

Horrores et Divinitas

Stanbury Esztella

Pécsi Tudományegyetem, Művészeti Kar

Grafikusművész szak, Tervezőgrafika specializáció, 4. évfolyam

Témavezető: Szöllősi Géza, tanársegéd

A *Horrores et Divinitas* című kiadványomban különböző kultúrákból kiemelt sárkányokat dolgoztam fel. E lények meghatározó szereplőként jelennek meg világszerte népmesékben, mítoszokban sokféle ábrázolásban vagy csak leírásban. Gyakran kígyók és egyéb állatok jellegzetességeivel keveredve tükrözik azt a kultúrát, amelyben születtek. Ezek tanulmányozása alapján helyeztem el és jelenítettem meg őket a saját képi világomban, kapcsolódva az eredeti forráshoz az adott kultúrára jellemző mintákkal. Többnyire a jó és a gonosz erőket testesítik meg, azonban gyakran kettős pozíciót is betölthetnek, teremtmény, illetve pusztító szerepben, amelyre a gyűjtemény címe is utal.

A tizenkettő sárkány leírásához társítottam egy-egy mintakészletet, amit az adott sárkány eredetéből merítettem. A különböző törzsi minták jellegzetes formáit összehasonlítottam és ez alapján jött létre az illusztrációkat elválasztó oldalakon szereplő területminták.

Az ősi egyiptomból eredő Ouroboros a saját farkába harapó, így kört formáló kígyót vagy sárkányt ábrázoló szimbolikus ábrázolás. Megjelenik temetkezési szövegekben, mint például a Holtak Könyvében, az élet, a halál és újjászületés örökös körforgását jelképezve. Illusztrálja a az univerzum ciklikus természetét, az egység, a teljesség és a végtelenség gondolatát. Az Ouroboros Ra napistenhez, a Nap napi járásához, valamint a káosz ősi vizeihez kapcsolódik, és a káoszból megszülető teremtményt jelképezi. A szimbólum különböző kultúrákra hatott, köztük a görög és a római mitológiára is. Jelentős a hatása a miszticizmusra és az alkímiára.

A Lindworm óriási kígyószörny, aki az erdők mélyén, többnyire sziklák között él. Jellegzetességei a végtag nélküli test, sötét szín világos hasi résszel, hátán halakra jellemző úszókkal vagy lovakéhoz hasonló sörénnyel a gerince mentén. Vadászat közben a lindworm egyedülálló módon bekapja a saját farkát, hogy kerékké alakulva hihetetlen sebességgel haladjon. A lindworm kincseket őrző sárkányokról szóló mesékhez kapcsolódik, mivel minden, ami alatta helyezkedik el, ugyanúgy növekszik, ahogy a lindworm. A népmesékben kétfajta lindworm szerepel. Egy jó, amely a szerencséhez kapcsolódik és gyakran szörnyeteggé változtatott elátkozott herceggént ábrázolják, valamint egy rossz, az embereket azonnal megtámadó veszedelmes lény.

A Bakunawa egy mitikus tengeri kígyó vagy sárkány a fülöp-szigeteki folklórban, főleg a Visayan hagyományokban. Gigantikus méretű kígyóként vagy sárkányként ábrázolják, gyakran több fejjel. Tengeri vagy egyéb, vízzel kapcsolatos jelenségekhez kapcsolódik. Arról hírhedt, hogy holdfogyatkozást idéz elő azzal, hogy megpróbálja lenyelni a holdat, ami sötétséget és félelmet vált ki. A hatalmas természeti erőket jelképező lény

népmesékben szerepel, valamint kozmikus méretű harcokat és egyensúlyokat tükröző rituálékban.

A Quetzalcoatl, az azték kultúra központi istene rendkívül változatos tulajdonságokkal és szerepekkel van felruházva. A szél, a Vénusz és a Nap isteneként tisztelik, de hozzá tartoznak a kereskedők, a művészetek, a kézművesség, a tudás, a tanulás, ikrek és szörnyetegek is. Jelentősége a pusztá szimbolikánál jóval nagyobb. Quetzalcoatl az élet istene, aki felfedezte a kukoricát, megtanított minden tudományt az emberiségnek, még az égitestek mozgását is. A legenda szerint meghatározó szerepe volt az emberiség megteremtésében oly módon, hogy lopott csontokból alkotott emberi lényeket a világ újra benépesítése érdekében. Ő találta meg a hegyekben a kukoricát, amely a közép-amerikai mezőgazdaság alapvető terménye. Ikonográfiában a Quetzalcoatl-t papként ábrázolják, akit spirálisan tekeredő ékszerrel díszítenek fel, jellemzően egy keresztmetszeten átvágott kagylóhéjjal, amely a természet és a kozmosz erőivel való kapcsolatát hangsúlyozza. A Quetzalcoatl egy sokarcú istenség, aki jelen van az aztékok életének, kultúrájának minden területén.

A Beithir skót és ír legendák nagy kígyóra vagy sárkányra hasonlító tekergős testű, pikkelyes bőrű lény. Lábai is lehetnek, de teljesen kígyószerűnek is tűnhet, feje gyakran sárkányszerű és fenyegető megjelenésű. Az óriási termetű, mérgező Beithir lakhelyét távoli, sötét helyeken, barlangokban, mocsarakban találjuk. A félelemmel és természetfölötti baljós jelekkel asszociált lény Skócia és Írország vad vidékeinek zabolázatlan, veszedelmes természeti környezetének szimbóluma.

A Kuraokami japán mitológiai isteni lény, akit a hó, a fagy és a hideg idő isteneként tisztelnek. Fenséges alakként ábrázolják, hóborította tájak és jeges környezethez kapcsolva őt. Feladata a hóesés irányítása, illetve mind a jótékony mind pedig a kemény téli állapotok befolyásolása. Tisztelete Shinto szentélyekben és rituálékban történik. Kuraokami a tél szépségét és erejét képviseli és megtestesíti a természet és az isteni közötti kapcsolatot.

A Tatzelwurm az Alpok vidékének legendabeli lény, amely titokzatos és rejtőzködő természetéről ismert. A leírásokban gyíkszerű teste van macska vonásokkal, például macskaszerű arccal, valamint kígyószerű karcsú vagy tömzsi alakkal. Lehet négy rövid lába vagy két mellső lába, hátát vaddisznósörték borítják. Mérete 30 és 200 cm közötti és mérgezőnek tartják. A hegyek misztikus világát, ősi vadságát testesíti meg. Egyedi jellegzetességei miatt rejtélyek és találgatások övezik.

Az Amaru az Andok hegység népeinek kiemelkedő mitikus lény. Legfőképp az inka kultúrában jelenik meg, mint egy óriási, kígyószerű szörny sárkányszerű vonásokkal, tekergő

testtel és félelmetes fejjel, agyarakkal. Az Amaru gyakran az alvilág vagy szent helyek őrzője, ugyanakkor szimbóluma a termékenységnek, az élet és a halál kettősségének, valamint a természetes és a természetfölötti világ birodalma közötti kapcsolatnak. Az andoki művészetben és a szertartási tárgyakban sűrűn megjelenik, amely tükrözi a régió spirituális és kulturális tevékenységeiben betöltött jelentős szerepét.

A Chaofeng a kínai folklór félelmetes mitikus lénye, főleg a taoista hagyományokban. Óriási kígyóra vagy sárkányra hasonlít, egyéb állatok, például oroszlánok vagy tigrisek külső jegyeivel kiegészítve. Tekergő, sárkányszerű testét, rémisztő fejét gyakran díszítik szarvakkal vagy agancsokkal. Mind félelmetes erejű ellenfélként, mind pedig szent helyek őreként is ábrázolják. Mitoszokban a hősök előtt álló veszélyt reprezentálja, a rend és a káosz közötti harcot szimbolizálva ezzel.

A Wyvern sárkányszerű lény, az európai címertan és népmesevilág uralkodó szereplője. Jellemzően hüllőszerű teste van, denevérszárnya, két lába és hosszú, tüskés farka. Feje sárkányszerű, de a hagyományos sárkányoknál kisebbeknek ábrázolják. Címerekben a Wyvern erőt, bátorságot, védelmező szerepet szimbolizál, míg népmesékben kincsek vagy területek veszedelmes, vad őrzőjeként van jelen. Ma is szerepel irodalmi művekben, különböző játékokban, populáris kultúrában erőt és fenyegetést képviselve.

A Bolla az albán folklór mitikus lénye kígyószerű testtel, négy lábbal, kicsi szárnyakkal és több részből álló ezüst szemekkel. Az év nagy részében alszik, csak Szent György napján ébred fel annyi időre, hogy körülnézzen, és felfalja az első embert, akit meglát. 12 évente a Bolla átalakul a még erősebb Kulshedrává. Kilenc nyelve lesz, szarvai, gerince, nagyobb szárnyai és képes lesz tüzet okádni. Ez a lény a megújulás és pusztulás körforgását, valamint a természet vad és kiszámíthatatlan erőit szimbolizálja. Az alvó állapot, a felébredés és az átalakulás ciklusa további misztikus, rejtélyes rétegekkel egészíti ki a lény mitológiai jelentőségét.

Chudo-Yudo az orosz folklór félelmetes lénye, amelyet sokszor óriási sárkányként vagy kígyóként ábrázolnak, monstrumszerű megjelenéssel. Több feje és ijesztő pikkelyes vagy szőrös teste is lehet. Chudo-Yudo komoly fenyegetést jelentő gonosz szörny, amely értékes kincsek vagy hercegnők őrzőjeként szolgál. Orosz mesékben káoszt és pusztítást képvisel, szimbolizálva a hősökre váró kihívásokat és megpróbáltatásokat.

Összességében a sárkányaim sorrendje nem véletlenszerű, mert az evolúciót mutatják be a kígyótól a számunkra ismert sárkány fogalmáig. A színeket a riso technika inspirálta, ezért vegyítettem az élénkebbnél élénkebb színeket egymással. Viszont az illusztráció formai

jegyei miatt, számomra nem felelt meg a risograph nyomtatás, ezáltal én a digitális ecsetek nyújtott textúrákat alkalmaztam.