**Prilog 12.**

Kiklopi.



## 12. Popis priloga

### Prilog 1.

*Harpije i Boreadi*, apulska crvenofiguralna amfora (oko 4. st. pr. Kr.), Nacionalni arheološki muzej u Jatti.

<http://www.theoi.com/Gallery/P20.2.html> (Preuzeto 8. 8. 2017.)

### Prilog 2.

*Ehidna*, Kip Pirra Liguria, 1555., Parco di Monstri, Lazio, Italija.

<https://www.pinterest.com/pin/72198400247788255/> (Preuzeto 7. 8. 2017.)

### Prilog 3.

*Lamija*, naslikao Herbert James Draper u 1909. godini.

<http://www.victorianweb.org/painting/draper/paintings/2.html> (Preuzeto 7. 8. 2017.)

### Prilog 4.

Vukodlak, drvena rezbarija iz 1722. godine.

<https://www.pinterest.com/pin/322640760787259320/> (Preuzeto 7. 8. 2017.)

### Prilog 5.

Kipić lara.

<http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/religije-i-kultovi/lari-penati-duhovi-zastitnici-starog-rima/> (Preuzeto 8. 8. 2017.)

### Prilog 6.

Prikaz *Tuatha Dé Danann* na slici *Sidhe jahači* (orig. *The Riders of the Sidhe*) koju je naslikao John Duncan 1911. godine. Danas se nalazi u galeriji McManus u Dundeeju.

[http://www.lifeasmyth.com/journal\\_divine\\_RidersSidhe.html](http://www.lifeasmyth.com/journal_divine_RidersSidhe.html) (Preuzeto 24. 8. 2017.)

### Prilog 7.

Prikaz *Banshee* iz zbirke Thomasa Croftona Crokera pod nazivom *Fairy Legends and Traditions of the South of Ireland* iz 1825. godine.

<http://www.technogypsie.com/faerie/?tag=fairies> (Preuzeto 7. 8. 2017.)

### **Prilog 8.**

Kentaur, grčko-rimski mozaik iz Hadrijanove palače iz oko 2. st. po. Kr.

<http://www.theoi.com/Georgikos/KentauroiThessalioi.html> (Preuzeto 8. 8. 2017.)

### **Prilog 9.**

Prikaz borbe Herakla i Amazonke iz oko 5. st. pr. Kr.

[http://www.racollection.org.uk/ixbin/indexplus? MREF =37302& IXSS =%252asform%3d%252fsearch\\_form%252fallform%26 IXresults\\_%3dy%26exhibitions%3dtrue%26 IXACTION\\_%3dquery%26all\\_fields%3dAMAZONIAN%26archives%3dtrue%26 IX%252ey%3d0%26books%3dtrue%26 IX%252ex%3d0%26works%3dtrue%26 IXMAXHITS\\_%3d18%26 IXTRAIL\\_%3dSearch%2bResults& IXACTION =display& IXSPFX =templates/full/& IXSP =0& IXSR =NxtlahiVNKC& IXTRAIL =Search%20Results](http://www.racollection.org.uk/ixbin/indexplus? MREF =37302& IXSS =%252asform%3d%252fsearch_form%252fallform%26 IXresults_%3dy%26exhibitions%3dtrue%26 IXACTION_%3dquery%26all_fields%3dAMAZONIAN%26archives%3dtrue%26 IX%252ey%3d0%26books%3dtrue%26 IX%252ex%3d0%26works%3dtrue%26 IXMAXHITS_%3d18%26 IXTRAIL_%3dSearch%2bResults& IXACTION =display& IXSPFX =templates/full/& IXSP =0& IXSR =NxtlahiVNKC& IXTRAIL =Search%20Results) (Preuzeto 8. 8. 2017.)

### **Prilog 10.**

Sirene, atenska crnofiguralna oinochoe iz oko 6. st. pr. Kr., Callimanopoulos kolekcija.

<http://www.theoi.com/Pontios/Seirenes.html> (Preuzeto 9. 8. 2017.)

Morska vila, slika *A Mermaid* Johna Williama Waterhousea iz 1901. godine

<http://www.racollection.org.uk/ixbin/indexplus?record=O1243> (Preuzeto 9. 8. 2017.)

### **Prilog 11.**

Kerber, lakonski crnofiguralni kylix (oko 6. st. pr. Kr.), Nacionalni muzej u Tarantu.

<http://www.theoi.com/Gallery/M12.4.html> (Preuzeto 9. 8. 2017.)

### **Prilog 12.**

Kiklopi u kovačnici, mozaik nastao u doba Carstva, Nacionalni muzej Bardo u Tunisu.

<http://www.theoi.com/Titan/Kyklopes.html> (Preuzeto 28. 8. 2017.)



### 13. Popis literature

1. Allen, Judy, *Enciklopedija fantastičnih bića*, Profil, Zagreb, 2007.
2. Ancient History Encyclopedia, <http://www.ancient.eu/>, (Zadnji pristup 17. 7. 2017.)
3. Anime-Planet, <http://www.anime-planet.com/>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)
4. Bane, Theresa, *Encyclopedia of Demons in World Religions and Cultures*, McFarland & Company, Inc. Publishers, North Carolina, 2012.
5. Borges, Jorge L., *Priručnik fantastične zoologije: Knjiga o izmišljenim bićima*, Znanje, Zagreb, 1980.
6. Briggs, Katharine, *An Encyclopedia Of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures*, Pantheon Books, New York, 1976.
7. Broek, Roelof Van der, *The Myth of the Phoenix According to Classical and Early Christian Traditions*, E. J Brill, Leiden, 1971.
8. Cerberus, <https://www.cerberusapp.com/>, (Zadnji pristup, 23. 8. 2017.)
9. Cermanović-Kuzmanović, Aleksandrina; Srejić, Dragoslav, *Leksikon religija i mitova drevne Evrope*, Savremena administracija, Beograd, 1996.
10. Comic Vine, <https://comicvine.gamespot.com/>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)
11. Comics Alliance, <http://comicsalliance.com/>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)
12. Croker, Thomas Crofton, *Fairy legends and traditions of the South of Ireland*, John Murray, London, 1825.
13. Curran, Robert, *Priručnik o vukodlacima*, Znanje, Zagreb, 2010.
14. Dungeons & Dragons, <http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd/monsters>, (Zadnji pristup 19.07. 2017.)
15. Electronic Dictionary of the Irish Language, <http://www.dil.ie/>, (Zadnji pristup 16. 07. 2017.)
16. Eliade, Mircea, *Aspekti mita*, Demetra Filozofska biblioteka Dimitrija Savića, Zagreb, 2004.
17. Ellis, Peter Berresford, *A Dictionary of Irish Mythology*, Oxford University Press, Oxford, 1987.
18. Encyclopædia Britannica, <https://www.britannica.com/>, (Zadnji pristup 22. 8. 2017.)
19. Evans, John Gwenogvryn, *The Black Book of Carmarthen*, Pwllheli, Toronto, 1906.,
20. Fantastic Fiction, <https://www.fantasticfiction.com/>, (Zadnji pristup 03. 8. 2017.)
21. Fiske, John, *Myths and Myth-Makers: Old Tales and Superstitions Interpreted by Comparative Mythology*, The Riverside Press, Cambridge, 1896.

22. Gardner, Ernest Arthur, *A Handbook of Greek Sculpture*, Macmillan, London, 1920.
23. Giant Bomb, <https://www.giantbomb.com/>, (Zadnji pristup 28. 8. 2017.)
24. Goodreads, <https://www.goodreads.com/>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)
25. Gračanin, Hrvoje; Tomorad, Ivana Malus; Tomorad, Mladen, *Povijest I.: Udžbenik iz povijesti za prvi razred gimnazije*, Meridijani, Samobor, 2006.
26. Grant Michael; Hazel John, *Who's Who in Classical Mythology*, Routledge, New York, 1993.
27. Hrvatska enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)
28. Ian Ridpath's Star Tales, <http://www.ianridpath.com/startales/cerberus.htm>, (Zadnji pristup 16. 7. 2017.)
29. Ireland's Eye, <http://www.irelandseye.com/animation/intro.html>, (Zadnji pristup 12. 7. 2017.)
30. Klaić, Bratoljub, *Rječnik stranih riječi*, Školska knjiga, Zagreb, 2007.
31. Koch, John T., *Celtic culture: a historical encyclopedia*, ABC CLIO, Santa Barbara, 2006.
32. Krause, Arnulf, *Die Welt der Kelten: Geschichte und Mythos eines rätselhaften Volkes*, NIKOL VERLAG, Hamburg, 2012.
33. Le Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines de Daremberg et Saglio, <http://dagr.univ-tlse2.fr/>, (Zadnji pristup 15. 7. 2017.)
34. Lecouteux, Claude, *Povijest vampira: Autopsija mita*, Naslijeđe, Zagreb, 2013.
35. Loeb Classical Library, *Nonnus Dionysiaca with an English Translation by W. H. D. Rouse, Lrrr. D.*, Harvard University Press, London, 1940.
36. Lyrics, <http://www.lyrics.com/>, (Zadnji pristup 14. 7. 2017.)
37. Markale, Jean, *Halloween: Povijest i tradicije*, Naslijeđe, Zagreb, 2012.
38. Martin, George, *A Storm of Swords*, Bantam Books, New York, 2001.
39. MARVEL, Official Site, <http://marvel.com/>, (Zadnji pristup 5. 8. 2017.)
40. McCall, Gerrie; Regan, Lisa, *Mitska čudovišta: Klasični mitovi*, Egmont, Zagreb, 2012.
41. Mediterranees, <https://mediterranees.net/index.html>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)
42. Miličević Bradač, Marina, *Stara Grčka: Grci na Crnome moru*, Školska knjiga, Zagreb, 2004.
43. Murthy, K. Krishna, *Mythical Animals in Indian Art*, Abhinav Publications, New Delhi, 1985.
44. New World Encyclopedia, [http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Info:Main\\_Page](http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Info:Main_Page), (Zadnji pristup 25. 7. 2017.)

45. Nonno, Tresi. On Ainu etymology of key concepts of Shintō: tamashii and kami// CAES/ Chiba: 2015. Str. 24.-35.
46. Ogden, Daniel, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, Oxford University Press, New York, 2013.
47. Owen, Elias, *Welsh folk-lore: A collection of the folk-tales and legends of North Wales*, Llanerch, Felinfach, 1887.
48. Perseus Digital Library, <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/collections>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)
49. Pinsent, John, *Biblioteka svjetski mitovi i legende: Grčka mitologija*, Otokar Keršovani, Opatija, 1990.
50. Poetry Foundation, <https://www.poetryfoundation.org/>, (Zadnji pristup 26. 7. 2017.)
51. Rogers, Liam. Sabrina and the River Severn.  
<http://www.whitedragon.org.uk/articles/sabrina.htm>, (Zadnji pristup 6. 8. 2017.)
52. Schwab, Gustav, *Sagen des klassischen Altertums*, Wilhen Goldmann Verlag, München, 1958.
53. Seale, Yvonne. The First Female Anglo-Saxonist. 04. 02. 2016.  
<http://www.historytoday.com/yvonne-seale/first-female-anglo-saxonist>, (Zadnji pristup 20. 7. 2017.)
54. Sherman, Josepha, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, Sharpe Reference, New York, 2008.
55. Squire, Charles, *Mitologija Kelta*, CID-NOVA, Zagreb, 2005.
56. Spirin, Vanja, *Hrvatski mitovi i legende: Priče o bogovima*, Pegaz, Zagreb, 1997.
57. Stampfli G.M., Borel G.D., „A plate tectonic model for the Paleozoic and Mesozoic constrained by dynamic plate boundaries and restored synthetic oceanic isochrons.// Earth and Planetary Science Letters“ 196 /17-33, University of Lausanne, Lausanne, 2002.
58. *The Complete Works of William Shakespeare*, Wordsworth Editions, Hertfordshire, 1996.
59. The Free Dictionary, <http://www.thefreedictionary.com/>, (Zadnji pristup 22. 8. 2017.)
60. The Harry Potter Lexicon, <https://www.hp-lexicon.org/>, (Zadnji pristup 5. 8. 2017.)
61. The Internet Archive,  
<https://web.archive.org/web/20070920205755/http://notes.utk.edu/bio/unistudy.nsf/0/22d591ecc61a2cca85256efd00631d45?OpenDocument>, (Zadnji pristup 13. 7. 2017.)
62. The Internet Movie Database, [http://www.imdb.com/?ref=nv\\_home](http://www.imdb.com/?ref=nv_home), (Zadnji pristup 28. 8. 2017.)
63. The Medieval Bestiary, <http://bestiary.ca/index.html>, (Zadnji pristup 21. 8. 2017.)

64. Theoi Greek Mythology, <http://www.theoi.com/>, (Zadnji pristup 28. 8. 2017.)
65. Tolkien Getaway, [http://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](http://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page), (Zadnji pristup 31. 7. 2017.)
66. Urban Dictionary, <http://www.urbandictionary.com/>, (Zadnji pristup 1. 8. 2017.)
67. Web Archive, <https://web.archive.org/web/20140415163536/http://phoenix.gov/pio/publications/history/index.html>, (Zadnji pristup 26. 7. 2017.)
68. Weidner Christopher A., *Die Enzyklopädie der Mythologie: Die geheimnisvolle Welt der antiken Griechen, Germanen und Kelten*, tosa, Fränkisch-Crumbach, 2015.
69. Wentz, W. Y. Evans, *The Fairy-Faith in Celtic Countries*, Gerrards Cross, Colin Smythe Humanities Press, 1911.
70. Werewolves.com, <https://www.werewolves.com/167-werewolf-inspired-songs-for-werewolves/>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)
71. Whats-Your-Sign, <http://www.whats-your-sign.com/index.html>, (Zadnji pristup 18. 7. 2017.)
72. Wilk, Stephen R., *Medusa: Solving the Mystery of the Gorgon*, Oxford University Press, Oxford, 2007.
73. Wilkinskon, Philip, *Mitovi i legende*, Profil Knjiga, Zagreb, 2012.
74. World of Warcraft, <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races>, (Zadnji pristup 31. 7. 2017.)
75. Yao, Michelle. Werewolves in Popular Culture. 9. 12. 2013. <https://wiki.shanti.virginia.edu/display/Monsters/Werewolves+in+Popular+Culture>, (Zadnji pristup 30. 7. 2017.)
76. Yeats, William Butler, *Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry*, Create Space Independent Publishing Platform, North Charleston, 2014.
77. Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=SaolVEJEjV4>, (Zadnji pristup 26. 7. 2017.)