

Analiza utjecaja krajobraza na mitologiju Stare Grčke

Čubelić, Antonia

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Agriculture / Sveučilište u Zagrebu, Agronomski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:204:711854>

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

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



Repository / Repozitorij:

[Repository Faculty of Agriculture University of Zagreb](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AGRONOMSKI FAKULTET**

**ANALIZA UTJECAJA KRAJOBRAZA NA
MITOLOGIJU STARE GRČKE**

DIPLOMSKI RAD

Antonia Čubelić

Zagreb, rujan, 2022.
SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

AGRONOMSKI FAKULTET

Diplomski studij:

Krajobrazna arhitektura

**ANALIZA UTJECAJA KRAJOBRAZA NA
MITOLOGIJU STARE GRČKE**

DIPLOMSKI RAD

Antonia Čubelić

Mentor:

doc.dr.sc. Iva Rechner Dika

Zagreb, rujan, 2022.
SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AGRONOMSKI FAKULTET

IZJAVA STUDENTA
O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, **Antonia Čubelić**, JMBAG 0178105454, rođen/a 11.05.1996. u Zagrebu, izjavljujem da sam samostalno izradila/izradio diplomski rad pod naslovom:

ANALIZA UTJECAJA KRAJOBRAZA NA MITOLOGIJU STARE GRČKE

Svojim potpisom jamčim:

- da sam jedina autorica/jedini autor ovoga diplomskog rada;
- da su svi korišteni izvori literature, kako objavljeni tako i neobjavljeni, adekvatno citirani ili parafrazirani, te popisani u literaturi na kraju rada;
- da ovaj diplomski rad ne sadrži dijelove radova predanih na Agronomskom fakultetu ili drugim ustanovama visokog obrazovanja radi završetka sveučilišnog ili stručnog studija;
- da je elektronička verzija ovoga diplomskog rada identična tiskanoj koju je odobrio mentor;
- da sam upoznata/upoznat s odredbama Etičkog kodeksa Sveučilišta u Zagrebu (Čl. 19).

U Zagrebu, dana _____

Potpis studenta / studentice

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AGRONOMSKI FAKULTET**

**IZVJEŠĆE
O OCJENI I OBRANI DIPLOMSKOG RADA**

Diplomski rad studenta/ice **Antonia Čubelić**, JMBAG 0178105454, naslova

ANALIZA UTJECAJA KRAJOBRAZA NA MITOLOGIJU STARE GRČKE

obranjen je i ocijenjen ocjenom _____, dana _____.

Povjerenstvo:

potpisi:

1. doc.dr.sc. Iva Rechner Dika mentor

2. prof.art. Stanko Stergaršek član

3. izv.prof.dr.sc. Petra Pereković član

Zahvala

Ovime zahvaljujem roditeljima i sestrama, prijateljima i Jurju na pruženoj podršci, pomoći i ljubavi, profesorima na znanju koje su mi prenijeli tijekom cjelokupnog obrazovanja, te mentorici na savjetima i pomoći prilikom izrade diplomskog rada.

Sadržaj

1. Uvod	1
1.1. Metode i materijali rada	1
2. Stara Grčka	2
2.1. Kratki pregled povijesnog razvoja Stare Grčke	2
2.2. Starogrčko društvo, kultura i ustroj	4
3. Mit i mitologija.....	8
3.1. Grčka religija.....	8
3.2. Mit i društvo	12
4. Krajobraz i društvo.....	13
4.1. Krajobraz Stare Grčke	13
4.2. Odnos starih Grka, prirode i krajobraza	15
5. Analiza utjecaja krajobraza na mitove	17
5.1. Krajobraz i mitovi	17
5.2. Analiza mitova	22
5.2.1. Mit o Ahileju i Skamandru	22
5.2.2. Mit o Heraklu i Aheloju.....	25
5.2.3. Mit o otmici Perzefone	26
5.2.4. Mitovi o vulkanu Etni	28
5.3. Usporedba krajobraza u analiziranim mitovima	30
6. Zaključak	31
7. Popis literature.....	32
8. Popis priloga.....	33
Životopis.....	

Sažetak

Diplomskog rada studenta/ice **Antonia Čubelić**, naslova

ANALIZA UTJECAJA KRAJOBRAZA NA MITOLOGIJU STARE GRČKE

Generalno gledajući, utjecaj krajobraza na društvo i način života je neupitan, no postavlja se pitanje da li i kako fizička okolina utječe na društvene konstrukte poput religije i mitologije. Starogrčko društvo je bilo društvo mitova, čineći religiju neotuđivim dijelom života, a mitove dijelom svakodnevice.

Iako je starogrčka mitologija prepoznatljiva po antropocentralističkim temama i karakteristikama mitova i bogova, krajobraz je služio kao mjesto radnje, pozadina ili inspiracija ovisno o upoznatosti starih Grka s područjem. Prostor i krajobraz nepoznat prosječnom Starom Grku se činio mističnim i opasnim, podložnim mitologizaciji, dok su dobro poznate karakteristike i ponašanja elemenata u krajobrazu služila kao inspiracija karakterizacije i stvaranja mitoloških likova. Zbog izrazite povezanosti društva i mitova, Stara Grčka je odabrana kao područje analize utjecaja krajobraza na mitologiju u svrhu diplomskog rada.

Ključne riječi: krajobraz, Stara Grčka, mitologija

Summary

Of the master's thesis - student **Antonia Čubelić**, entitled

ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF LANDSCAPE ON ANCIENT GREEK MYTHOLOGY

Generally speaking, the impact of landscape on society and lifestyle is undoubted, but the question arises whether and how the physical environment affects social constructs such as religion and mythology. Ancient Greek society was a society of myths, making religion an inalienable part of life, and myths a part of everyday life.

Although Greek mythology is recognizable by its anthropocentric characteristics of myths and gods, the landscape served as a setting, backdrop, or inspiration depending on the Greeks' familiarity with the area. The space and landscape unknown to the average Ancient Greek seemed mystical and dangerous, therefore susceptible to mythologizing, while the well-known characteristics and behaviors of elements in the landscape served as inspiration for the creation of mythological characters. Due to the distinct connection between society and myth, Ancient Greece was chosen as the area of analysis of the impact of landscape on mythology for the purpose of the thesis.

Keywords: landscape, Ancient Greece, mythology

1. Uvod

Krajobraz i društvo su neodvojivi pojmovi koji se isprepliću i nadopunjuju. Oni se međusobno oblikuju, stvarajući i ostavljajući pri tome dugotrajne tragove i stoljetne tradicije. Osim utjecaja na način života, krajobraz utječe i na maštu društva koje u njemu boravi. Od početaka ljudskog društva postojala je potreba za objašnjavanjem i racionalizacijom događaja i pojava u krajobrazu. Zbog nedostatka znanja i istraživanja, primitivna društva su često pribjegavala nadnaravnim objašnjenjima. Razvojem društva, razvijali su se sustavi nadnaravnih bića kojima su pripisivane zasluge za uzrokovanje neobjašnjivih događaja i pojava poput kiše, potresa i suša.

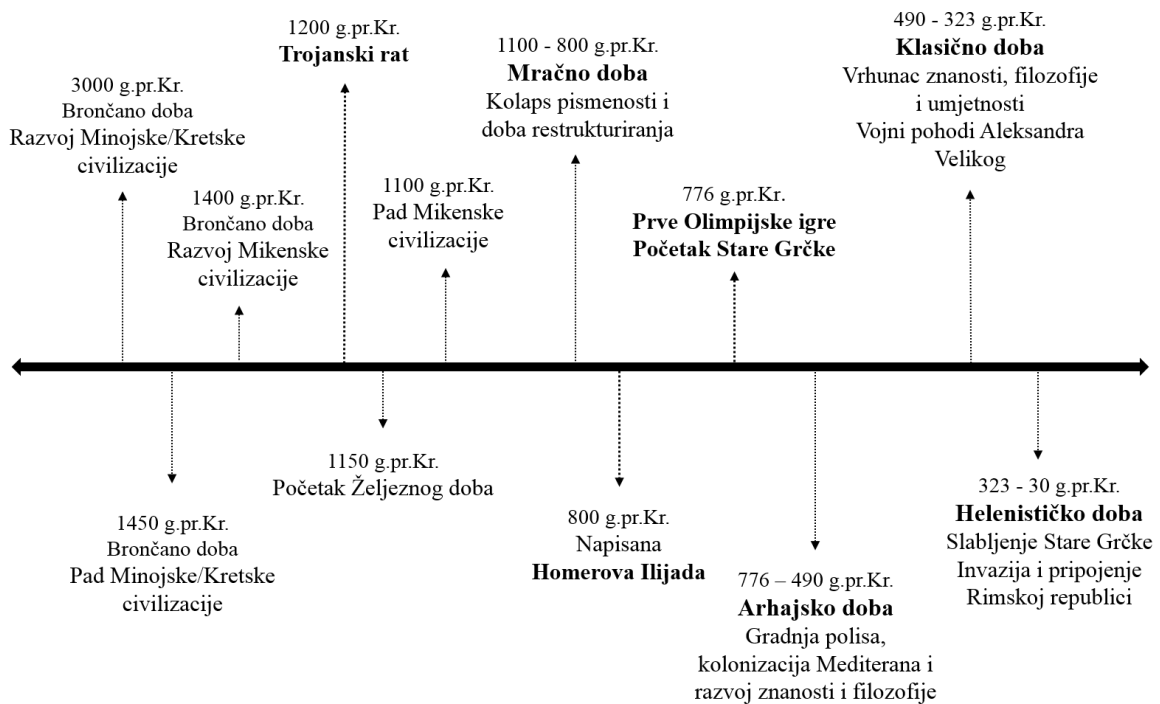
Tako su stvorene brojne politeističke religije raznih društva diljem svijeta, uključujući civilizaciju Stare Grčke. Starogrčko društvo je društvo mitova, odnosno vjerski nastrojena civilizacija, čija je svakodnevnica bila ispunjena štovanjem bogova kroz prepričavanje mitova i odlaskom u hramove i svetišta. Bilo usmeno ili pismeno kroz predstave ili likovno kroz oslikavanje vaza i izrade kipova, mitovi su bili zastupljeni u gotovo svakom dijelu starogrčkog života i okoline. Unatoč fiktivnim radnjama i likovima, važno je napomenuti da su mitovi bili smješteni u stvaran prostor ili prostor inspiriran stvarnim krajobrazom.

Kao što bogovi i pozadina mitova ovise o području Grčke i krajobrazu u kojemu su nastali, priča i pouka mita ovise o autoru, njegovom pogledu na svijet i društvu. Prema tome, mitovi se mogu sagledavati i analizirati kao izvori informacija o nekadašnjem krajobrazu stare Grčke kao i odnosa i shvaćanja starih Grka prema okolini, odnosno krajobrazu.

Diplomski rad detaljnije razrađuje navedenu tezu kroz definiranje starogrčkog društva i krajobraza te njihovog međuodnosa s ciljem sagledavanja i prepoznavanja na koji način je krajobraz utjecao na stvaranje mitova Stare Grčke.

1.1. Metode i materijali rada

Metoda rada pri izradi diplomskog rada se bazirala na kabinetskom istraživanju, odnosno pregledu i proučavanju literature o starogrčkoj civilizaciji, mitologiji i krajobrazu, te odnosu krajobraza i društva na primjeru Stare Grčke. Na temelju znanja sakupljenog kroz literaturu, provedena je analiza utjecaja krajobraza na mitologiju kroz detaljniju raščlambu odabranih mitova.



Slika 2.1.1. Lenta vremena razvoja Stare Grčke i bitnih događaja

Iako se količina pisanih izvora bitno razlikuju ovisno o razdoblju Stare Grčke, arheološka nalazišta ukazuju na naseljavanje i razvoj područja već u neolitikumu (70.- 40. st.pr.Kr.). Prema Pomeroy i sur. (2004.) u tom razdoblju se formiraju trajna poljoprivredna naselja koja se dalje razvijaju u ranom brončanom dobu (40.-30.st.pr.Kr). Srednje i kasno brončano doba obilježava dolazak indoeuropskih govornika i kulture te razvoj mikenske i minojske civilizacije. Uz razvoj kulture i pisma (linearno A i B pismo), započinju kontakti i povezivanje grčkog kopna Kretom i Bliskim Istokom. Pad Mikene i sistema manjih kraljevstva označuju kraj brončanog doba i stanku dotadašnjeg kulturnog razvoja područja (Pomeroy i sur., 2004.).

Nakon brončanog doba, oko 1150.g.pr.Kr. započinje takozvano Mračno doba Stare Grčke koje karakterizira jonska selidba i naseljavanje Dorana. Iako je doba razvoja stare Grčke nastankom pisma i razvojem korištenja željeza, naziv je dobio po činjenici da nema gotovo nikakvih zapisa iz tog vremena. To je doba usmene predaje, takozvano Homerovo doba (Pomeroy i sur., 2004.).

Prve Olimpijske igre 776. g. pr. Kr. označuju početak Arhajskog doba koje neki povjesničari smatraju pravim početkom Stare Grčke (P.J. Rhodes, 2014.). To je doba osnivanja grada-država (polis), kolonizacije zapadnog Mediterana i početak razvoja znanosti i filozofije.

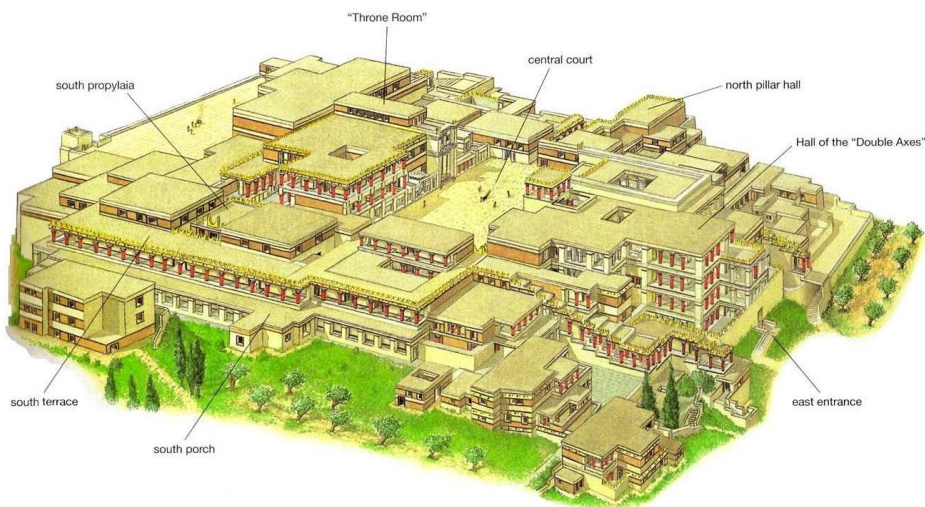
Idući veliki događaj u grčkoj povijesti naznačuje kraj Arhajskog doba. Pomeroy i sur. (2004.) navode kako bitka kod Maratona 490.g.pr.Kr. označava početak Klasičnog ili Zlatnog doba Stare Grčke. Ovo razdoblje karakterizira osamostaljenje istočnih i sjevernih regija stare Grčke od Perzijskog Carstva, Peloponeski ratovi, širenje Makedonije te vrhunac demokracije u Ateni (Pomeroy i sur., 2004.). Karakteristike znanosti, umjetnosti, filozofije i politike razvijene u Klasičnom dobu služile su kao inspiracija i izvor kasnijeg razvoja Rimskog Carstva i Zapadne civilizacije. Klasično doba je također obilježeno vojnim pohodima Aleksandra Velikog, vladara

Makedonskog kraljevstva koji je pokorio Perzijsko Carstvo i proširio granice grčkog područja sve do Indije.

Nakon smrti Aleksandra Velikog, počinje posljednje razdoblje stare Grčke. Helenističko doba traje od 323.g.pr.Kr. do smrti Kleopatre VII. 30.g.pr.Kr. To je razdoblje slabljenja značaja područja stare Grčke i polisa poput Sparte i Atene, koje zamjenjuju nova središta helenističke kulture Aleksandrije u Egiptu i Antiohija u Siriji. Pobjedom Rimljana u bitci kod Korinta 146.g.pr.Kr., dijelovi područja stare Grčke polagano postaju dio Rimske Republike. Bitka kod Akcija, 31.g.pr.Kr. označava definitivni kraj Stare Grčke kao takve kada budući rimski car August zauzima Aleksandriju, posljednje važno središte Helenističke Grčke (Pomeroy i sur., 2004.).

2.2. Starogrčko društvo, kultura i ustroj

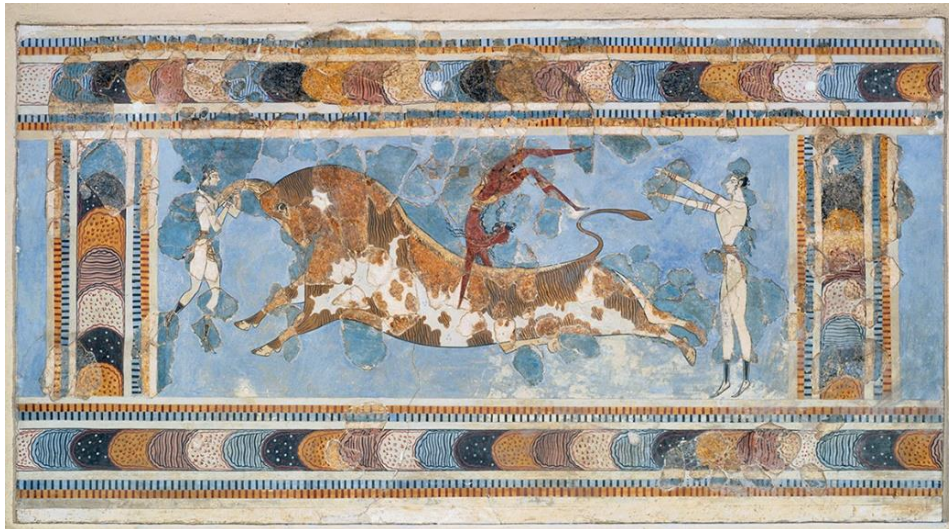
Početak razvoja starogrčke kulture je razvojem Minojske civilizacije u brončanom dobu na otoku Kreti. Minojska civilizacija se smatra prvom naprednom civilizacijom u Europi s obzirom na arhitektonsko znanje, umjetnost i pismenost. Kako navode Pomeroy i sur. (2004.), kao i kasniji Grci, Minojci su bili poljoprivrednici i pomorci koji su trgovali diljem Mediterana i s Bliskim Istokom. Palače u Knosu i Festi na Kreti ukazuju na sofisticirano i centralizirano društvo (slika 2.2.1.). Minojci su funkcionirali na bazi ekonomije palače, odnosno sustav prikupljanja i skladištenja žita i drugih dobara na jednom mjestu (palača) s kojeg bi se dalje redistribuiralo.



Slika 2.2.1. Rekonstrukcija palače Knos, Kreta

Izvor: Minoan Crete (<https://sites.google.com/site/historyofcrete21/home/minoan-crete> - pristup 25.09.2022.)

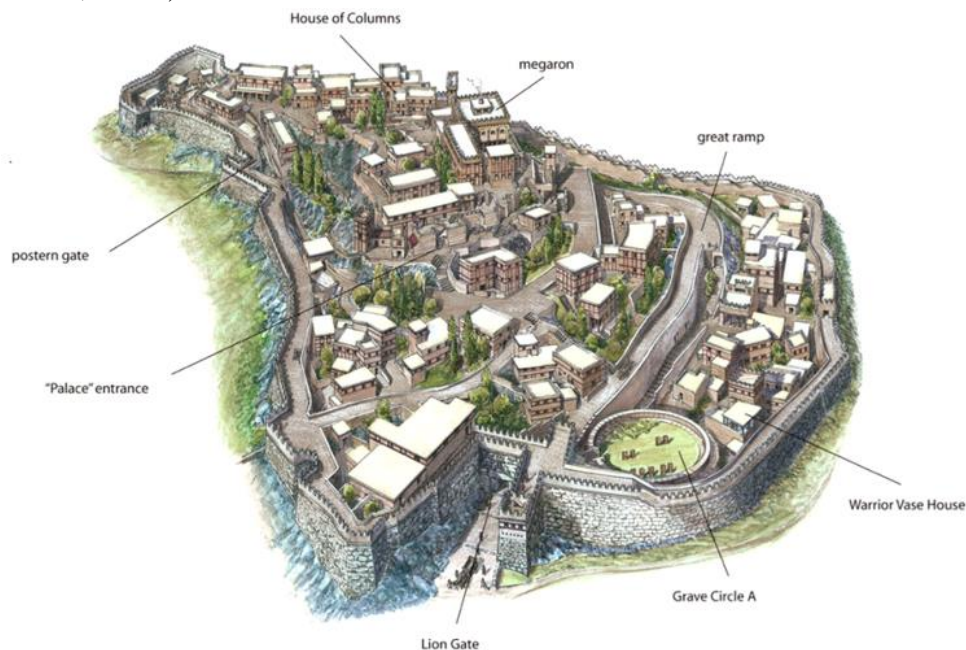
Minojska civilizacija je dobila ime po legendarnom kretskom kralju Minosu, ocu mitološkog Minotaura, hibrida čovjeka i bika. Arheolog Evansa, koji je otkrio i dao ime kretskoj kulturi, je bio inspiriran freskama i figurama bika (slika 2.2.2.), kao i geometrijskim oblikom palače nalik labirintu koji se spominje u poznatom grčkom mitu o Tezeju i Minotauru. I sami stari Grci su vrlo vjerojatno bili inspirirani tim motivima, pretvarajući kretsku kulturu u dio mitološke „povijesti“ Stare Grčke.



Slika 2.2.2. Freska iz palače Knos koja prikazuje kretske običaj preskakanja bika

Izvor: The bull-leaping fresco, Heraklion museum (<https://heraklionmuseum.gr/language/en/the-bull-leaping-fresco/> - pristup 25.09.2022.)

Kao i minojska civilizacija, mikenska kultura čini bitan dio mitološke „povijesti“ starih Grka. Kako se za porijeklo Minojaca ne zna sa sigurnošću, Mikenjane se smatra prvom autohtonom grčkom civilizacijom razvijenoj u kopnenoj Grčkoj. Za razliku od otmjenog i umjetničkog dojma koju ostavlja kretska kultura, mikenska kultura ostavlja dojam strogoće, snage i stabilnosti. Mikenjani su imali strogu društvenu i političku hijerarhiju na čelu s kraljevima koji su bili članovi ratničke elite. Mikensku civilizaciju je činila mreža manjih odvojenih kraljevstva čija se ekonomija bazirala na trgovini širom Sredozemlja. Civilizacija je dobila naziv po gradu Mikeni (slika 2.2.3.), bitnim središtem kulture tog razdoblja. Neka od mikenskih kraljevstva su kasnije postala središta razvoja Stare Grčke poput Atene i Tebe (Pomeroy i sur., 2004.).



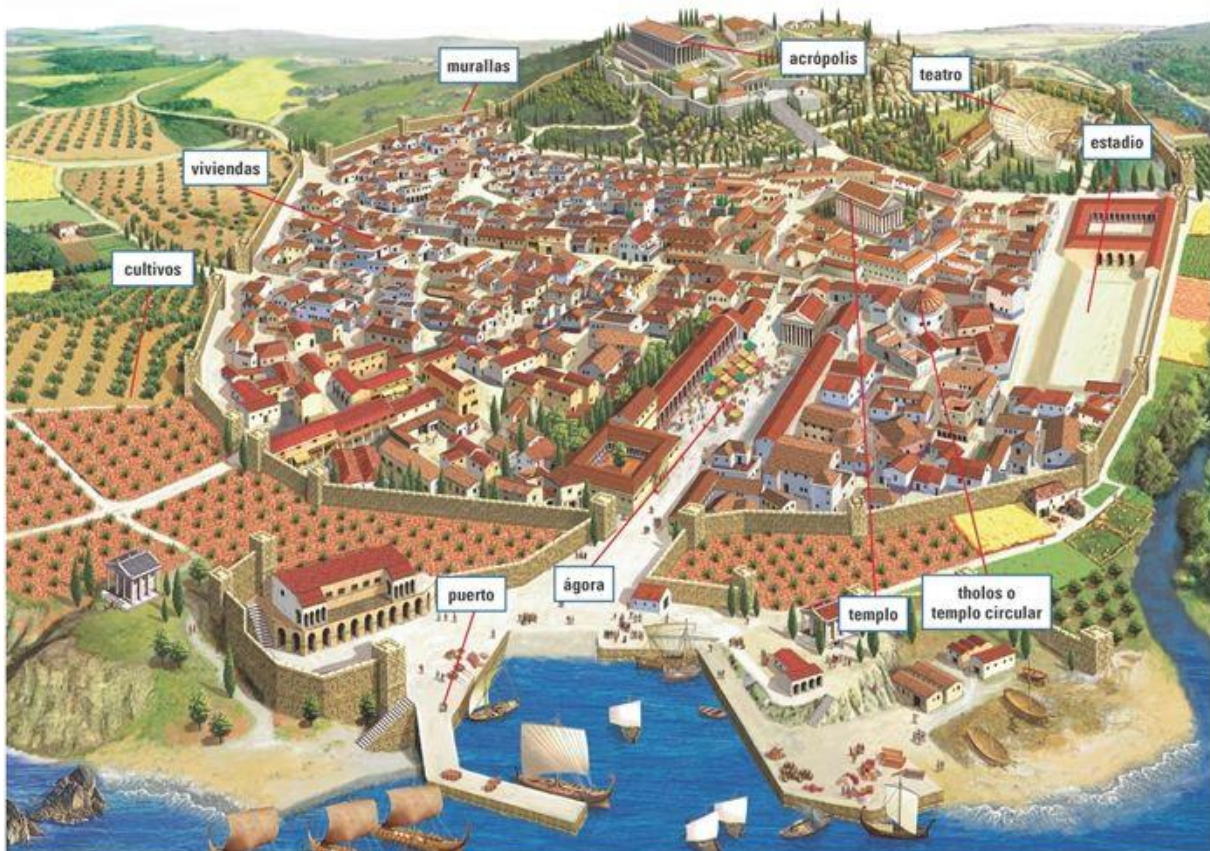
Slika 2.2.3. Rekonstrukcija grada Mikene

Izvor: Mycenae reconstruction: The technology that shows us how ancient Mycenae looked like (<https://www.greecehighdefinition.com/blog/mycenae-reconstruction> - pristup 25.09.2022.)

Dio mikenskih božanstva je preuzet u panteon Stare Grčke poput Posejdona i Dioniza, a samo mikensko razdoblje je kasnije postalo mitološko razdoblje u koje su Stari Grci smjestili većinu radnji mitova, a kraljevi i vođe su pretvoreni u mitološke junake. Događaji i radnja najpoznatijih epova Ilijade i Odiseje su smješteni upravo u to doba kraljevstva i ratnih junaka, objašnjavajući nastanak i nestanak gradova i kraljevskih loza.

Nakon pada mikenske civilizacije, pisma razvijena u minojskoj i mikenskoj kulturi padaju u zaborav i na području Stare Grčke nastupa Mračno doba. Zbog nedostatka pismenih zapisa, ne zna se puno o kulturi i društvu tog razdoblja, osim da je to doba propadanja kulturnih središta prijašnjih civilizacija i doba restrukturiranja.

Razdoblje stare Grčke započinje razvojem sistema gradova-država, specifičnim za starogrčku civilizaciju. Kao što je bio slučaj mreže manjih kraljevstva u mikenskom razdoblju, planinska geografija Stare Grčke nije dopuštala razvoj ujedinjene zajednice koja bi obuhvaćala cijelu populaciju rasprostranjenu diljem stare Grčke. Sukladno tome, nastale su manje zajednice polisa ili grad-država, samoupravnih jedinica naselja s urbanim centrom i poljoprivrednim okruženjem (slika 2.2.4.). Prema Thommenu (2012.) gradovi su bili okruženi zidinama unutar kojih su se nalazili javni prostori s religijskim i državnim zgradama (Akropola i Agora). Većina populacije polisa je živjelo unutar grada koje je služilo kao središte trgovine, kulture i politike. Isti autor procjenjuje da je postojalo više od 700 polisa u Staroj Grčkoj, a zbog međusobne neovisnosti, razvijeni su različiti tipovi ustroja i vladajućih tijela. Raspon tipova vladavina je bio od monarhija i oligarhija do vojnih i proto-demokratskih društva (Thommen, 2012.).



Slika 2.2.4. Prikaz prostorne organizacije i dijelova starogrčkog polisa

Izvor: The Greek City State (<https://ozgeustun.wordpress.com/2018/10/23/the-greek-city-state/> -pristup 25.09.2022.)

Unatoč centralizaciji i važnosti grada, nije se dogodila polarizacija centra i pripadajuće poljoprivredne zone sa selima jer su većina stanovnika grada bili poljoprivrednici. Kao i kod Minojaca, poljoprivreda je činila ekonomsku bazu starih Grka (Thommen, 2012.). Uz poljoprivredu, Grci su bili odlični pomorci koji su trgovali diljem Sredozemlja i na taj način razvijali gradove i društvo pomoću materijala i dobara dobivenih trgovinom.

Stari Grci su poznati po značajnom kulturnom razvoju i razvoju brojnih grana znanosti i umjetnosti poput filozofije, matematike, književnosti i arhitekture. Gradeći na spoznajama i znanju preuzetog od starih civilizacija Egipta i Mezopotamije, Grci su razvili sofisticiranu kulturu koja je imala veliki značaj na daljnji razvoj zapadne civilizacije. Značajnu ulogu razvoja filozofije i znanosti Antičke Grčke je imala potreba za propitkivanjem i racionalizacijom, odnosno ideja objektivnog i racionalnog opažanja svijeta.

Unatoč razvoju znanosti i filozofije, stari Grci su bili društvo mitova i religije. Religija i mitologija su činile važan dio odgoja i života starih Grka. U čast bogova su gradili veličanstvene hramove i organizirali festivale i svetkovine na kojima su se izvodile tragedije i komedije koje predstavljaju početak razvoja književnosti na Mediteranu i šire.

3. Mit i mitologija

Mitologija je sustavno proučavanje mitova, njihova značenja i nastanka, a prema Oxfordskom rječniku (2005.) se također definira kao skup mitova neke religije, etničke skupine ili civilizacije. Ne postoji univerzalna definicija mita, no opće prihvaćeno shvaćanje mita je priča o nadnaravnim zgodama i radnjama bogova i junaka koja primitivnim društvima objašnjavaju postanak i poredak svijeta, kao i prirodnih pojava.

Kako navodi Dowden (2002.), riječ mit potječe iz grčke riječi *mythos* čije je izvorno značenje bilo 'riječ, govor, misao, poruka', odnosno niz promišljenih ideja iznesenih u rečenicama. Korištenje riječi s tim značenjem može se zamijetiti u Homerovim epovima u počecima starogrčke književnosti (Dowden, 2002.).

Razvojem starogrčkog jezika i kulture, razvio se novi oblik prijenosa znanja, kulture i mitologije u civilizaciji koja je do tada pretežito prakticirala usmenu predaju. Razvojem proze, odnosno pismenog izražavanja u 6. st. pr.Kr. Stare Grčke, uvodi se riječ *logos* koja djelomično zamjenjuje riječ *mythos* (Dowden, 2002.). Logos preuzima značenje govora (kao glagol i imenica) i istovremeno opisuje prozu kao djelo racionalizacije i diskursa. Razvojem proze pojavljuje se i filozofija, odnosno kritika mitologije i preispitivanje njezine istinitosti i utemeljenosti.

Takav razvoj jezika i društva doveo je do promjene značenja *mythos* koji je i danas prepoznatljiv. Nakon 6.st.pr.Kr., *mythos* zadržava značenje narativa, ali sada je fiktivan i poistovjećuje se s pričom, dok *logos* predstavlja istinitu predaju i faktografski pristup. Rimljani kasnije koriste riječ *fabula* koju poistovjećuju sa *mythosom* (Dowden, 2002.). Njemački filolog, Walter Burkert definira mit kao tradicionalnu priču sa sekundarnim, djelomičnim osvrtom na nešto od kolektivne važnosti (Hornblower i sur., 2012.).

Mitovi i povijest su pojmovi koji se isprepliću kod starih Grka. Prema Dowdenu (2002.), grčka mitologija je „povijesna“ mitologija o ljudima koji su živjeli „*illo tempore*“ ili u ono vrijeme, odnosno u vrijeme prije zapisane povijesti. Većina mitova je smještena u određena područja Grčke i govore o herojima koji su tamo živjeli, njihovima zgodama i djelima te njihovim kasnijim potomcima. Heroji i junaci su u stvarnosti bili bitne ličnosti poput vođa, osnivača gradova i kraljeva čiji su životi ostali zapamćeni i prepričavani u mitovima.

Bitno je napomenuti važnost Ilijade kao kulminacije i središnje točke mitološke „povijesti“ za koju se vežu brojni mitovi koji je slijede i prethode. Homerova Ilijada je stvorila sliku objedinjene i standardizirane baze mitova i heroja na koju su se kasniji pjesnici nadovezivali. Nijedan mit nije sam za sebe, odnosno svaki mit se nadovezuje na idući, objašnjavajući razloge i motivacije radnji i događaja.

3.1. Starogrčka religija

Ono što danas zovemo klasičnom ili grčkom mitologijom je zapravo grčka religija koja se formirala oko 7.st.pr.Kr. u doba kada su nastali Homerovi epovi. Homerova djela su pomogla u stvaranju jedinstvene religije koja se bazirala na dvanaest glavnih bogova s planine Olimp i manjih prirodnih božanstava i junaka. Mitološki likovi i religijski bogovi su iste pojave, a grčka mitologija je manifestacija grčke religije. Religija i štovanje su bili neotuđiv dio starog Grka.

Prema Herodotu (Hornblower i sur., 2012.) ono što osobu čini Grkom, osim jezika, običaja i porijekla, je imati zajedničke hramove i rituale.

Starogrčka religija je rezultat mješavine vjerovanja različitih naroda i kultura. Prije dolaska i naseljavanja indo-eurotskih naroda Grka u brončanom dobu (Adkins, 2022.), Sredozemlje je bilo dom prethelenskog plemena Pelazga. Mješavinom domorodaca i doseljenika se polagano razvila vjera koja se dalje definirala kroz doba mikenske i minojske civilizacije i kasnijih migracija naroda. S obzirom na kontakt starih Grka s Bliskim Istokom, vidljiv je i utjecaj religija Bliskog Istoka. Grci su vrlo često uzimali elemente iz drugih religija i mitologija koje bi pripojili u svoju, što je posebice vidljivo u Helenističko doba kada su Grci vladali najvećim teritorijem koji je obuhvaćao područje različitih kultura.

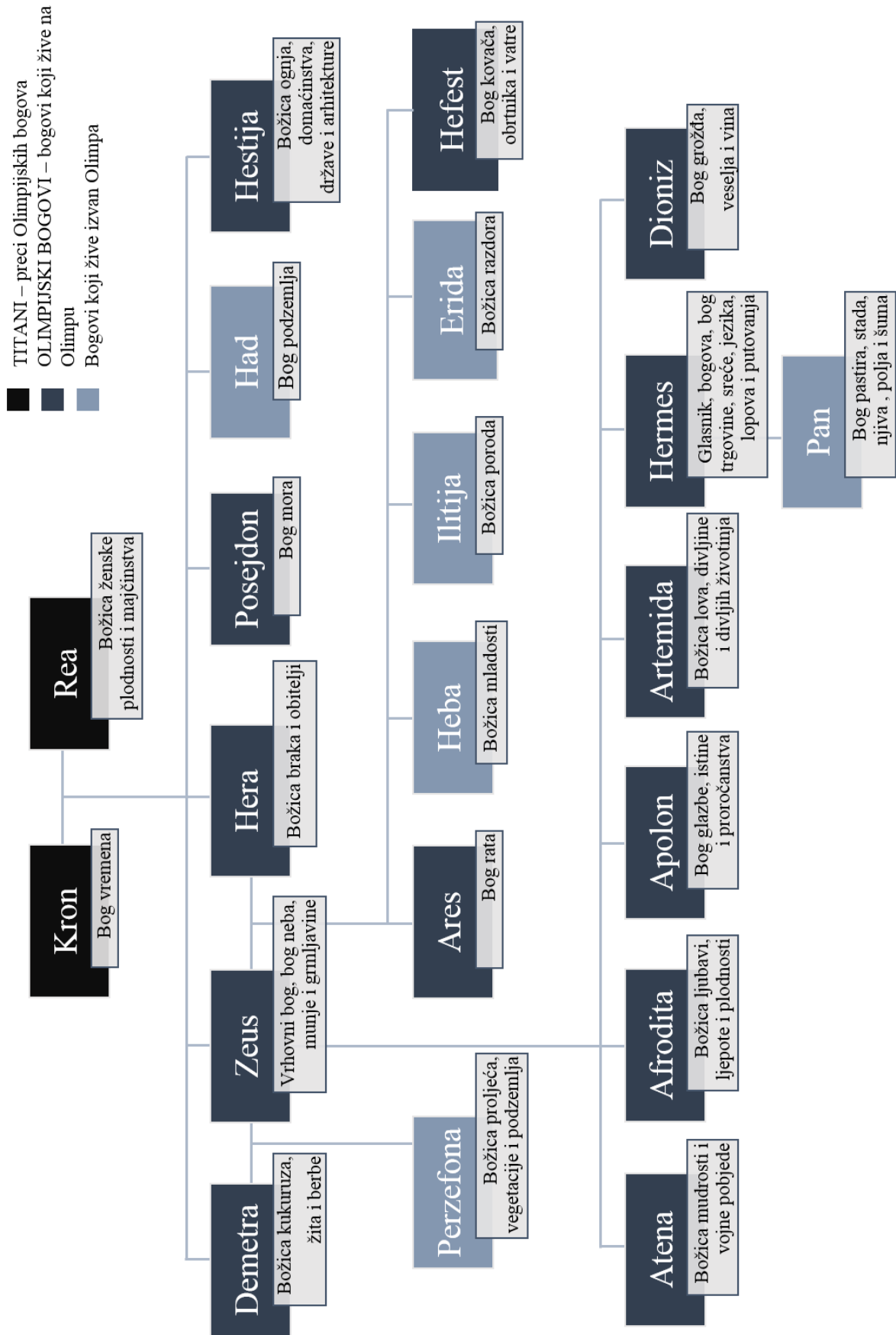
Grčka religija je politeistička religija koja vjeruje u antropomorfna, odnosno čovjekolika božanstva nad kojima vlada jedan glavni bog, Zeus. Grčki bogovi i božice su nalik ljudima izgledom, ponašanjem i osobinama, no razlika je što su bogovi besmrtni i vječno mladi s nadnaravnim moćima čineći ih nadmoćnima i vrijednim štovanja.

Kako navodi Atsma (2017.), starogrčka božanstva se mogu podijeliti na nekoliko glavnih skupina prema hijerarhiji i generaciji, prema ulozi i djelokrugu, te prema statusu ili personifikaciji. Prema hijerarhiji i generaciji grčki bogovi se dijele na Titane, primordijalne i olimpijske bogove. Primordijalni bogovi su prvotna božanstva nastala iz ništavila (Kaosa) i predstavljaju personifikaciju objekata i apstraktnih koncepata poput Zemlje, neba, noći, tame i vremena. Druga generacija bogova i potomci primordijalnih bogova su Titani. Titani su skupina od 12 bogova koja je vladala kozmosom prije Olimpijskih bogova koji su ih svrgnuli s vlasti. Treća generacija vladajućih bogova su Olimpijski bogovi koji žive i vladaju s planine Olimp po kojoj su dobili ime (slika 3.1.1.). Olimpijski bogovi su 12 glavnih božanstva grčkog panteona kojeg su činili pet potomaka Titana (Zeus, Posejdon, Hera, Demetra, Hestija) i sedam Zeusovih potomaka (Atena, Afrodita, Ares, Artemida, Apolon, Hefest, Hermes, Dioniz). Ovisno o mitu, Dioniz i Hestija se izmjenjuju kao članovi Olimpa (slika 3.1.2.). Svaki od Olimpijskih bogova su imali nekoliko uloga i ovlasti, a zajedno su vladali nad svakim dijelom ljudskog života, stoga su im stari Grci gradili hramove, posvećivali festivale i provodili rituale kako bi osigurali božansku blagonaklonost.



Slika 3.1.1. Pogled na planinu Olimp

Izvor: Thessalia economy (<https://www.thessaliaeconomy.gr/blog/eidiseis/ethniko-parko-apo-xthes-o-olympo-ti-allazei> - pristup 27.09.2022.)



Slika 3.1.2. Djelomični prikaz božanstva grčkog panteona i njihovih veza

Prema djelokrugu, grčki bogovi se mogu dijeliti na morska, nebeska, poljoprivredna, rustikalna i podzemna božanstva (Atsma, 2017.). Nad svakom skupinom su vladali Olimpijski bogovi ovisno o njihovoj ulozi, primjerice nad morskim božanstvima poput Nereida, Oceana, sirena je vladao bog mora Posejdon, dok su nad rustikalnim božanstvima poput Pana, satira i drijada vladali Hermes (bog stada), Dioniz (bog divlje vegetacije) i Artemida (božica divljih životinja).

Treća grupacija bogova prema Atsmu (2017.) su zapravo manja božanstva koja predstavljaju apstraktne ideje, osjećaje i stanja te smrtnici i junaci koji su postali besmrtni i božanski. Neki od bogova koji bi pripadali toj skupini su muze, Nika (božica pobjede), Heba (božica mladosti) i Eros (bog ljubavi). Smrtnici i junaci su mogli postati bogovi na temelju svojih djela ili veza s drugim bogovima, a neki od primjera su Heraklo, Asklepije i Arijadna.

Grci su vjerovali da se mogu obratiti bogovima za pomoć ili savjet, a zauzvrat su provodili obrede i žrtvovanja i održavali festivale u njihovu čast. Žrtvovanja i obrede su provodili u hramovima i svetištima posvećena bogovima i manjim božanstvima. Prema starim Grcima, hramovi i svetišta su bila mjesta koja su bogovi posjećivali, odnosno to su bila mjesta izravne povezanosti bogova i ljudi. Jedan od poznatijih i dobro očuvanih primjera svetišta je proročište u Delfima, posvećeno bogu Apolonu (slika 3.1.3., 3.1.4.).

Vjerovali su u povezanost s bogovima, a štovanje su smatrali dijelom svega što rade jer su bogovi mogli biti nazočni u bilo kojem trenutku njihova života. Iako su svi štovali glavne olimpijske bogove, dodatna privrženost određenim bogovima je ovisila o načinu života i mjestu stanovanja. Primjerice, stanovnici ruralnih područja su štovali božanstva prisutna u šumama i livadama poput boga šume Pana ili nimfe koje su stanovale u spiljama, izvorima i drveću. Također svaki starogrčki polis je imao boga zaštitnika ili svoju inačicu boga kojeg su štovali i u čiju čast su održavali festivale. Spartanci su štovali militariziranu verziju Apolona, Korinćani Posejdona, dok su Atenjani štovali Atenu po kojoj su i dobili ime. Jedan od najpoznatijih festivala posvećenih zaštitniku grada je festival posvećen Zeusu, zaštitniku grada Olimpije u sklopu kojeg su se održavale Olimpijske igre (Adkins, 2022.).



Slika 3.1.3. Apolonovo svetište i proročište u Delfima

Slika 3.1.4. Amfiteatar na uzbrdici iznad Apolonovog hrama i svetišta u Delfima

Izvor: Mythical / Legendary journey to ancient Delphi and Arachova (<https://athensviptransports.gr/en/delphi/> - pristup 27.09.2022.)

3.2. Mit i društvo

Mit je neizostavan dio starogrčke kulture i života starih Grka. Unatoč povezanosti s bogovima, mitovi nisu imali striktnu sakralnu vrijednost povezanu samo sa svetkovinama i religijom. Kako navode Hornblower i sur. (2012.), pripovijedanje mitova je bilo prožeto kroz sve društvene slojeve i funkcije od aristokracije do običnog puka. Žene su prepričavale mitove tijekom tkanja, a muškarci kroz razgovor na okupljanjima. Mitove su također opjevali pjesnici na dvorovima i festivalima kroz razne žanrove poput epova i tragedija. Važno je napomenuti značaj mitova u odgoju i odrastanju starih Grka kojima su priče o bogovima i junacima bile prepričavane od djetinjstva. Takav pristup je važan faktor popularnosti i važnosti mita koja se održala kroz Antiku. Iako su bili pretežito dio usmene predaje, mitovi su također bili vizualno zastupljeni kroz prikaze na hramskim frizovima, skulpturama i vazama.

Mitovi su imali mnogo različitih funkcija i svrha u antičkom društvu. Od moralnih dilema do misterija postanka i poretka, mitovi su sadržavali odgovore na mnoga pitanja koja su zanimala i intrigirala Stare Grke. Neki mitovi su služili jednoj funkciji, no većina je imala nekoliko svrha i pouka.

Kao što je spomenuto, grčka mitologija je u jednu ruku služila kao povijest. Ona je popunjavala praznine i govorila o događajima prije kolektivnog sjećanja objašnjavajući trenutni socijalni i politički poredak. To su mitovi koji govore o utemeljivanju gradova, nastanku i legitimizaciji vladajućih porodica, razlogu i pravu na određeni teritorij, kao i razlogu patrijarhalnog društva.

Mitovi su također imali etološku funkciju (Sailors, 2017.), odnosno funkciju objašnjavanja društvenih pravila ponašanja i očekivanja, kao i razloga nastanka i svrhe brojnih rituala i kultova koje su Stari Grci prakticirali. Jedan od najpoznatijih mitova koji govori o važnosti pravila i posljedica kršenja obećanja je mit o kralju Minosu i Minotauru. Kralj Minos je tvrdio da je miljenik bogova i da će mu bogovi ostvariti bilo koji zahtjev koji im uputi. Kako bi to dokazao, zamolio je boga Posejdona da mu pošalje bika kojeg će mu žrtvovati, no bik kojega je Posejdon poslao je bio toliko divan da ga je Minos zadržao i odlučio žrtvovati drugog. Kao kaznu, Posejdon je naveo Minosovu ženu da se zaljubi u bika što je rezultiralo rođenjem Minotaura, hibrida čovjeka i bika koje je teroriziralo Grčku sve do dolaska Tezeja. Pouka mita je važnost držanja obećanja, posebice bogovima jer posljedice i osveta mogu biti zastrašujuće.

Mitovi su pomagali Grcima da objasne i definiraju svijet oko njih, odnosno da daju smisao i razlog njima neshvatljivih pojava u okruženju poput promjene godišnjih doba ili prirodnih nepogoda. Kreacijski mitovi su odgovarali na vječna pitanja poput onih o nastanku svijeta i čovječanstva te što se događa poslije smrti (Sailors, 2017.).

Bitno je napomenuti da su mitovi također imali funkciju zabave. Mitove za zabavu su pjesnici pretvarali iz običnih priča u književna djela koristeći ih kao radnju tragedija, zbornih lirika ili komedija. Najpopularniji mitovi su bili o junacima poput Herakla, Perzeja, Tezeja i Jazona te brojnim junacima Homerove Ilijade i Odiseje (Graves, 1992., prema Sailors, 2017.).

4. Krajobraz i društvo

Kako bi bolje razumjeli tematiku utjecaja krajobraza na društvo i mitologiju, potrebno je definirati što je krajobraz. Slično kao mit i mitologija, krajobraz ima mnoštvo definicija i interpretacija zahvaljujući raznim pristupima i školama. No opće prihvaćena definicija je ona u Konvenciji o europskim krajobrazima, prema kojoj se krajobraz definira kao „određeno područje, percipirano od strane ljudi, čija je narav rezultat međusobnog djelovanja prirodnih i/ili ljudskih čimbenika“ (Konvencija o europskim krajobrazima, 2000.). Dakle u tom kontekstu, krajobraz i društvo su nerazdvojni pojmovi i koncepti zbog njihove međuovisnosti. Prema Prominskom (2014.), krajobraz je bitan čimbenik koji oblikuje zajednicu i način života društva smještenog u njemu, isto kao što zajednica oblikuje isti krajobraz kako bi postigla željene uvjete života.

No ono što vidimo u krajobrazu nije samo povezano s našim doživljajem i iskustvom fizičkih značajki prostora, već i drugim elementima poput priča, mitova, simbola i slika. Navedeni elementi zajedno tvore kulturno naslijeđe koje možemo iščitati pri analizi krajobraza (Jorgensen, 1997).

Butler (2016.) i Morito (1995.) krajobraz definiraju kao nositelja i oblikovatelja vrijednosti društva koje je u njemu smješteno. Krajobrazne vrijednosti se stvaraju u kulturnom kontekstu i interpretiraju kroz društveni filter prijašnjih iskustva i individualne perspektive promatrača.

Na tragu toga, Swaffield (2006.) objašnjava krajobraz kao društveni koncept koji se može definirati kao simbolički okoliš kojeg su stvorili i doživjeli ljudi te normirali u čitljive uzorke unutar društvenog konteksta. Definiranje krajobraza kao društveni koncept ne znači da krajobraz ne postoji sam po sebi, već da je njegovo shvaćanje i interpretacija provučena kroz kolektivno iskustvo društva. Upravo to kolektivno iskustvo je nastalo interakcijom ljudi s krajobrazom i pod utjecajem okoline, odnosno ekološkog konteksta.

No Brook (2018.) i Antrop (2018.) smatraju kako krajobraz nije samo izvor praktičnosti i kulture, već da je to holistički fenomen koji obuhvaća prirodne, estetske i kulturne karakteristike prostora. Odnosno, krajobraz je odraz odnosa i dinamike društvenih i prirodnih sistema. Spajajući navedene definicije, krajobraz možemo definirati kao cjelinu fizičkih karakteristika definiranih kroz ljudska osjetila i protumačena kroz društvenu percepciju.

4.1. Krajobraz Stare Grčke

Krajobraz nije univerzalna pojava, nego je uvjetovana i definirana geografskim čimbenicima i položaju. Osim kulturoloških i društvenih čimbenika, krajobraz je rezultat i cjelina prirodnih čimbenika poput klime, vegetacije, faune, geologije i hidrologije prostora. Za razliku od današnjeg krajobraza Grčke, krajobraz Stare Grčke je bio pod puno manjim utjecajem čovjeka i društva.



Slika 4.1.1. Karta glavnih tipova terena na Mediteranskom području

Izvor: Thommen, L. (2012). *An environmental history of ancient Greece and Rome*

Izuzev brojnih kolonija, Starogrčka civilizacija je primarno zauzimala južni dio Balkanskog poluotoka i Peloponeza kao i brojne otoke Egejskog mora. Kopnenim dijelom je prevladavalo brdsko-planinsko područje (Haldon, 2022.) kao što je prikazano na slici 4.1.1., koje je uvjetovalo razvoj prostorno razvedene civilizacije. Osim prirodnih barijera, brda i planine su pružale izvor pitke vode u obliku potoka i bujica oko kojih su se gradila naselja. Uz potoke i bujice, treći tip tekućica u staroj Grčkoj su bile povremene rijeke koje su protjecale duboko usječenim riječnim dolinama i kanjonima nastalih na krškim podlogama (slika 4.1.2.). Zbog plitkoće na ušću, grčke rijeke nisu bile pogodne za plovidbu. Za plovidbu, trgovinu i izvor hrane su koristili mora koja okružuju razvedenu obalu poluotoka i brojne pripadajuće otoke (slika 4.1.4., 4.1.5.). Razina mora u Staroj Grčkoj je bila oko 1,5 – 2 m niže od današnje (Thommen, 2012.). Manjak obradive zemlje unutar kopnenog dijela, Grci su nadoknadili kolonizacijom Sredozemlja i trgovinom na temelju vrsnog pomorstva i unutar brojnih luka izgrađenih diljem obale. Prema Thommenu (2012.), klima Stare Grčke je imala blage varijacije kroz antičko razdoblje, no u suštini se ne razlikuje puno od današnje. Prevladavala je sredozemna klima s blagim kišovitim zimama i vrućim suhim ljetima.



Slika 4.1.2. Vikos kanjon na sjeveru Grčke



Slika 4.1.3. Drakolimni – alpska i podalpska jezera u sjeverozapadnoj Grčkoj

Izvor: Breathtaking Landscapes in Greece (<https://grecetravelideas.com/breathtaking-landscapes-in-greece/> - pristup 28.9.2022.)



Slika 4.1.4. Pogled na obalu s Akropole grada Lindos na otoku Rodos, jugoistok Grčke

Izvor: Breathtaking Landscapes in Greece (<https://grecetravelideas.com/breathtaking-landscapes-in-greece/> - pristup 28.9.2022.)

Slika 4.1.5. Pogled na Loutraki i kopnenu obalu Korinskog zaljeva

Izvor: (http://www.parakato.gr/2017/08/blog-post_712.html - pristup 28.09.2022.)

Hornblower i sur. (2012.) područje Stare Grčke dijele na 6 ekoloških zona: ravnice, obradivi obronci na mekšim stijenama, neobradive padine na tvrdim stijenama, visoke planine, močvare, obale i mora.

Hornblower i sur. (2012.) također navode kako su najveće razlike između današnje Grčke i Stare Grčke u korištenju zemljišta i vegetacijskom pokrovu. Prije neolitika Grčka je bila šumovitija, no povećanjem ljudske aktivnosti i nastupanjem toplije klime, do klasičnog doba se povećala zastupljenost makije koja je bila vrijedna za ispašu stoke. Šume hrasta, bora, jele i bukve su uglavnom ostale u neobradivim planinskim područjima. Također, jedna od većih promjena je nestanak močvarnog područja koje je u potpunosti isušeno u 19. stoljeću. Močvare su bile vrijedan izvor ispaše za goveda, svinje, ovce i koze koje su Stari Grci uzgajali. Što se tiče korištenja zemljišta, Stari Grci su puno više uzgajali kulture žitarica i mahunarka, nego masline koja je danas mnogo zastupljenija.

Današnji izgled krajobraza Grčke se formirao u klasičnom dobu Stare Grčke, nakon kojeg se nije mnogo promijenio, ako se naravno izuzme urbanizacija i mehanizacija (Hornblower i sur., 2012.). Prema Thommenu (2012.), najznačajnije intervencije starih Grka koje su utjecale na izgled krajobraza su bile krčenje šuma, rudarenje i ratne taktike uništavanje tuđih obradivih zemljišta.

4.2. Odnos starih Grka, prirode i krajobraza

Prije analize utjecaja krajobraza na mitove, važno je razmisliti i postaviti pitanje o mišljenju, doživljaju i slici koju su stari Grci imali o svom okruženju i krajobrazu. Kako Thommen (2012.) navodi, slika i odnos koji su Grci imali prema krajobrazu je u suštini konfliktan. S jedne strane su krajobraz doživljavali i zamišljali kao sretan i bezbrižan prostor seoskog života i idiličan prostor izobilja, zelenila i cvijeća kojim lutaju nježna i dobroćudna bića poput nimfa. No istovremeno su imali strah od prirodnih sila, zamišljajući krajobraz kao mjesto mračnih šuma, olujnog mora i opasnih divljih životinja.

Rituali su služili za dodvoravanje i umirivanje bogova i bića koja su vladala krajobrazom. Primjer toga su rituali koje su provodili pri izgradnji gradova ili poljoprivrednih zemljišta, jer su se takvi pothvati shvaćali kao zadiranje i ranjavanje krajobraza. Osim rituala za umirivanje bogova, stari Grci su održavali festivale kojima bi slavili i izražavali divljenje

bogovima plodnosti kroz slavlje i prinošenje žrtava kako bi osigurali božansku blagonaklonost. Također su prinostili žrtve klimatskim elementima poput vjetrova i kiše kako bi osigurali dobru žetvu (Thommen, 2012.).

Osim vjerskih i mitoloških shvaćanja krajobraza i procesa u njemu, stari Grci su pokušavali racionalno objasniti događaje koje svakodnevno susreću u svojoj okolini. Sukladno tome se razvila prirodna filozofija kao preteča prirodnih znanosti, koja je pokušavala racionalno objasniti i opisati fizičku okolinu i procese mimo mitoloških objašnjenja koja sve pripisuju djelima bogova.

Važno je napomenuti kako stari Grci nisu imali riječ za krajobraz niti okoliš (Thommen, 2012.), ali najbliži termin koji je obuhvaćao pojmove je bio pojam *physis*. Rimljani su tu riječ preveli kao *natura* čiji je najbliži prijevod priroda. Riječ *natura ili physis* u prijevodu znače „ono što je nastalo ili naraslo bez vanjske pomoći“. Autor dalje navodi kako su Grci prirodu smatrali prostorom bez njihovog utjecaja i postignuća, stavljajući prirodu u opreku s *nomos*, odnosno kulturom koju obuhvaćaju i predstavljaju ljudska postignuća kao što su grad i poljoprivredna područja. No Grci su također shvatili da je dihotomija prirode i kulture, to jest *physis* i *nomos*, besmislena s obzirom na to da su do nekog stupnja međuovisne. Stoga unatoč osjećaju ljudske superiornosti nad prirodom, postojala je potreba za neometanjem prirode i njezinog tijeka s ciljem suživota i harmonije (Thommen, 2012.).

Isti autor dalje objašnjava kako, kao i kod konfliktnog doživljaja krajobraza, u Staroj Grčkoj su vladala dva stava o odnosu prirode i čovjeka; s jedne strane čovjek u položaju inferiornosti naspram okruženja i s druge strane ideja čovjeka u nadmoći nad prirodom i u položaju kontrole. Navedeni stavovi su imali utjecaj na teorije nastanka kulture koje su također zauzimale oprečna stajališta. „Teorija silaznosti“ bazirana na legendi zlatnog doba, smatra da je priroda pružila idealne uvjete za život nalik raj, no s vremenom zbog ljudskih intervencija i nametanju, život je postao sve teži i udaljeniji od prvotnog idealnog stanja. Suprotno tome, „teorija uzlaznosti“ tvrdi da je zahvaljujući svojim postignućima, društvo uspjelo izaći iz mizernog izvornog stanja u kojem je bila podležna prirodi i teškoćama (Thommen, 2012.).

Unatoč superiornosti, odnosno mogućnosti promjene svoje okoline, čovjek podliježe prirodnom ciklusu života, čineći ga dijelom šire slike prirodnog poretka. Sukladno tome, Thommen (2012.) spominje filozofa Heraklita i tragičare 5. stoljeća koji su smatrali kako čovjek treba poštovati i živjeti u skladu s okruženjem. U 4. stoljeću, Platon je iznio tezu ljudske superiornosti kao intelektualno biće (*logos*) nad materijalnim tijelom prirode (*physis*) (Thommen, 2012.). *Physis* je smatrao prolaznim, a *logos* vječnim povezujući ga s Demiurgom, platonističkim vrhovnim božanstvom koje je svijet stvorio idejom i iskonskom materijom. Suprotno tome, Aristotel je svijet i prirodu smatrao vječnom i u konstantnom procesu stvaranja. Vjerovao je u ljudsku superiornost nad životinjama i opravdavao je korištenje segmenta prirode iako je smatrao da je čovjek dio cjeline koju priroda predstavlja. Stoga je bila bitna umjerenost pri korištenju prirodnih resursa kako se ne bi narušila cjelina (Thommen, 2012.).

U posljednjem dobu Stare Grčke, razvija se stoicizam koji smatra da je čovjek dio prirode i svemira, a pomoću svog intelekta (*logos*) ima mogućnost promjene okoline i moralnog ponašanja. Također u helenizmu, razvija se pastoralna poezija koja idealizira seoski život kao odgovor na sve zastupljeniju urbanizaciju Antike (Thommen, 2012.).

5. Analiza utjecaja krajobraza na mitove

Kao što je već rečeno u prijašnjim poglavljima, odnos krajobraza i ljudi je nerazdvojjiv, a utjecaj obostran. Isto kao što ljudi oblikuju krajobraz, krajobraz oblikuje ljude. Kako bi preživjeli i stvorili uvjete za život, ljudi se moraju prilagoditi postojećim uvjetima krajobraza. U kontekstu mitologije, ponašanje i izgled krajobraza i krajobraznih elemenata inspirira pojedince koji žive u njemu. S obzirom na to da ne mogu racionalno objasniti prirodne događaje i razlog postojanja, primitivni narodi su vrlo često pribjegavali mitološkim objašnjenjima pripisivajući to djelima nadnaravnih bića i božanstva.

5.1. Krajobraz i mitovi

Starogrčka kultura je kultura mitova. Služeći kao izvor zabave ili kao moralni kompas, mitovi su dio odgoja i svakidašnjeg života staroga Grka. Iako su teme mitova često bile imaginarne i usmjerene na ljudska i božanska spletkarenja i zgode, mjesto radnje i okolina su bili inspirirani ili smješteni u stvarnom krajobrazu.

Grčki mit ilustrira zamršen i slojevit odnos prema fizičkom okruženju. Hawes (2017.) objašnjava kako sam čin pripovijedanja uključuje prostorni kontekst, povezujući pri tome mitske likove i događaje sa stvarnim područjima. Na taj način je dodijeljena doza realizma koja opravdava društvene poretke kao što su etnički identiteti naroda, herojske genealogije vladara ili teritorijalne ambicije koje vežu s prošlim neprijateljstvima (Hawes, 2017.). Iako je jasno da mitovi proizlaze i ovise o prostoru u kojem nastaju, način na koji se koriste ovisi o načinu i tradiciji pripovijedanja.

Prema Woodardu (2007.), glavna karakteristika grčkog mita i mitologije je antropocentrizam i fokus na ljudima. Ljudsko tijelo je glavni medij prenošenja priče i identiteta, a grčki mitološki krajobraz je u suštini krajobraz ljudskog tijela i osobnosti (Woodard, 2007.). Svrha krajobraza i krajobraznih elemenata je smještaj ljudskih djela i priče. Iako je uloga prirode i detaljniji prikaz krajobraza naglašeniji u mitovima kasnijih razdoblja poput klasične i helenističke ere Stare Grčke, osnovna antropocentrička ideja je uvijek bila u središtu.

Antropocentrizam je također vidljiv u tendenciji pridodavanja ljudskih osobina prirodnim pojavama ili elementima krajobraza. Personifikacija i antropomorfizam prirode i elemenata krajobraza su učestale pojave starogrčke mitološke tradicije. No osobine pridodavane prirodnim pojavama su također bile pod utjecajem elemenata krajobraza i njihovih karakteristika. Primjeri toga su opisi i personifikacije morskih i riječnih božanstava, gdje su karakteristike i "ponašanja" mora i rijeka manifestirane u opisima i osobinama bogova.

Krajobraz u mitovima je vrlo rijetko prikazan ili opisan u cijelosti, već je sveden na pojedinačne i prepoznatljive elemente, motive i mjesta. Kako Woodard (2007.) navodi, nedostatak opisa krajobraza se može pripisati općoj kulturi starih Grka. Kako je već spomenuto, stari Grci su odrasli uz mitove i priče o bogovima i junacima, a to je podrazumijevalo poznavanje likova i njihove veze i podrijetlo. Kao što to opisao komičar Antifan (Woodard, 2007.):

"Potrebno je samo spomenuti Edipa,
I sve ostalo već znaju: otac mu je bio Laj, majka Iokasta;
oni znaju tko su mu kćeri, sinovi, što će pretrpjeti, što je učinio.
Ili ako se spomene Alkmeon, odmah su poznata
sva njegova djeca, i da je ubio svoju majku u napadu ludila". (Woodard, 2007.)

Drugim riječima, mitološko predznanje Starih Grka popunjava dijelove nedorečene u drugim mitovima. Sličan pristup se može pripisati nedostatku opisa krajobraza. Znanje i mašta Starih Grka o njima poznatom krajobrazu se podrazumijeva, stoga je pri pripovijedanju mitova dovoljan spomen mjesta, regije ili grada. Prepoznatljivost elemenata i motiva stimulira i aktivira maštu koja upotpunjuje manjak opisa i daje osjećaj mjesta radnje (Woodard, 2007.).

Krajobraz kao figura i figura kao krajobraz

Osim korištenja krajobraza za postavljanje priče i ugođaja vidljivo je i korištenje krajobraza kao figure (Woodard, 2007.), odnosno korištenje personifikacije krajobraznih elemenata u mitovima. Najčešće korišteni krajobrazni elementi su rijeke koji poprimaju muški i izvori koji poprimaju ženski lik. Primjeri toga su rijeka Ksantos/Skamandar koju Homer opisuje kao rijeku s ljudskim/božanskim osobinama i osjećajima u borbi s Ahilejem, rijeka Ahelaj koja poprima ljudske i životinjske oblike u borbi s Heraklom i rijeka Cefis opisana kao bradati čovjek s bikovim rogovima (Woodard, 2007.).

Unatoč antropomorfizmu i antropocentrizmu koji dominira u mitovima Stare Grčke, moguće je uočiti kako neki grčki pisci koriste usporedbe krajobraza i ljudi. Woodard (2007.) navodi kako je vrlo česta usporedba osoba s drvećem, prirodnim pojavama ili prizorima u krajobrazu. Primjer toga je usporedba Nausikaje s izdankom palme: „*Izdanak drveta palme, što izraste kakono i ti*“ (Odiseja, 6.163) ili Helene s drvetom čempresa, opisujući kako ukrašava Spartu kao što drvo ukrašava vrt ili livadu. Za razliku od korištenja usporedbe za dočaravanje djevojačke ljepote, u Ilijadi Homer koristi usporedbu u tragičnoj sceni gdje prizor mladog Euforba palog u bici uspoređuje s drvetom masline istrgnute u oluji (Woodard, 2007.). Također u Ilijadi, Homer uspoređuje čovječanstvo s vegetacijom i krajobrazom:

*„Kakav je lišću rod, i ljudskom je plemenu takav;
Jedno po zemlji lišće razbàcujē vjetar, a drugo
Ū šumi brnatoj raste, kad proljetno nastane doba.
Tako ì ljūdi jedni dosp'jévajū, à drugī ginu.“* (Ilijada, 6.146-149)

Takav pristup prepoznaje shvaćanje starih Grka o simbiozi ljudi i krajobraza, kao što je Aristotel opisao u svojoj knjizi Fizika gdje objašnjava kako postoji međuovisnost mjesta i tijela koji ga nastanjuju (Woodard, 2007.).

Krajobraz u odnosu na udaljenost od polisa

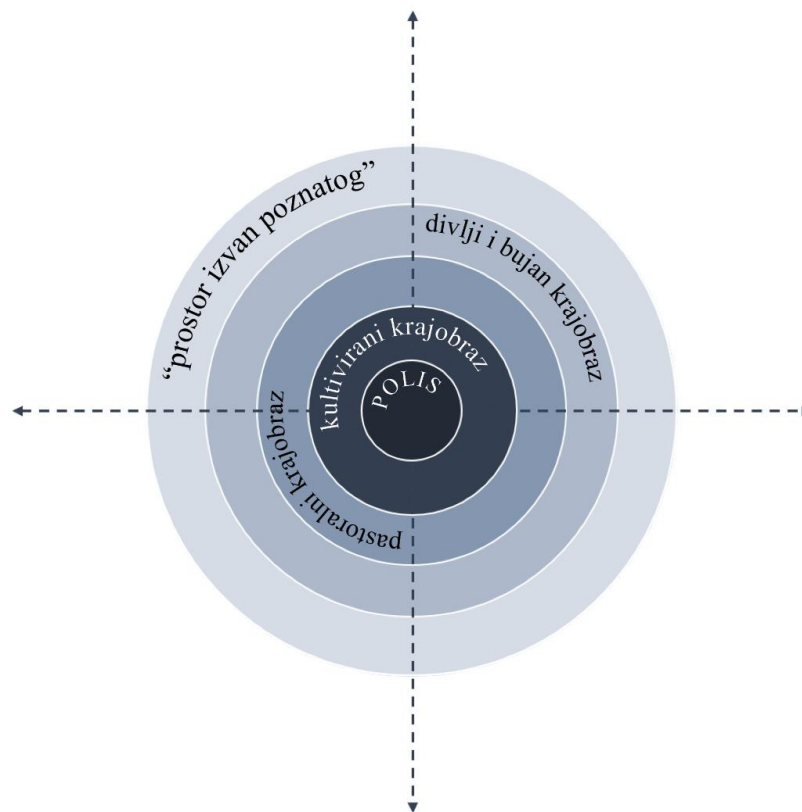
Kako navodi Woodard (2007.), starogrčka tradicija mitskih pripovijedanja vrlo često koristi konceptualne asocijacije pojedinih elemenata krajobraza. Smještaj radnje nagovještaju

ton i temu priče kao što su otoci, planine, spilje i šume. Primjerice, u staroj Grčkoj spilje su bile mjesto štovanja nimfi, Pana i Apolona, te mjesto iscjeljivanja i proročanstva, no spilje su ponekad dom opasnih bića poput kiklopa. Homer ih opisuje u Odiseji kao necivilizirane ljudoždere koji obitavaju u planinskim spiljama okruženi idiličnim krajobrazom bogatog zelenilom i plodovima (Woodard, 2007.).

Isti autor navodi kako su planine vrlo često lokacija bitnih mitoloških događaja, mjesto štovanja bogova i područje na kojem ih se može susresti. U mitu su prikazana kao misteriozna i opasna mjesta u kojem žive stranci starogrčke civilizacije, pa su tako vrlo često mjesto napuštanja, lutanja ludih sljedbenica Dioniza i mjesto gdje zalaze samo lovci kako bi lovili divljač. No neke su planine zamišljane kao idilično mjesto poput Ide i Olimpa. Olimp, najpoznatija grčka planina, je spokojno područje sa savršenim vremenom stvoreno za dom 12 Olimpijskih božanstava (Woodard, 2007.).

Prema Dowdenu (2002.) krajobraz i mitologija imaju smisao središta i udaljenosti. Odnosno, udaljavajući se od grada (civilizacije) krajobraz mijenja karakter s obzirom na doživljaj i nepoznatost neistraženog područja. Takvom shvaćanju prostora je pridonijela prostorna i društvena organizacija u Staroj Grčkoj. Grad koji Dowden (2002.) spominje, odnosi se na grčku društvenu strukturu *polis*a, odnosno gradova-država. Grčki polis predstavlja samoupravnu zajednicu fortificiranog grada s pripadajućim poljoprivrednih područjem. Prostor izvan poznatog područja *polis*a se smatra prirodnim, odnosno područjem udaljenim od ljudskih saznanja, racionalizacije i moći upravljanja. Upravo ta nepoznata područja su onda korištena kao inspiracija za razna mitološka bića i kao mjesta radnje mitova.

Autor dijeli prostor izvan grada/*polis*a na četiri zone: kultivirani krajobraz, pastoralni krajobraz, divlji i bujan krajobraz te „prostor izvan poznatog“ (slika 5.1.1.).



Slika 5.1.1. Shematski prikaz Dowdenove podjele krajobraza prema udaljenosti od grada

Kultivirani krajobraz

Dowden (2002.) kultivirani krajobraz opisuje kao prostor obradive zemlje koji se nalazi izvan grada. To je prva zona na koju se nailazi izlazeći iz grada i iako je izvan grada, kultivirani krajobraz je doživljavan kao kontrolirani i civilizirani prostor pod utjecajem čovjeka. No iz navedenog razloga, odnosno upoznatosti s područjem, kultivirani krajobraz je rijetko izvor ili smještaj radnje mitova. Kultivirani krajobrazi su izvor tradicija, svečanosti i rituala vezanih uz ciklus biljaka i plodova. To je područje Demetre, božice zemlje, ratarstva i plodova.

Ciklus rasta usjeva i njihove žetve, inspirirao je mit kojim su stari Grci objašnjavali nastanak i promjene godišnjih doba (Dowden, 2002.). Glavni akteri tog mita su upravo Demetra i njezina kćer Perzefona koju otima Had i odnosi u Podzemlje. Zbog Demetrine žalosti, sva vegetacija svijeta umire, no intervencijom Zeusa nastaje dogovor kojime Perzefona pola godine provodi s majkom Demetrom na zemlji, a drugu polovicu u Podzemlju s Hadom. Tako polovicom godine kada Perzefona živi u Podzemlju, vegetacija umire i nestaje, dok kada živi izvan Podzemlja vegetacija nanovo raste i daje plodove.

Osim Demetre i žita, stari Grci su štovali nekoliko biljaka i drveća koje su povezivali s bogovima. To su uglavnom bile vrste koje su imale značaj u svakodnevici Grka. Dowden (2002.) navodi kako uz žitarice, važnu ulogu su imale maslina i vinova loza. Grožđe i vino se vežu uz Dioniza, boga raskalašenosti koji je ljudima podario biljku vinove loze, dok maslinu vežu uz Atenu, božicu mudrosti (Dowden, 2002.). Prema mitu, Atena i Posejdon, bog mora, su se borili za mjesto zaštitnika grada Kekrops. Atena je stanovnicima podarila maslinu, dok je Posejdon stvorio novi izvor morske vode. Drvo masline je svojim kvalitetnim drvom i vrijednim plodom pobijedilo dar Posejdona, čime je grad Kekrops preimenovan u Atenu u čast božice.

Pastoralni krajobraz

U pastoralnom krajobrazu za razliku od kultiviranog krajobraza vidljiv je slabiji utjecaj čovjeka. U tom prostoru vladaju prirodne sile, a čovjek djeluje poput uljeza. To je područje gdje pastiri vode stoku na ispašu, a iz perspektive grada, to su nepoznati ljudi s rubnih područja podložni mitologizaciji. Pastiri su glavni likovi pastoralnih mitova i žanra nastalog oko 3.st.pr.Kr. Sve okarakterizirano pastoralnim je posjedovalo dozu mističnosti zbog autora iz grada čije je znanje o području izvan gradskog i kultiviranog prostora bilo minimalno (Dowden, 2002.).

Prema istom autoru, pastoralni krajobraz je idealizirani krajobraz gdje ljudi žive u skladu s prirodom. U tom prostoru se pojavljuju bića polu-životinja polu-čovjek poput Pana, satira i kentaura. Pan je ujedno i bog, jedan od neobičnijih u grčkoj mitologiji (Dowden, 2002.). Prema nekim mitovima među najstarijim božanstvima, Pan je polu-jarac polu-čovjek, generalno s jarčevim nogama i rogovima. On je zaštitnik pastira, stoke i divljine, a neobuzdani duh zrcali prirodu kojom luta. Stalni je pratilac nimfa, koje su također neizostavan dio pastoralnog krajobraza.

Nimfe su manja prirodna božanstva u obliku predivnih mladih djevojaka koje su vrlo često meta zaljubljenih bogova i ljudi. Za razliku od grčkih božica, nimfe se smatraju personifikacijom prirode i vezane su za određena mjesta ili elemente krajobraza. Kao i za boga Pana, mjesto šovanja nimfa su pećine i spilje. Grci su spilje smatrali nadrealnim i

transgresivnim s uvjetima nemogućim za ljudski život (Woodard, 2007.), a dojam misterije kojim spilje odišu, činile su ih odličnim mjestom za smještaj raznih mitoloških stvorenja. Iako im je mjesto štovanja bilo u spiljama, nimfe su dio svakog elementa krajobraza (Dowden, 2002.). Stari Grci ih dijele na mnoštvo potkategorija ovisno o mjestu i elementu koji utjelovljuju. Neki izvori navode i do 20 potkategorije koje imaju vlastite potkategorije, no neke od najučestalijih su Drijade (nimfe drveća i šuma), Alseide (nimfe dolina i gajeva), Oreade (nimfe gorja i planina), Nereide (nimfe mora) i Najade (nimfe slatkih voda).

Divlji i bujan krajobraz

Osim u pastoralnom krajobrazu, nimfe se također pojavljuju u trećoj zoni Dowdenove (2002.) kategorizacije. Divlji i bujan krajobraz je prostor minimalnog utjecaja čovjeka, odnosno prostor u kojem priroda vlada, a izgubljeni pojedinci zalutaju. To je mjesto bujnog zelenila, boravište boginje Artemide i predivnih nimfi, no istovremeno i mjesto opasnosti. Nimfe su primamljiva i zabranjena bića, koja mogu izazvati nimfolepsiju (Dowden, 2002.). Nimfolepsiju su osjetili mnogi mladići i bogovi koji su ugledali nimfe, a simptomi su uključivali opsjednutost, predanost i zaludenost nimfama koja je vrlo često tragično završavala.

Nitko nije bio siguran u divljem i bujnom krajobrazu, stoga mitovi smješteni u takvom području vrlo često govore o bogovima i mladićima koji nailaze na predivne nimfe i bivaju ubijeni od njihove zaštitnice Artemide ili o bogovima i mladićima koji ubiju nimfe od zaludenosti ili ih bogovi pretvore u druga bića poput nimfe Dafne u stablo lovora.

„Prostor izvan poznatog“

„Prostor izvan poznatog“ je područje izvan znanog svijeta stanovnicima Stare Grčke. Svakim otkrićem novog područja, „prostor izvan poznatog“ se udaljava ostavljajući prostora za smještaj fascinantnih bića, barbarskih naroda i raznih anegdota bogova.

Dowden (2002.) objašnjava kako su geografske karte bile rijetkost i nova pojava sredinom 5.st.pr.Kr, stoga znanje koje su stari Grci imali o svijetu je variralo i ovisilo o izvješćima koja su vrlo često bila na granici mita i stvarnosti. Sve južno od Egipta i sjeverno od Tesalije bilo je područje mita, uključujući Kretu i Egipat koji su bili na granici mita i zbilje. Isti autor opisuje kako su Egipat zamišljali kao egzotično mjesto koje vrvi tradicijom, učenjem, misterijem i sakralnosti, dok južnije od njih su živjeli drevni Etiopljani koje Homer spominje u Odiseji kao mjesto na kraju svijeta gdje Posejdon odlazi primiti žrtvu. Također u Odiseji, Homer opisuje područje Kimerana koji su vrlo vjerojatno bili Kelti (Dowden, 2002.). Hladno područje u kojem prevladava magla, a sunčeve zrake rijetko probijaju kroz oblake je Homera inspiriralo za smještaj zadnje postaje pred ulaz u svijet mrtvih:

*„Lađa nam nađe međe Okèana dubokih struja;
Zemlja je tamo i grad Kimérānā, koji su mrakom
Öbavīti i maglom; žarkovito nikada sunce
Lučama svojim na njih ne gleda, ni òndā, kad gòre
Ono uzlazit stane sa zemlje na zvjezdano nebo,
Ni onda, kad se k zemlji s nebesa naginge dolje,
Nego strahovita noć nad jadnicima širi se tima.“ (Odiseja 11.13-19)*

5.2. Analiza mitova

Za detaljniju analizu utjecaja krajobraza na mitologiju Stare Grčke odabrano je nekoliko mitova u kojima krajobraz ima ulogu bitnu za priču. Mitovi koji će se detaljnije analizirati u daljnjem tekstu su mit o Ahileju i Skamandru, mit o Heraklu i Aheloju te mit o otmici Perzefone. Odabrani mitovi odgovaraju jednom ili više od sljedećih kriterija za analizu:

1. Mitovi koji objašnjavaju prirodne događaje
2. Mitovi smješteni u tipizirani krajobraz
3. Mitovi inspirirani karakteristikama prirode
4. Mitovi koji koriste prirodne elemente kao figuru ili lik

5.2.1. Mit o Ahileju i Skamandru

Mit o borbi između Ahileja i Skamandra dio je Homerove Ilijade i jedan je od priča o božanskim intervencijama tijekom Trojanskog rata. Skamandar ili Ksant je riječno božanstvo i rijeka koja okružuje grad Troju i predstavlja zadnju topografsku granicu između bojnog polja i trojanskih zidina. Kao predak osnivača grada Troje i kraljevske porodice, bog Skamandar je jedan od zaštitnika grada, te je u trojanskom ratu stao na stranu Trojanaca.

Skamandar se uključio u rat nakon što je ljutiti grčki junak Ahilej krenuo ubijati i bacati tijela Trojanaca u rijeku zbog ubojstva njegova prijatelja/ljubavnika Patrokla. Nakon što je Skamandar upozorio Ahileja da prestane, Ahilej je uskočio u rijeku što je dodatno razljutilo Skamandra i označilo početak bitke (slika 5.2.1.1.). Rijeka je pokazala svoju nadmoć u borbi s Ahilejem i u više navrata ga skoro utopila, no uz intervenciju Posejdona i Atene je spašen. Nakon bliskog susreta sa smrću, Ahilej je ponovno započeo borbu s rijekom koja je imala isti završetak, no ovaj put ga je od smrti spasio bog Hefest po Herinoj zapovjedi, koji je počeo zagrijavati vodu rijeke i natjerao Skamandra da se preda i obeća da se više neće miješati u rat.



Slika 5.2.1.1. Prikaz borbe grčkog junaka Ahileja i riječnog božanstva Skamandra

Izvor: The Potamoi Scamander in Greek mythology (<https://www.greeklegendsandmyths.com/scamander.html> - pristupljeno 01.09.2022.)

Ovaj mit je odabran za detaljniju analizu jer je u karakterizaciji lika rijeke vidljiv utjecaj prirodnih karakteristika krških rijeka, kao i sama upotreba krajobraznog elementa rijeke kao aktivnog lika u priči.

Za razliku od sličnih mitova gdje božanstva krajobraznih elemenata rijeka i izvora poprimaju ljudske ili životinjske oblike, rijeka Skamandar ne mijenja oblik i vodi bitku u svom izvornom obliku vodenog toka. Oblik rijeke mu daje dodatnu snagu krajobraznog elementa, dok Homerova personifikacije rijeke u Ilijadi dodaje emocionalnu dimenziju prirodnih pojava i ponašanja rijeke (Hawes, 2017.). Isti autor navodi kako poplava označuje ljutnju i agresiju, suša pokornost, a miran tok njegovateljske odlike.

Hawes (2017.) dalje objašnjava kako se ponašanje rijeke tijekom bitke može povezati sa sezonskim karakteristikama krških rijeka specifičnih za mediteransku geomorfologiju koja je inspirirala mnoge pjesnike u opisivanju riječnih božanstva. Antička rijeka Skamandar opisana u Ilijadi je zapravo rijeka Menderes u današnjoj Turskoj koja teče sjeverno od grada Troje. Menderes je povremena rijeka koja ljeti presušuje, dok zimi zbog obilnih kiša ima bujan tok. Korištenjem rijeke kao mjesto radnje, moguće je primijetiti odnos, shvaćanje i znanje starih Grka o vodenim tokovima i njihovim karakteristikama (Hawes, 2017.).

Rijeka Skamandar se nekoliko puta spominje u Ilijadi kao osvježavajuća i lijepa s pridjevima poput „*ljepoteka*“ i „*srebrnastih virova*“ (Ilijada, 21. 1;9), no u 21. pjevanju postaje mjesto krvoprolića čime podsjeća na rijeku Stiks kao granica između života i smrti. Bacajući tijela Trojanaca u rijeku, Ahilej uništava ljepotu i svetost rijeke čineći je sudionikom u zločinu. Prizor mirne rijeke dubokih i srebrnih virova narušavaju jauci palih trojanaca čija krv zamjenjuje srebrne virove rijeke, a Ahilejeve poruge i zajedljive primjedbe dodatno uznemiruju Skamandra (Hawes, 2017.):

*„Tu između rībā leži, a one će bešćutne tebi
Iz ranē lizati krv, a mati te nikada neće
Metnuti s plačem na òdar; Skamàndar će nositi tebe,
R'jeka dubòkīh viróvā, u morska široka njedra;
Riba će gdjekoja skočit, po valima hiteći brzo,
Ū crnī lelij, da tvòjē tustīnē izjede b'jele...
...Nēće vas spasti rijeka ljepòtekā srebrnih vira,
Kojoj vi žrtvujete već odavno junaca mnogo
I kopitonogē konje u vrtloge bàcāte žive;
Al' ćete hudom sudbīnōm i tako zaglāviti svi vi,...“* (Ilijada, 21.123-127;129-133)

Svojim monologom, Ahilej opisuje tijek i sudbinu ubijenog Likaona bačenog u rijeku čije će tijelo pojesti ribe, a valovi odnijeti u more. Povezivanjem rijeke i mora pokazuje znanje povezanosti vodenih tijela, kao što kasnije opisuje (Hawes, 2017.): „A ni veliki silni Okean struka dubokih, / Iz kog istječu svi i rijeke i svako more, / Izvori, što ih ima, i veliki svi još studenci;“ (Ilijada, 21.195-197).

Zgrožena ubojstvima i prisilnim sudjelovanjem, do sada pasivna i mirna rijeka Skamandar pretvara se u agresivno i destruktivno vodeno tijelo koje odlučuje napasti Ahileja i zaustaviti nemilosrdno krvoproliće (Hawes, 2017.):

*„...--a kòpljanīk slavni Ahilēj na strmeni skoči
Ū vodu, a Skamàndar nabújāv, zaujāv polētī,*

*Ùzmūtī, ùzvāljā vodu i dōgnā mnoštvo mrtvácā,
Što ih po njēmu bješe, Ahilēj što ih smako.
Nà zemlju bàcāše mrce te rīkāše kakono i bīk,
À žīvē stane spasávati po vodi lījepōj svojoj
Krijuć ih među svojim i dubokim i vēljīm virma.
Oko Ahileja val se strahòvit i uzmućen stvori,
Voda padajuć nà štīt Ahileju rivaše njega,
Nè mognē nà nogū ostat i rukama hvati se zà br'jēst,
Veliki, uzrasta krasna; a brijest se s kor'jenjem sruši,
Odroni čitavu strmen i grànama gustima svojim“ (Ilijada, 21.233-244)*

Opis agresivne reakcije rijeke i napada na Ahileja vrlo dobro opisuje ponašanje rijeke za vrijeme poplava. Usporedba zvuka vode s glasanjem bika dočarava zvuk silovitog nabujalog toka, dok Ahilejev uzaludan pokušaj spasa hvatanjem za granu brijesta pokazuje destruktivnost poplavne rijeke kada se cijelo drvo odroni u vodu zbog oslabljene obale (Hawes, 2017.). Također kada Ahilej iskoči iz rijeke i pokuša pobjeći od rijeke, rijeka ga prati i nastavlja napadati valovima izvan svog korita. Korištenjem negativnih pridjeva pri opisivanju ljutite rijeke u napadu na Ahileja, ali i pozitivnih kada spašava i skriva Trojance, pokazuje dvojnost rijeke prema shvaćanju starih Grka - rijeka kao destruktivna sila i kao izvor života (Hawes, 2017.).

Pjesnik također uspoređuje silovitost i ponašanje rijeke Skamandar s agrikulturnim pothvatima irigacije i kanala koja može prevariti svojom snagom (Hawes, 2017):

*„Kao što kada kopač od izvir-vodice crne
Hoće navrnuti vodu na vřtove, hoće je nà sād,
Sjekiru držeć u ruci izbàcujē smeće iz jārka,
Al' kad navre već voda, tad šljunak sav se razlētī,
Voda se razlije brzo niz střmenō klokoćuć mjesto,
Ona pretēčē kopáča, što vodi je: – tako je voda
Jednako s valima svojim Ahileja stizala divnog...“ (Ilijada, 21.257-263)*

U strahu da će umrijeti u rijeci, Ahilej zaziva Zeusa govoreći kako smrt od rijeke nije dostojna njegovom herojskom statusu simultano opisujući opasnost zimske bujice (Hawes, 2017.): *„À sad je suđeno meni, da kukavnom poginem smrću / Stisnut u velikoj r'jeci ko kakovo mlado svinjarče, / Što ga bujica odnēsē, kad zimi pregazit hoće.“ (Ilijada, 21.281-283)*

Nakon što Posejdon i Atena uskoče i spase Ahileja izvukavši ga iz rijeke, junak ohrabren Posejdonovim govorom vraća se ponovno u bitku s Skamandrom. Rijeka ponovno pokazuje svoju nadmoć no ovaj put se božica Hera preplaši za njegovu dobrobit i zamoli sina, boga Hefesta, da ga spasi. Hefest započinje vatru koja spaljuje tijela mrtvih Trojanaca, isušuje razlivenu rijeku i zaustavlja poplavu. No vatra ne prestaje i spaljuje svu vegetaciju oko rijeke i životinje koje žive u rijeci. Naposljetku od vrućine, voda počne kuhati i rijeka prestaje teći tjerajući Skamandra da stane i odstupi kao trojanski zaštitnik. Prema Hawes (2017.) učinak Hefestove vatre aludira na posljedice vrućina i sunca u ljetnim mjesecima na Mediteranu. Ljetna suša potpuno mijenja krajobraz, ostavljajući iza sebe neupotrebljivu zemlju i manjak vodenih izvora.

Prirodan ciklus povremenog vodenog tijela na krškom području korišten je kao okvir ponašanja mitološke rijeke Skamandar. U doba poplava, rijeka ima brzinu, snagu i nepredvidivost, no u doba suše postaje beživotna i ostavlja dojam pokorenosti (Hawes, 2017.).

5.2.2. Mit o Heraklu i Aheloju

Mit o Heraklu i Aheloju je mit o borbi grčkog junaka i riječnog božanstva za ruku princeze Dejanire i nastanku roga izobilja, kornukopije (slika 5.2.2.1.). Ahelaj je riječni bog poistovjećen s najvećom grčkom rijekom istog imena štovan na području cijele Stare Grčke. Kao jedan od najznačajnijih i najsnažnijih vodenih božanstva, Ahelaj ima sposobnost mijenjanja oblića koju koristi u raznim mitovima u kojima se spominje (slika 5.2.2.2., 5.2.2.3.).

Mit započinje s Ahelojevim udvaranjem princeze Dejanire, kćeri kralja Eneja. Dolazeći kralju Eneju u različitim obličjima poput bika, zmije i čovjeka s volovskim licem, Dejanira je strahovala od udaje i braka s udvaračem. Moleći za raniju smrt kao alternativu udaje, Dejaniru je spasio pravodoban dolazak Herakla. Dolaskom junaka započela je borba za Dejanirinu ruku između Herakla i Aheloja u obličju bika. U borbi, Heraklo je otkinuo rog s Ahelojove glave koje su Najade kasnije ispunile s voćem i cvijećem transformirajući ga u rog obilja. Pobjedom Herakla, Dejanira je izbjegla brak s Ahelojem udajući se za junaka.



Slika 5.2.2.1. Prikaz borbe grčkog junaka Herakla i riječnog božanstva Aheloja

Izvor: Achelous and Hercules (<https://americanart.si.edu/artwork/achelous-and-hercules-1910> - pristup 28.08.2022.)

Opisani mit je izabran za detaljniju analizu zbog vidljivog korištenja prirodnih karakteristika rijeke kao inspiracije za opis i karakterizaciju riječnog boga i njegovih oblića, te korištenje krajobraznog elementa rijeke kao aktivnog lika u priči.

Mit o Aheloju i Heraklu može se iščitati kao alegorija plodne rijeke i njezine utilizacije u svrhu poljoprivrede. Ahelaj je jedna od najbitnijih i najdužih stalnih rijeka u Staroj i suvremenoj Grčkoj čiji su plodni nanosi činili rijeku korisnom za poljoprivredu kroz povijest. Zbog plodnosti, veličine i snage, Ahelaj se u Antici često uspoređivao s Nilom opisivajući rijeku kao izdrživu, otpornu i vrlo plodnu (Hawes, 2017.). Njezin značaj je prepoznat i izvan područja kojim teče, a njegovo ime se često koristilo kao sinonim vode u molitvama i ceremonijalnim žrtvovanjima.

Heraklo je heroj iskusan u rukovanju vodenim tijelima (Hawes, 2017.), odnosno njihovom manipulacijom i utilizacijom u određene svrhe, najčešće poljoprivredne poput mijenjanja smjera vodotoka, iskop kanala, izgradnja brana i sistema navodnjavanja. Iako mnogo njegovih djela uključuje upravljanje vodom, dvoboj hrvanja s Ahelojem predstavlja borbu s tjelesnim stvorenjem čija izražena seksualnost korespondira s plodnosti koju rijeka donosi u stvarnom

životu, a Heraklovo iskustvo ga čini savršenim za kroćenje u svrhu poljoprivrede (Hawes, 2017.).

Prema istom autoru, Ahelojeve metamorfoze utjelovljuju prirodne karakteristike rijeke; zvuk i snaga u obliku bika, brzina, izgled i oblik kao zmija te svježina izvora u obliku kapajuće brade volovskog lica čovjekolikog hibrida. Spomenuta obličja također predstavljaju različita lica rijeke. Oblik zmije predstavlja vijugavu putanju vodotoka, dok njezina sjajna i glatka koža podsjeća na zrcaljenje vodene površine i izgled riječnih riba i jegulja. Bik i vol predstavljaju snagu i silovitost nabujale rijeke, povezujući šum i zvuk silovite bujice s rikom životinja.

Unatoč Ahelojevoj nadmoći, Heraklova domišljatost je prevagnula i pridonijela njegovoj pobjedi. Heraklovo otkidanje Ahelojevog roga i nastanak kornukopije predstavljaju metaforu bogatstva plodova zemlje dobivene ukroćivanjem rijeke i korištenjem njezinih blagodati. Posebno naglašena Heraklova domišljatost simbolizira znanje i snalažljivost potrebnih u rukovanju različitim oblicima vodenog tijela predstavljenih životinjskih oblicima rijeke u mitu (Hawes, 2017.).



Slika 5.2.2.2. Prikaz borbe Herakla i Aheloja u obliku vola s Dejaniorom u pozadini

Izvor: Heracles and Achelous (<https://www.theoi.com/Gallery/O20.5.html> - pristup 25.09.2022.)

Slika 5.2.2.3. Prikaz borbe Herakla i Aheloja u obliku vola u središtu, bogova Atene i Aresa s lijeve strane te Dejanire i kralja Eneja s desne strane

Izvor: Heracles and Achelous (<https://www.theoi.com/Gallery/O20.1.html> - pristup 25.09.2022.)

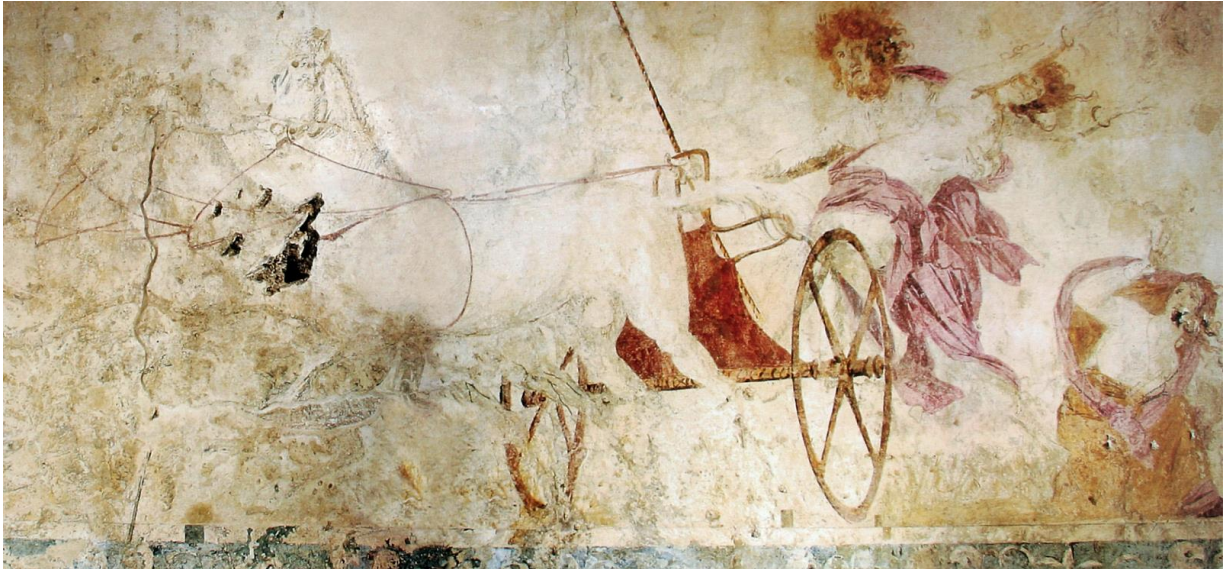
5.2.3. Mit o otmici Perzefone

Perzefona, kći božice Demetre i boga Zeusa, je predivna kraljica Podzemlja i žena boga Hada što je postala nakon što ju je oteo i odveo u njegovo kraljevstvo. Njezina majka, Demetra ju je držala podalje od ostatka olimpijskih bogova u nadi mirnijeg života, no to nije sprječavalo mnoge bogove da se natječu za njezinu ruku.

Mit o njezinoj otmici započinje u idiličnom krajobrazu gdje bere livadno cvijeće narcisa, šafrana i irisa u društvu nimfi. Idiličan prizor prekida pojava Hada koji kočijom probija tlo i odvlači Perzefonu u podzemni svijet (slika 5.2.3.1.). Shrvana Demetra je danima lutala svijetom tražeći svoju nestalu kći dok joj se bog Sunca nije smilovao i rekao gdje je. No tad je već bilo prekasno, jer je Had u međuvremenu oženio Perzefonu i dao joj da pojede nar iz podzemlja, što je značilo da se više nikada ne može vratiti na Zemlju.

Neutješna Demetra se zatvorila u svoj hram u Eleuzini i uzrokovala veliku sušu i neplodnost kako bi natjerala ostale bogove da oslobode Perzefonu od Hada. Ponukan nastalom katastrofom,

Zeus je poslao Hermesa, boga glasnika, da pregovara s Hadom s obzirom na to da Perzefona ne može sama izaći iz podzemlja. Pregovorima je određeno da će Perzefona trećinu ili pola godine (ovisno o izvoru) provoditi u Hadu, dok će ostatak vremena biti s majkom na zemlji. Stoga za vrijeme koje Perzefona provodi u Hadu, Demetra uskraćuje plodnost zemlje i tuguje za kćeri, dok Perzefoninim povratkom sušu i mrtvu prirodu zamjenjuje zelenilom i plodovima.



Slika 5.2.3.1. Freska u plemićkoj grobnici iz 340 g.pr.Kr. koja prikazuje otmicu Perzefone

Izvor: Abduction of Persephone (<https://oldeuropeanculture.blogspot.com/2020/04/abduction-of-persephone.html> - pristup 03.09.2022..)

Navedeni mit je odabran jer je primjer mitološkog objašnjavanja prirodnih događaja, to jest objašnjenje nastanka i razloga promjene godišnjih doba. Također je odabran prema kriteriju mitova smještenih u tipizirani krajobraz, odnosno u ovom primjeru, standardizirani idiličan krajobraz koji je vrlo često pozadina i smještaj otmica i silovanja.

Mit o otmici Perzefone i nastanku godišnjih doba je jedan od poznatijih i često obrađivanih mitova u antičkoj književnosti i umjetnosti što pokazuje značaj božica i njihovih uloga u Antičkoj Grčkoj. Jedna od najpoznatijih obrada mita je Homerova Himna Demetri. Spomenute biljke koje Demetra bere, kao i kasnije navedeni nar su vrste koje u Grčkoj rastu tijekom zime. Njihovim spominjanjem se radnja indirektno smješta u mjesec u godini koje nakon mitološkog događaja postaju zimsko doba.

Poljoprivreda je bila vrlo bitan dio života starih Grka, stoga su bogovi i mitološka bića povezana s njom bila vrlo cijenjena i štovana kultovima i festivalima. Demetra kao božica zemlje, ratarstva i plodnosti i Perzefona kao božica proljeća, prirode i besmrtnosti su bile u centru festivala vezanih uz plodnost i poljoprivredu. Prema starim Grcima, njihova blagonaklonost i prisutnost su bili neizostavni kada je u pitanju bila plodnost i uspjeh usjeva. S obzirom na njihov značaj i ulogu, neupitan je izbor navedenih božica kao glavnih aktera u mitu koji objašnjava godišnja doba i ulogu godišnjih promjena u biljnom svijetu.

Odabir otmičara također nije bio nasumičan. Kao vladar podzemlja, Had je prikazivan kao strogo i nemilosrdno božanstvo koje rijetko izlazi iz sjene i tame svog carstva. Njegova otmica Perzefone i njezin boravak u svijetu mrtvih označavao je smrt usjeva na zemlji, kao što je njezin povratak iz mrtvih označavao ponovni rast biljaka i početak novog života na zemlji.

Kao što je spomenuto, smještaj otmice u idilični prirodni krajobraz nije jedinstven za ovaj mit. Motiv otmice i silovanja u idiličnom krajobrazu je zapravo vrlo česta pojava u mitološkoj predaji Stare Grčke (Dowden, 2002.). Idealizirani prostor rosnih livada, svježe trave i mirisnog cvijeća simbolizira djevičanstvo i mladost i vrlo često je povezan s nimfama i mladim djevojkama koje tvore savršenu harmoniju s okruženjem. No isti taj bujni i prirodni krajobraz, netaknut od strane ljudi, nalazi se daleko od civiliziranog prostora grada i daleko od zakona i sigurnosti koje pruža urbana sredina, čineći ju opasnom i mističnim.

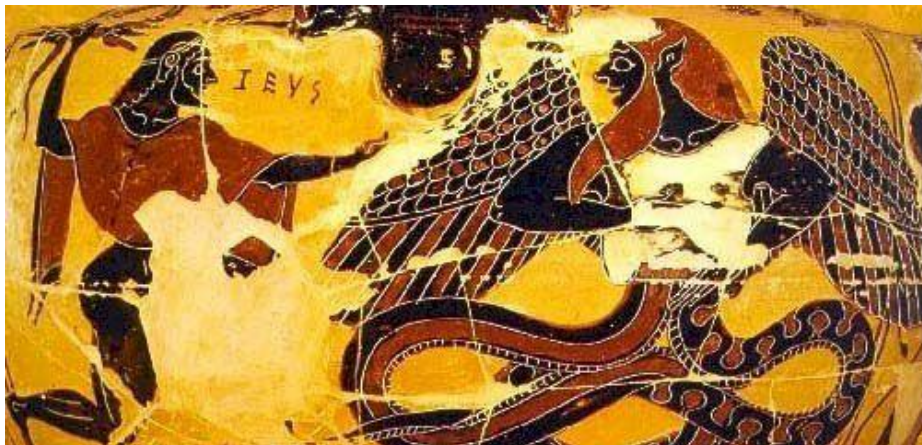
5.2.4. Mitovi o vulkanu Etni

U grčkoj mitologiji, Aetna je bila božica vulkana Etne na Siciliji i sa Zeusom, majka gejzira i termalnih izvora. Stari Grci imaju nekoliko mitova o Etni, no njihova radnja je najčešće bila vezana za njezine erupcije i potrese pripisivane drugim mitološkim bićima kao izvor i razlog destruktivnog ponašanja. Neki od njih su mit o Hefestu i Etni, mit o titanu Tifonu te mit o Polifemu, Akidu i Galateji.

Prema mitu o Etni i Hefestu, vulkan Etna je kovačnica Hefesta, boga kovača, metalurgije i vatre. Nakon velike svađe sa Zeusom, Hefesta su bacili s Olimpa na krasan otok pri čemu je stvorio duboki otvor u planini na koju je pao. S obzirom na prognanstvo, Hefest je odlučio iskoristiti planinu kao kovačnicu, nakon čega svaki put kada bi Hefest kovao novo oružje, Etna bi iskrila i izbacivala vatru. Osim Hefesta, kovačnicu u Etni su također koristili kiklopi kovači pri izradi munja za Zeusa.

Drugi mit koji se veže za Etnu je mit o titanu Tifonu kojeg je Zeus zatočio ispod planine. Nakon pobjede nad Titanima u desetogodišnjem ratu zvanom Titanomahija (slika 5.2.4.1.), Zeus je kaznio zastrašujućeg titana Tifona na vječno zatočeništvo ispod otoka Sicilije. Njegova glava se nalazi ispod planine Etna, stoga svaki put kada vulkan tutnji ili izbacuje lavu čuje se protest i nezadovoljstvo titana Tifona.

Mit o Polifemu, Akidu i Galateji priča priču o neuzvraćenoj ljubavi i ljubomori kiklopa Polifema. Sicilijski pastir Akid i morska nimfa Galateja su bili mladi zaljubljeni par, čijoj se sreći suprotstavio kiklop Polifem koji je također bio zaljubljen u lijepu Galateju. Kako bi se riješio Akida i pridobio Galateju, Polifem od ljubomore otkida dio planine i baca kamene stijene na Akida. No Akid ne umire, već se pretvara u riječnog boga. Galateja bježeći od Polifema, odlazi u more, a Polifem ipak ostaje sam.



Slika 5.2.4.1. Prikaz borbe između Zeusa i titana Tifona

Izvor: Zeus and Typhoeus (<https://www.theoi.com/Gallery/M10.1B.html> - pristup 22.10.2022.)



Slika 5.2.4.2. Pogled na vulkan Etna

Izvor: Wonders of Italy: Mount Etna (<https://www.italymagazine.com/dual-language/wonders-italy-mount-etna> - pristup 22.10.2022.)

Slika 5.2.4.3. Erupcija vulkana Etna

Izvor: Etna under Pressure: Does Gas Buildup Foreshadow Eruption? (<https://eos.org/articles/etna-under-pressure-does-gas-buildup-foreshadow-eruption> - pristup 22.10.2022.)

Mitovi o vulkanu Etni su odabrani jer prikazuju pokušaj starih Grka da objasne uzrok i razlog prirodnih pojava, odnosno vulkanskih erupcija. To su također mitovi koji su inspirirani karakteristikama prirode, povezujući i poistovjećujući osobnosti, osjećaje i ponašanja s ponašanjem vulkana.

Etna je oduvijek izazivala strahopoštovanje, stoga nije začuđujući broj mitova vezanih za sicilijski vulkan. Svi navedeni mitovi pokušavaju na svoj način objasniti razlog erupcija i potresa koji su se događali na području vulkana Etna, a njihova brojnost ukazuje na utjecaj i utisak Etna na stanovnike otoka i šire, odnosno one koji su je vidjeli i doživjeli njezina zastrašujuća ponašanja.

Stvaranje mitova je bio jedan od načina racionalizacije, odnosno načina objašnjavanja njima tada neobjašnjivih pojava. Kako bi dali smisao prirodnim katastrofama, Stari Grci su pokušali povezati događaje s poznatim likovima poput boga Hefesta, odabranog zbog povezanosti s vatrom i kovanjem. Etna je sa svojim vatrenim iskrama, lavom i dimom podsjećala na radnje kovanja i kovačnice, a jedino su veliki mistični pojedinci poput kiklopa i bogova mogli uzrokovati reakcije tako velikih razmjera (slika 5.2.4.2., 5.2.4.3.).

Razlozi i uzroci prirodnih katastrofa su se također vrlo često povezivali s ljutnjom bogova i drugih moćnih mitoloških bića. Kao i u prethodnim mitološkim primjerima, vidljivo je povezivanje i pripisivanje određenih ljudskih osjećaja prirodnim pojavama i krajobraznim elementima. U slučaju vulkana Etna, vidljivo je jasno povezivanje emocije ljutnje i srdžbe s ponašanjem vulkana. Primjer toga je srdžba zatočenog titana Tifona, čiji se ispadi bijesa i galama povezuju s destruktivnim potresima i vatrenim vulkanskim erupcijama.

U mitu o Polifemu, Akidu i Galateji, simbolika vulkana i vatre je vidljiva u ljubomori, srdžbi i strasti kiklopa (Hawes, 2017.). Za razliku od mita o Tifonu čija se ljutnja manifestira u obliku vulkanskih erupcija, u Polifemovoj priči Etna je neaktivna, ali služi kao sinonim kikloповih osjećaja. Prilikom pokušaja zavođenja, Polifem poistovjećuje svoju strast s neutaživom vatrom vulkana, govoreći kako u sebi nosi dio Etna koja mu gori u prsima (Hawes, 2017.). Također u spomenutom mitu, vidljivo je korištenje vodenih elemenata rijeka i mora kao oprečnih simbola

vatri vulkana. Vodeni elementi u mitu služe kao umirujući detalji koji gase vatru i mirno razrješuju radnju (Hawes, 2017.).

5.3. Usporedba krajobraza u analiziranim mitovima

Krajobraz u mitovima ima različite uloge ovisno o temi, cilju i pouci mita. Analizirani primjeri mitova u proteklim potpoglavljima daju uvid u nekoliko različitih pristupa opisa i korištenja krajobraza u mitu te na utjecaj krajobraza i krajobraznih elemenata na mitološko stvaranje.

Mitovi o rijekama Ahelaj i Skamandar su primjeri korištenja krajobraznih elemenata kao likova koji aktivno sudjeluju u radnji mita i inspirirani su ponašanjem rijeka iz stvarnog svijeta. S druge strane, mitovi o otmici Perzefone i vulkanu Etni su primjeri mitološkog objašnjavanja prirodnih pojava i korištenja krajobraza kao pozadine radnje. Bitno je napomenuti kako su svi navedeni mitovi prožeti antropocentričkim temama, posebice vidljivih u pridodavanju ljudskih osobina i ponašanja prirodnim pojavama ili krajobraznim elementima.

Iako mitovi o Aheaju i Skamandru crpe inspiraciju iz istog motiva krške rijeke, njihova interpretacija i prikaz u mitu su potpuno drugačiji. Najveća razlika je u tome što Skamandar u mitu zadržava obličje rijeke, dok Ahelaj mijenja i poprima nekoliko različitih oblika kroz mit. Druga bitna razlika je interpretacija rijeka. Iako se obje rijeke ponašaju u skladu s karakteristikama krških rijeka, Skamander se prikazuje kao dobroćudna i moćna rijeka koja štiti Trojance, dok se Ahelaj interpretira kao plodna rijeka koju se mora ukrotiti i koristiti u poljoprivredne svrhe. Također, mit o Skamandru prikazuje nadmoć prirode nad ljudima, odnosno prirode kao njegovateljice i destruktivne sile kojom samo božanske sile mogu vladati, dok mit o Ahelaju prikazuje nadmoć ljudi nad prirodom zahvaljujući znanju, tehnološkim izumima i postignućima.

Za razliku od mitova o Ahelaju i Skamandru koji koriste krajobrazne elemente kao aktivne likove, mitovi o otmici Perzefone i vulkanu Etni koriste krajobraz kao pozadinu radnje. No dok mit o otmici Perzefone svodi krajobraz na tipiziranu pojavu koja nagovještava ton i radnju samog mita, mitovi o Vulkanu Etni također pripisuju ljudske osjećaje prirodnim pojavama kao što je slučaj kod mitova o Ahelaju i Skamandru. Bitno je napomenuti da su mitovi o otmici Perzefone i vulkanu Etni mitovi stvoreni s ciljem objašnjavanja prirodnih pojava i poretka svijeta te iako je krajobraz stavljen u pozadinu, prirodne pojave predstavljaju nit vodilju priče. Također kao što je slučaj u mitu o Ahileju i Skamandru, mitovi o otmici Perzefone i vulkanu Etni ukazuju na generalnu nadmoć prirode nad ljudima, destruktivnu moć prirode i superiornost bogova nad čovječanstvom.

6. Zaključak

Civilizacija Stare Grčke je neobična priča uspjeha. Unatoč malim resursima i teškim uvjetima, stari Grci su razvili tisućljetnu civilizaciju čiji je utjecaj vidljiv i danas. Prilikom razvoja, krajobraz je imao značajnu ulogu oblikovanja društva i načina života starih Grka, a jedna od važnijih značajki društva na koju je utjecao jest starogrčka mitologija.

Ono što danas zovemo starogrčkom mitologijom je zapravo bila starogrčka religija koja je izrazito bitan dio starogrčke kulture. Religija i mitovi su neizostavni pojmovi kada se spominje Stara Grčka, a njihova funkcija je bila višenamjenska. Jedna od tih funkcija je bila odgovoriti i objasniti nepoznanice, poput nastanka čovjeka i svijeta ili prirodnih pojava poput kiše, erupcija vulkana ili godišnjih doba.

Bitno je napomenuti kako stari Grci nisu imali riječ za krajobraz ili okoliš, već su za to koristili riječ *physis* koja u prijevodu znači „ono što je nastalo bez vanjske pomoći“, odnosno prostor suprotan *nomos*-u koji predstavlja kulturu, tj. grad koji je područje ljudskog utjecaja i rezultat djelovanja. Također slika *physis*-a u starogrčkom društvu nije bila jedinstvena. Krajobraz su doživljavali uglavnom na dva načina, kao bezbrižan i idiličan prostor izobilja s nimfama ili kao mjesto opasnosti i neznanja. Drugim riječima, odnos starih Grka prema krajobrazu je u suštini konfliktan. Bilo u obliku *physis*-a i *nomos*-a ili doživljaja, krajobraz nije bila jedinstvena pojava u shvaćanju starih Grka.

Upravo taj raznoliki pristup i shvaćanje krajobraza moguće je primijetiti u mitološkoj predaji Stare Grčke. Iako je grčka kultura, uključujući mitologiju, poznata po sveprisutnom antropocentrizmu, krajobraz nikako nije zanemariv segment. Krajobraz je imao nekoliko uloga u mitu kao što su mjesto radnje, pozadina ili inspiracija za likove ovisno o upoznatosti starih Grka s područjem. Nepoznata područja su vrlo često bila svedena na potpunu mitologizaciju, dok su poznate elemente i karakteristike krajobraza koristili kao inspiraciju za likove i događaje. Koju god da je svrhu ispunjavao, krajobraz je bio prožet ljudskim osobinama i osjećajima inspiriranih karakteristikama i „ponašanjem“ krajobraza i krajobraznih elemenata kojima su pripisani.

Generalno gledajući, krajobraz u mitovima je vrlo rijetko prikazan ili opisan u cijelosti, odnosno često se svodio na pojedinačne i prepoznatljive elemente, motive i mjesta. Kao što su mitovi bili dio svakodnevice i opća kultura, znanje o krajobrazu se podrazumijevalo, stoga pri pripovijedanju mita nisu bili potrebni detaljni opisi, već je dovoljno bilo spomenuti prepoznatljive točke u prostoru. Upravo ta prepoznatljivost elemenata i motiva je stimulirala i aktivirala maštu koja bi upotpunila manjak opisa i nagovijestila radnju.

Na temelju analiziranih mitova vidljivo je kako krajobraz i njegov utjecaj u mitovima može imati različite uloge ovisno o temi, cilju i pouci mita. Bilo kao tipizirana pozadina koja nagovještuje radnju, aktivan lik u mitu ili simbolizam, krajobraz je neizostavan dio starogrčke mitologije.

7. Popis literature

1. Adkins A.W.H. 2022. *Greek religion*. Britannica.
<https://www.britannica.com/topic/Greek-religion> - pristup 15.09.2022.
2. Atsma A.J. 2017. *Greek gods*. Theoi Project.
<https://www.theoi.com/greek-mythology/greek-gods.html> - pristup 13.09.2022.
3. Butler, A. (2016). *Dynamics of integrating landscape values in landscape character assessment: the hidden dominance of the objective outsider*. *Landscape Research*, 41(2), 239-252.
4. Dowden, K. (2002). *The uses of Greek mythology*. Routledge.
5. Haldon J.F. 2022. *Greece*. Britannica.
<https://www.britannica.com/place/Greece#ref26440> – pristup 20.09.2022.
6. Hawes, G. (Ed.). (2017). *Myths on the map: the storied landscapes of Ancient Greece*. Oxford University Press.
7. Homer. (1987). *Ilijada*. Matica hrvatska.
8. Homer. (1987). *Odiseja*. Matica hrvatska.
9. Hornblower, S., Spawforth, A., & Eidinow, E. (Eds.). (2012). *The Oxford classical dictionary*. Oxford University Press
10. Jorgensen, K. (1997). *Semiotics in landscape design*. *Landscape Review*, 4(1), 39-47.
11. Morito, B. (1995). *Value, metaphysics, and anthropocentrism*. *Environmental Values*, 4(1), 31-37
12. Pomeroy, S. B., Burstein, S. M., Donlan, W., & Roberts, J. T. (2004). *A brief history of ancient Greece. Politics, society, and culture* (Oxford and New York 2004), 213.
13. Prominski, M. (2014). *Andscapes: concepts of nature and culture for landscape architecture in the 'Anthropocene'*. *Journal of Landscape Architecture*, 9(1), 6-19.
14. Rhodes, P. J. (2014). *A short history of ancient Greece*. Bloomsbury Publishing.
15. Sailors C.L. 2017. *The function of Mythology in Ancient Greek Society*. Brewminate.
<https://brewminate.com/the-function-of-mythology-in-ancient-greek-society/> - pristup 13.09.2022.
16. Swaffield, S. R. (2006). *Theory and critique in landscape architecture: Making connections*. *Journal of Landscape Architecture*, 1(1), 22-29.
17. Thommen, L. (2012). *An environmental history of ancient Greece and Rome*. Cambridge University Press.
18. Woodard, R. D. (Ed.). (2007). *The Cambridge companion to Greek mythology*. Cambridge University Press.

8. Popis priloga

Slika 2.1. Prikaz Stare Grčke i kolonizacije Sredozemlja

Izvor: Pomeroy i sur., S. B., Burstein, S. M., Donlan, W., & Roberts, J. T. (2004). *A brief history of ancient Greece*

Slika 2.1.1. Lenta vremena razvoja Stare Grčke i bitnih događaja

Slika 2.2.1. Rekonstrukcija palače Knos, Kreta

Izvor: Minoan Crete (<https://sites.google.com/site/historyofcrete21/home/minoan-crete> - pristup 25.09.2022.)

Slika 2.2.2. Freska iz palače Knos koja prikazuje kretske običaj preskakanja bika

Izvor: The bull-leaping fresco, Heraklion museum (<https://heraklionmuseum.gr/language/en/the-bull-leaping-fresco/> - pristup 25.09.2022.)

Slika 2.2.3. Rekonstrukcija grada Mikene

Izvor: Mycene reconstruction: The technology that shows us how ancient Mycenae looked like (<https://www.greecehighdefinition.com/blog/mycenae-reconstruction> - pristup 25.09.2022.)

Slika 2.2.4. Prikaz prostorne organizacije i dijelova starogrčkog polisa

Izvor: The Greek City State (<https://ozgeustun.wordpress.com/2018/10/23/the-greek-city-state/> - pristup 25.09.2022.)

Slika 3.1.1. Pogled na planinu Olimp

Izvor: Thessalia economy (<https://www.thessaliaeconomy.gr/blog/eidiseis/ethniko-parko-apo-xthes-o-olympo-ti-allazei> - pristup 27.09.2022.)

Slika 3.1.2. Djelomični prikaz božanstva grčkog panteona i njihovih veza

Slika 3.1.3. Apolonovo svetište i proročište u Delfima

Izvor: Mythical / Legendary journey to ancient Delphi and Arachova (<https://athensviptransports.gr/en/delphi/> - pristup 27.09.2022.)

Slika 3.1.4. Amfiteatar na uzbrdici iznad Apolonovog hrama i svetišta u Delfima

Izvor: Mythical / Legendary journey to ancient Delphi and Arachova (<https://athensviptransports.gr/en/delphi/> - pristup 27.09.2022.)

Slika 4.1.1. Karta glavnih tipova terena na Mediteranskom području

Izvor: Thommen, L. (2012). *An environmental history of ancient Greece and Rome*

Slika 4.1.2. Vikos kanjon na sjeveru Grčke

Izvor: Breathtaking Landscapes in Greece (<https://grecetravelideas.com/breathtaking-landscapes-in-greece/> - pristup 28.9.2022.)

Slika 4.1.3. Drakolimni – alpska i podalpska jezera u sjeverozapadnoj Grčkoj

Izvor: Breathtaking Landscapes in Greece (<https://grecetravelideas.com/breathtaking-landscapes-in-greece/> - pristup 28.9.2022.)

Slika 4.1.4. Pogled na obalu s Akropole grada Lindos na otoku Rodos, jugoistok Grčke

Izvor: Breathtaking Landscapes in Greece (<https://grecetravelideas.com/breathtaking-landscapes-in-greece/> - pristup 28.9.2022.)

Slika 4.1.5. Pogled na Loutraki i kopnenu obalu Korinskog zaljeva

Izvor: (http://www.parakato.gr/2017/08/blog-post_712.html - pristup 28.09.2022.)

Slika 5.1.1. Shematski prikaz Dowdenove podjele krajobraza prema udaljenosti od grada

Slika 5.2.1.1. Prikaz borbe grčkog junaka Ahileja i riječnog božanstva Skamandra

Izvor: The Potamoi Scamander in Greek mythology (<https://www.greeklegendsandmyths.com/scamander.html> - pristupljeno 01.09.2022.)

Slika 5.2.2.1. Prikaz borbe grčkoj junaka Herakla i riječnog božanstva Aheloja

Izvor: Achelous and Hercules (<https://americanart.si.edu/artwork/achelous-and-hercules-1910> - pristup 28.08.2022.)

Slika 5.2.2.2. Prikaz borbe Herakla i Aheloja u obliku vola s Dejaniorom u pozadini

Izvor: Heracles and Achelous (<https://www.theoi.com/Gallery/O20.5.html> - pristup 25.09.2022.)

Slika 5.2.2.3. Prikaz borbe Herakla i Aheloja u obliku vola u središtu, bogova Atene i Aresa s lijeve strane te Dejanire i kralja Eneja s desne strane

Izvor: Heracles and Achelous (<https://www.theoi.com/Gallery/O20.1.html> - pristup 25.09.2022.)

Slika 5.2.3.1. Freska u plemičkoj grobnici iz 340 g.pr.Kr. koja prikazuje otmicu Perzefone

Izvor: Abduction of Persephone (<https://oldeuropeanculture.blogspot.com/2020/04/abduction-of-persephone.html> - pristup 03.09.2022..)

Slika 5.2.4.1. Prikaz borbe između Zeusa i titana Tifona

Izvor: Zeus and Typhoeus (<https://www.theoi.com/Gallery/M10.1B.html> - pristup 22.10.2022.)

Slika 5.2.4.2. Pogled na vulkan Etna

Izvor: Wonders of Italy: Mount Etna (<https://www.italymagazine.com/dual-language/wonders-italy-mount-etna> - pristup 22.10.2022.)

Slika 5.2.4.3. Erupcija vulkana Etna

Izvor: Etna under Pressure: Does Gas Buildup Foreshadow Eruption? (<https://eos.org/articles/etna-under-pressure-does-gas-buildup-foreshadow-eruption> - pristup 22.10.2022.)

Životopis

Antonia Čubelić rođena je 11. svibnja 1996. godine u Zagrebu. Uz osnovnu školu paralelno završava 4 razreda glazbene škole „Vatroslav Lisinski“, nakon čega 2011. godine upisuje dvojezični smjer na Engleskom jeziku u XVI. Gimnaziji u Zagrebu. Nakon završene srednje škole, 2015. godine upisuje preddiplomski studij Krajobrazne arhitekture na Agronomskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu koji završava 2019. godine obranom završnog rada na temu „Utjecaj demografskih promjena na strukturne značajke tradicionalnog vrta kontinentalne seoske kuće“. Iste godine upisuje i nastavlja diplomski studij Krajobrazne arhitekture u Zagrebu.

Tijekom fakultetskog obrazovanja sudjeluje u brojnim domaćim i međunarodnim projektima, radionicama, ljetnim školama i edukativno-volonterskim kampovima. U listopadu 2018. sudjeluje u međunarodnoj radionici Design&Build u Rovinju s ciljem izrade terapijskog vrta u sklopu bolnice „prim.dr. Martin Horvat“. Iduće godine sudjeluje u ljetnoj školi CASEE u Češkoj, dok 2021. godine sudjeluje u svjetskom LeNotre natjecanju s ciljem izrade idejnog rješenja Port Islanda u Gdansku, pri čemu timski ostvaruje 7. mjesto. Iste godine sudjeluje u međunarodnom projektu Learning Landscapes (LeLa) LeNotre instituta, te na LeLa radionicama u Gdansku i Bratislavi.

Također tijekom obrazovanja stječe vještine i znanja korištenja brojnih programa poput Word-a, Excel-a, PowerPoint-a, Photoshop-a, Illustrator-a, InDesign-a, AutoCad-a, qGis-a i SketchUp-a.

Vrijedno je spomenuti da na kraju srednjoškolskog obrazovanja 2015. godine stječe jezične certifikate za Engleski i Njemački jezik. Polaganjem certifikata *Cambridge English Level 2 (Advanced)* za Engleski jezik ostvaruje razine C2 za razumijevanje, C1 za govor i pisanje, dok za Njemački jezik polaganjem certifikata *Deutsches Sprachdiplom* ostvaruje razine B2 za govor i C1 za razumijevanje i pisanje.