

Vilniaus universitetas  
FILOLOGIJOS FAKULTETAS

Klasikinių studijų magistrantūros programa

SIMONAS VIGELAS  
II kurso, 1 grupės studentas

**Antikinės raganystės reprezentacija ir transformacija kompiuteriniame žaidime „Hades II“**

**MAGISTRO DARBAS**

Darbo vadovė: doc. dr. Aistė Čelkytė

Vilnius, 2026 m. gegužės 11 d.

## BIBLIOGRAFINIO APRAŠO LAPAS

Simonas Vigelas. *Antikinės raganystės reprezentacija ir transformacija kompiuteriniame žaidime Hades II*. Magistro darbas, vadovė doc. dr. Aistė Čelkytė, Vilniaus universitetas, Filologijos fakultetas, 2026, 49 p.

**Reikšminiai žodžiai:** klasikinė recepcija, antikinė raganystė, ribų peržengimas, chtoniškumas, transformacija, magiškas veiksnys, *Hades II*, kompiuteriniai žaidimai.

### Anotacija

Darbe nagrinėjama, kaip kompiuteriniame žaidime *Hades II* perkuriami antikiniai raganystės vaizdiniai. Aptariant Mėlinojės, Hekatės, Medėjos ir Kirkės portretus antikiniuose šaltiniuose ir žaidime parodoma, kad *Hades II* išlaikomas raganų ryšys su chtoniškumu, pavojinga galia, transformacija ir ribinėmis būsenomis, tačiau šie bruožai susiejami ne tik su grėsme, bet ir su pasipriešinimu, bendruomene, savikontrole ir savarankišku veikimu.

## **Turinys**

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Įvadas</b> .....                                                                 | 4  |
| <b>Metodologija</b> .....                                                           | 8  |
| <b>Antikinių portretų apžvalga</b> .....                                            | 9  |
| <b>Mėlinojė</b> .....                                                               | 9  |
| <b>Hekatė</b> .....                                                                 | 13 |
| <b>Medėja</b> .....                                                                 | 16 |
| <b>Kirkė</b> .....                                                                  | 19 |
| <b><i>Hades II</i> portretų apžvalga</b> .....                                      | 22 |
| <b><i>Hades II</i> siužetas</b> .....                                               | 22 |
| <b>Mėlinojė</b> .....                                                               | 23 |
| <b>Hekatė</b> .....                                                                 | 26 |
| <b>Medėja</b> .....                                                                 | 29 |
| <b>Kirkė</b> .....                                                                  | 32 |
| <b>Hades II recepcijos analizė</b> .....                                            | 34 |
| <b>Nuo socialinio sutrikdymo prie po-katastrofinio pasipriešinimo</b> .....         | 35 |
| <b>Nuo izoliuotų pavojingų figūrų prie raganavimo tinklo</b> .....                  | 37 |
| <b>Nuo bauginančios moteriškos galios iki kontroliuojamo magiško veiksnio</b> ..... | 38 |
| <b>Nuo mitinės ir ritualinės funkcijos prie išplėstų raganų psichologijų</b> .....  | 40 |
| <b>Išvados</b> .....                                                                | 42 |
| <b>Literatūros sąrašas</b> .....                                                    | 45 |
| <b>Santrauka</b> .....                                                              | 48 |
| <b>Summary</b> .....                                                                | 49 |

## Ivadas

**Aktualumas.** Šiandien antika šiuolaikinę auditoriją pasiekia ne tik per antikinius tekstus, jų vertimus ar akademinius tyrimus, bet ir per populiariąją mediją, įskaitant kompiuterinius žaidimus. Kaip pabrėžia Christian Rollinger, praeitį vaizduojantys žaidimai daro įtaką šiuolaikinėms žmonijos istorijos sampratoms,<sup>1</sup> o Ross Clare pastebi, kad kompiuterinio žaidimo „tekstą“ aktyviai bendrai kuria pats žaidėjas,<sup>2</sup> tad kompiuteriniai žaidimai gali būti laikomi „tiesioginės recepcijos“ forma: antika juose patiriama per judėjimą, pasirinkimus ir sąveiką virtualiame pasaulyje.<sup>3</sup> Toks santykis leidžia antiką ne tik stebėti, bet ir patirti ją per žaidimą.

Supergiant Games žaidimas *Hades II* yra svarbus šio reiškinių pavyzdys. Jo mastą rodo platformos *SteamDB* duomenys: *Hades II* pasiekė 112 947 vienu metu žaidžiančių vartotojų rekordą,<sup>4</sup> o pirmojo *Hades* rekordas siekė 54 240 žaidėjų,<sup>5</sup> tad tęsinys daugiau nei dvigubai išplėtė ankstesnio žaidimo auditoriją. Platesnį kultūrinį pripažinimą rodo ir tai, kad 2025 m. *The Game Awards*, viena svarbiausių kasmetinių žaidimų industrijos apdovanojimų ceremonijų, *Hades II* skirta geriausio veiksmo žanro žaidimo apdovanojimą.<sup>6</sup> Dėl tokio masto ir kultūrinio matomumo *Hades II* laikytinas reikšmingu klasikinės recepcijos objektu, dalyvaujančiu formuojant šiuolaikinius antikos vaizdinius už akademinio lauko ribų. Nepaisant *Hades II* plataus pripažinimo populiarioje kultūroje, taip pat yra svarbu įvertinti, kokią vietą *Hades II* iki šiol užėmė akademinėje literatūroje ir kaip šis žaidimas aptariamas esamuose tyrimuose.

**Literatūros apžvalga.** Rengiant šį magistro darbą, mokslinės literatūros paieškoje nepavyko rasti nė vieno recenzuojamo žurnalo straipsnio ar publikuoto knygos skyriaus apie *Hades II*. Atrasta akademinė medžiaga kol kas atrodo ribota ir daugiausia priklauso konferencinio lygmens darbams. Pavyzdžiui, Rita Ribeiro Costa 2025 m. konferencijoje skaitė pranešimą apie Hestijos vaizdavimą *Hades II*.<sup>7</sup> Toks recenzuotų publikacijų stygius nestebina, nes žaidimas pilna apimtimi pasirodė tik 2025 m. rugsėjo 25 d. Todėl dabartinę mokslinės literatūros apie *Hades II* trūkumą veikiau reikėtų sieti ne su akademinio susidomėjimo šia serija stoka, bet su tuo, kad pats žaidimas pasirodė visai neseniai.

---

<sup>1</sup> Rollinger, „Preface“, xiii.

<sup>2</sup> Clare ir kt., *Ancient Greece and Rome in Videogames*, 14.

<sup>3</sup> Clare ir kt., *Ancient Greece and Rome in Videogames*, 27.

<sup>4</sup> SteamDB, „Hades II Steam Charts“.

<sup>5</sup> SteamDB, „Hades Steam Charts“.

<sup>6</sup> The Game Awards, „Best Action Game | Winners“.

<sup>7</sup> Costa, *The Controversial Representation of the Goddess Hestia in Hades II (Supergiant Games, 2025)*.

Aiškesnį akademinį precedentą šiuo atveju suteikia tyrimai, skirti pirmajam Hades. Jie rodo, kad Supergiant Games kuriamas mitologinis pasaulis jau yra analizuojamas kaip produktyvus klasikinės recepcijos objektas. Hamish Cameron skyriuje *Escaping Hades: Playing with Classical Reception Hades* interpretuoja kaip graikų mitinio pasakojimo pasaulio adaptaciją, kurioje senovės mitai perkonstruojami šiuolaikinei auditorijai suprantama forma.<sup>8</sup> Kira Jones, nagrinėdama Euridikės vaizdavimą, parodo, kaip žaidimas gali performuoti antikinės veikėjas feministinės recepcijos kontekste.<sup>9</sup> Alexander Vandewalle savo ruožtu analizuoja kūrėjų motyvus ir rodo, kad Supergiant Games kuriamą mitologinį pasaulį formuoja ne tik antikiniai šaltiniai, bet ir šiuolaikinės kūrybinės bei biografinės aplinkybės.<sup>10</sup> Taigi, esami tyrimai patvirtina, kad *Hades* serija gali būti nagrinėjama kaip antikos recepcijos forma, tačiau šio magistro darbo objektas – antikinės raganystės recepcija Hades II – dabartinėje mokslinėje literatūroje dar nėra analizuotas. Todėl, siekiant tirti šį objektą, pirmiausia reikia apžvelgti mokslinius tyrimus apie antikinę raganystę.

Šiuolaikiniuose moksliniuose tyimuose apie raganavimą senovės Graikijoje ir Romoje „ragana“ nėra laikoma universaliu archetipu. Veikiau ji suprantama kaip kultūriškai ir ideologiškai paveikta kategorija, kurią formavo Graikijos ir Romos visuomenėms būdingos įtampos, baimės ir literatūriniai stereotipai. Kimberly B. Stratton raganavimą aiškina kaip kitoniškumo diskursą.<sup>11</sup> Anot autorės, V a. Atėnuose, stiprėjant nerimui dėl „barbarų“, raganavimas imtas sieti su nukrypstančiais ritualais, neteisėta galia ir socialine grėsme,<sup>12</sup> todėl raganos figūra tapo ne neutraliu magijos praktikės apibūdinimu, bet ideologiniu stereotipu, naudojamu marginalizuoti ir diskredituoti.<sup>13</sup> Panašią logiką rodo Esther Eidinow analizė: nagrinėdama tokius atvejus kaip Lemno salos Teoridės byla, ji pabrėžia, kad šie persekiojimai rėmėsi ne aiškia teisine „raganavimo“ kategorija, bet gandais, nelaimėmis ir pavydu.<sup>14</sup> Taigi, klasikinės Graikijos ragana šiame tyrimų lauke iškyla kaip socialiai konstruojama figūra, padedanti brėžti ribas ir aiškinti konfliktus.

Tiek Graikijoje, tiek Romoje raganavimo įtarimai dažnai buvo siejami su moterimis, kurių socialinė padėtis atrodė dviprasmiška ar grėsminga. Eidinow teigia, kad Atėnuose teisiškai persekiotos moterys buvo ypač pažeidžiamos dėl savo statuso, profesijos ar ryšių su svetimais kulta, todėl krizės

---

<sup>8</sup> Cameron, „Escaping Hades“.

<sup>9</sup> Jones, „Good Riddance: Refiguring Eurydice in Supergiant’s Hades“.

<sup>10</sup> Vandewalle, „Where Was Apollo in Supergiant’s *Hades* ?“

<sup>11</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 10.

<sup>12</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 40–41, 68–69.

<sup>13</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 17.

<sup>14</sup> Eidinow, „Patterns of Persecution“, 18–19.

akimirkomis lengvai tapdavo bendruomenės įtarimų taikiniu.<sup>15</sup> Panašią romėnų dinamiką analizuoja Pauline Ripat: jos teigimu, pavydas (lot. *invidia*) buvo svarbus romėnų sveikatos ir ligos sampratai,<sup>16</sup> o senstantis moters kūnas šiame vaizdinyje galėjo būti suvokiamas kaip nykstantis, godus ir grėsmingai siekiantis kitų gyvybingumo.<sup>17</sup> Dėl to realios „išmintingosios moterys“ (lot. *sagae*) ir liaudies gydytojos tapo ambivalentiškais figūromis: jų gebėjimas gydyti kartu kėlė įtarimą, kad jos gali ir kenkti.<sup>18</sup> Taigi, raganavimo diskursas buvo glaudžiai susijęs su lytimi ir nerimu dėl moterų veikimo ribų, nors konkretūs šio nerimo pavidalai graikų ir romėnų kultūrose skyrėsi.

Šie neramumai formavo ir literatūrinį raganos vaizdinį, kuris graikų ir romėnų tradicijose plėtotas skirtingai. Barbetta Stanley Spaeth teigia, kad abiejose tradicijose ragana siejama su gamta, žmogaus kūnu ir kosminių ribų peržengimu.<sup>19</sup> Vis dėlto, graikų pavyzdžiuose ji dažnai išlieka galinga dieviškos ar pusiau dieviškos kilmės figūra, kaip Homero Kirkė ar mitinė Medėja: jauna, graži ir veikianti atpažįstamų žmogiškų aistrų, tokių kaip meilė ar išdavystė.<sup>20</sup> Todėl graikų literatūrinės raganos nėra vien monstriškos figūros – jų pavojus susijęs ir su tam tikru psichologiniu sudėtingumu.

Graikų literatūrinių raganų psichologinis sudėtingumas glaudžiai susijęs su socialiniu kontekstu. Stratton teigimu, pagrindinis graikų raganos veikimo būdas yra *pharmakeia* – dviprasmiškas vaistų ir mikstūrų menas, galintis gydyti arba kenkti.<sup>21</sup> Graikų tragedijoje ši galia dažniausiai veikia namų aplinkoje: ja naudojasi paliktos žmonos ar meilužės, siekiančios susigražinti santykį arba atkeršyti už neištikimybę.<sup>22</sup> Todėl šis stereotipas siejamas su Atėnams būdingu nerimu dėl moterų lytiškumo, namų ūkio vientisumo ir pilietybės tęstinumo, kurį, anot Stratton, sustiprino Periklio V a. pilietybės įstatymas.<sup>23</sup> Taigi, graikų literatūrinės raganos pavojus kyla ne iš atsitiktinio monstriškumo, bet iš socialinės, lytinės ir šeiminės tvarkos trikdymo.

Tuo tarpu romėnų literatūroje labiau įsitvirtino groteskiškos ir grobuoniškos senės stereotipas. Spaeth teigimu, Horacijus, Lukanas ir Apulėjus raganas dažnai vaizduoja kaip bjaurias, gašlias, socialiai atskirtas figūras, atliekančias žiaurios nekromantinius ritualus.<sup>24</sup> Priešingai nei graikų raganos, kurias

---

<sup>15</sup> Eidinow, „Patterns of Persecution“, 23–24.

<sup>16</sup> Ripat, „Roman Women, Wise Women, and Witches“, 106–7.

<sup>17</sup> Ripat, „Roman Women, Wise Women, and Witches“, 114–15.

<sup>18</sup> Ripat, „Roman Women, Wise Women, and Witches“, 116, 118.

<sup>19</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 43.

<sup>20</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 46, 47–48.

<sup>21</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 26.

<sup>22</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 57–58, 62.

<sup>23</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 64–67.

<sup>24</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 46, 48–51.

dažniau veikia siekdamas išsaugoti ar atkurti santykį, romėnų raganos vaizduojamos kaip seksualiai agresyvios grobuonės.<sup>25</sup> Stratton šią agresiją, pasiskolindama Horacijaus frazę, įvardija kaip *mascula libido* – skaisčios, namų erdvėje įtvirtintos moters idealo apvertimą.<sup>26</sup>

Ši romėnų literatūros raganos figūra konkretesnę kultūrinę pavidalą įgauna folklorinėje *strix* sampratoje. Laura Cherubini pažymi, kad romėnų raganų vaizdiniai kilo iš literatūrinių ir folklorinių tradicijų sampynos, o *strix* arba *striga* buvo piktavališka naktinė būtybė, iš dalies paukštis, iš dalies moteris, kurios tapatybė siejama su bauginančiu klyksmu.<sup>27</sup> Romėnų liaudies tikėjimuose ji vaizduota kaip plėšrūnė, puolanti kūdikius, siurbianti jų kraują ir ryjanti gyvybiškai svarbius organus, pasak Cherubini, šis vaizdinys suteikė formą nerimui dėl kūdikių mirtingumo ir staigos, nepaaiškinamos mirties.<sup>28</sup> Todėl *strix* įkūnija ne tik literatūrinį siaubą, bet ir platesnes baimes dėl gyvybės trapumo bei grėsmingo moteriškumo.

Aptarti tyrimai rodo, kad antikinė ragana nėra neutrali ar universali magijos praktikė. Graikų ir romėnų tradicijose ji skirtingais būdais siejama su pavojumi, ribų peržengimu, kitoniškumu ir nerimu dėl moters galios. Būtent šis tyrimų laukas leidžia kelti šio darbo problemą.

**Darbo problema.** Antikinėje graikų ir romėnų tradicijoje ragana dažniausiai vaizduojama kaip pavojinga figūra, siejama su kitoniškumu, ribų peržengimu ir socialinės ar lytinės tvarkos trikdymu. Šie vaizdiniai taip pat atskleidžia platesnę kultūrinę nerimą dėl moters galios ir jos veikimo ribų. Tačiau žaidime *Hades II* raganavimas vaizduojamas ne vien kaip grėsminga ar destruktivi jėga, bet ir kaip prasminga, apsaugą teikianti bei tvarką palaikanti praktika. Dėl to kyla klausimas, ar toks vaizdavimas tęsia antikinėje tradicijoje susiformavusius raganavimo vaizdinius, ar juos iš esmės perkuria, pakeisdamas jų funkciją ir reikšmę šiuolaikinėje antikos recepcijoje.

**Darbo tikslas.** Ištirti raganavimo ir raganų vaizdavimą žaidime *Hades II* klasikinės recepcijos kontekste, analizuojant, kaip šis vaizdavimas remiasi antikinėje graikų ir romėnų literatūrinėje tradicijoje susiformavusiais raganavimo vaizdiniais ir koku mastu juos perkuria, pakeisdamas jų funkciją bei reikšmę.

#### **Darbo uždaviniai:**

1. Apibrėžti darbo metodologinį pagrindą: klasikinės recepcijos teorines prielaidas, šaltinių atrankos, vertimo ir analizės principus.

---

<sup>25</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 44, 48.

<sup>26</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 91.

<sup>27</sup> Cherubini, „Witches“, 165.

<sup>28</sup> Cherubini, „Witches“, 167.

2. Išanalizuoti Mėlinojės, Hekatės, Medėjos ir Kirkės paveikslus antikiniuose šaltiniuose.
3. Išanalizuoti Mėlinojės, Hekatės, Medėjos ir Kirkės vaizdavimą žaidime *Hades II*.
4. Palyginti antikiniuose šaltiniuose ir žaidime *Hades II* kuriamus paveikslus ir įvertinti, kaip žaidime primami bei perkonstruojami antikiniai raganavimo vaizdiniai.

## Metodologija

Šio darbo metodologinis pagrindas yra Anastasia Bakogianni recepcijos samprata. Bakogianni atmeta požiūrį į antikinį tekstą kaip į vieną, nekintamą ir objektyviai atkuriamą prasmės šaltinį – klasikinė medžiaga nuolat priimama iš naujo ir perinterpretuojama skirtinguose istoriniuose, kultūriniuose bei meniniuose kontekstuose.<sup>29</sup> Bakogianni taip pat teigia, kad santykis su klasikine praeitimi turi būti suvokiamas kaip dialogas, o ne kaip vienakryptis judėjimas nuo originalo prie kopijos.<sup>30</sup> Todėl šiame darbe *Hades II* nėra vertinamas kaip daugiau ar mažiau „tikslus“ antikinių šaltinių atkartojimas.

Šiam tyrimui ypač svarbi Bakogianni kritika ištikimybės (angl. *fidelity*) principu grindžiamam lyginimui. Tokiu požiūriu recepcija suprantama kaip tikrinimas, kiek „šaltinio tekstas A“ atitinka „recepcijos tekstą B“, tačiau toks lyginimas tampa ypač ribotas tada, kai vėlesnis kūrinys remiasi ne vienu aiškiai apibrėžtu šaltiniu, bet platesne ir išskaidyta tradicija.<sup>31</sup> Kadangi *Hades II* neadaptuojamas vienas konkretus antikinis tekstas, atrinkti antikiniai šaltiniai šiame darbe naudojami ne kaip kanoniniai originalai tikslumui nustatyti, bet kaip pagrindas sudaryti siauriems Mėlinojės, Hekatės, Medėjos ir Kirkės literatūriniais portretams.

Antikinių šaltinių atranka šiame darbe grindžiama dviem principais: jų aktualumu keturioms nagrinėjamoms figūroms ir poreikiu išlaikyti ribotą, nuosekliai analizuojamą korpusą – visi antikinių šaltinių vertimai darbe yra autoriaus. Mėlinojės atveju šaltinių pasirinkimas neišvengiamai siauras: pagrindinis išlikęs antikinis liudijimas apie ją yra 71-asis Orfikų himnas,<sup>32</sup> taip pat jos vardas dar aptinkamas tik fragmentiškame Pergamo įrašė.<sup>33</sup> Todėl antikinis Mėlinojės portretas pirmiausia grindžiamas 71-uoju Orfikų himnu, o Pergamo įrašas pasitelkiamas tik kaip papildomas kontekstas.

Hekatės, Medėjos ir Kirkės atveju pagrindiniu antikiniu šaltiniu pasirinkta Ovidijaus poema *Metamorfozės*. Šiuo kūriniu suteikiamas vientisas poetinis korpusas, kuriuo graikų mitologinė medžiaga

---

<sup>29</sup> Bakogianni, „What is so ‘classical’ about Classical Reception?“, 97.

<sup>30</sup> Bakogianni, „What is so ‘classical’ about Classical Reception?“, 97–98.

<sup>31</sup> Bakogianni, „What is so ‘classical’ about Classical Reception?“, 101–2.

<sup>32</sup> Athanassakis ir Wolkow, *The Orphic Hymns*, 278.

<sup>33</sup> Bruce ir Miller, „Towards a Typology of Triangular Bronze Hekate Bases“, 513.

perkuriama romėnų literatūros kontekste. Kaip pažymi Alessandro Barchiesi, vėlesnėje kultūrinėje atmintyje išlikęs klasikinis mitas nėra grynai graikiškas, bet suformuotas graikų ir romėnų tradicijų.<sup>34</sup> Platesnė graikų ir romėnų medžiagos apžvalga šiame darbe būtų arba paviršutiniška, arba viršytų nustatytą apimtį. Todėl *Metamorfozės* darbe naudojamos ne kaip visą antikinę tradiciją aprėpiantis šaltinis, bet kaip ribotas ir nuoseklus palyginimo pagrindas.

Toliau būtina aptarti, kaip buvo sudarytas kitas šio tyrimo pirminės medžiagos korpusas – *Hades II* dialogai. Kadangi dialogai žaidimo failuose nėra pateikti kaip vientisas tekstas, jų išgavimui ir pirminiam susisteminimui buvo pasitelktas *ChatGPT* kodavimo agentas. Galutinė dialogų atranka, vertimas, citavimas, dialogų patikra ir interpretavimas atlikti darbo autoriaus; prieduose pateikiama išsamesnė dialogų išgavimo tvarka, *ChatGPT* sudarytos dialogų duomenų bazės ir visa analizėje cituojamų dialogų medžiaga.

### **Antikinių portretų apžvalga**

Šiame skyriuje analizuojama, kaip atrinktuose antikiniuose šaltiniuose vaizduojamos keturios šiam darbui svarbios figūros: Mėlinojė, Hekatė, Medėja ir Kirkė; tačiau čia jos dar nelyginamos su *Hades II* versijomis. Pirmiausia, siekiama ištirti kaip šiuose šaltiniuose konstruojami veikėjų ryšiai su raganavimu, magiška galia, transformacija, chtoniškumu ir ribinėmis būsenomis. Šie portretai sudaro pagrindą vėlesnei recepcijos analizei.

### **Mėlinojė**

Pagrindinis Mėlinojės liudijimas yra Orfikų himnų septyniasdešimt pirmasis himnas (toliau – *OH* 71).<sup>35</sup> Už šio teksto ribų jos vardas dar sykį pasirodo tik fragmentiškame magiško–ritualinio pobūdžio įrašė iš Pergamo.<sup>36</sup> Todėl bet koks bandymas apibūdinti šią figūrą turi kuo glaudžiau remtis paties *OH* 71 formuluotėmis ir atidžiai skirti tai, kas himne pasakyta aiškiai, nuo to, kas tėra atsargi išvada ar vėlesnė interpretacija. Nors himną sudaro vos dvylika eilučių, jame, vis dėlto, nusakoma Mėlinojės kilmė, jos pasirodymo pavidalai bei malda jai.

Jau pirmoji eilutė išryškina svarbiausius jos bruožus: „Šaukiu Mėlinoję, chtonišką nimfą, vilkinčią šafrano spalvos peplą“ (*Μηλινόην καλέω, νύμφην χθονίαν, κροκόπεπλον*, *OH* 71.1). Mėlinojė pristatoma

---

<sup>34</sup> Barchiesi ir Rosati, *A Commentary on Ovid's Metamorphoses*, 3.

<sup>35</sup> Athanassakis ir Wolkow, *The Orphic Hymns*, 300.

<sup>36</sup> Bruce ir Miller, „Towards a Typology of Triangular Bronze Hekate Bases“, 513.

kaip nimfa (*νύμφην*), chtoniška būtybė (*χθονίαν*), išsiskirianti ir regimu požymiu – šafrano spalvos drabužiu (*κροκόπεπλον*). Apostolos N. Athanassakis ir Benjamin M. Wolkow pažymi, kad orfiniuose himnuose *νύμφην* reiškia ne menkesnę gamtos dvasią, bet dieviško statuso mergelę; jie taip pat atkreipia dėmesį, jog epitetas „vilkinti šafrano spalvos drabužį“ (*κροκόπεπλον*) vartojamas ir Hekatei (*OH* 1.2), todėl Mėlinojė atsiduria tame pačiame aprašomajame lauke kaip ir Hekatė.<sup>37</sup>

2–5 eilutėse Mėlinojės gimimas įkurdinamas požemio aplinkoje ir susiejamas su apgaule bei įtūžiu. Ji apibūdinama kaip ta, „kurią prie Kokyto versmių garbingoji Persefonė pagimdė šventame Kronido Dzeuso guolyje“ (*ἥν παρὰ Κωκυτοῦ προχοαῖς ἐλοχεύσατο σεμνὴ Φερσεφόνη λέκτροις ἱεροῖς Ζηνὸς Κρονίοιο*, *OH* 71.2–3). Vadinasi, Mėlinojė čia pristatoma kaip: Persefonės ir Dzeuso duktė, Kokytas nurodo požeminį šio gimimo kontekstą, o Dzeusas įvardijamas kaip „Kronido Dzeusas“ (*Ζηνὸς Κρονίοιο*) – taip įrašant jį į įprastą mitinę dievišką genealogiją. Daniel Malamis pažymi, kad kitoje eilutėje apgaulės motyvas įvedamas taip, jog galima bent dvejopa interpretacija: arba Dzeusas, prisidengęs Plutono pavidalu, sugula su Persefone, arba Dzeusas apgauna patį Plutoną ir tuomet sugula su Persefone (*ἤν ψευσθεὶς Πλούτων ἐμίγη δολίαις ἀπάταισι*, *OH* 71.4). Autorius pabrėžia, kad eilutėje Mėlinojės gimimas aiškiai siejamas su Plutono apgaule, tačiau iš šios eilutės negalima galutinai nuspręsti ar Dzeusas apgauna Persefonę, prisidengdamas Plutono pavidalu, ar vis dėlto apgautas yra pats Plutonas.<sup>38</sup>

Malamis taip pat pabrėžia, kad Persefonės reakcija seka iš karto: „iš Persefonės įtūžio ji išgavo savo dvigubą išvaizdą“ / „Persefonės įtūžis perplėšė jos dvikūnę spalvą“ (*θυμῶν Φερσεφόνης δὲ δισώματον ἔσπασε χροίην*, *OH* 71.5). Jo aiškinimu, neįprasta Mėlinojės būklė čia tiesiogiai kildinama iš Persefonės pykčio. Autorius atkreipia dėmesį, kad formuluotė „išgavo dvigubą išvaizdą“ / „perplėšė jos dvikūnę spalvą“ (*δισώματον ἔσπασε χροίην*) yra itin kondensuota ir sunkiai išskleidžiama, ypač dėl veiksmožodžio *ἔσπασε* dviprasmiškumo, nes jis gali reikšti ir „ištraukė“, ir „perplėšė“, tad sunkumų kelia ne visai aiški pačios eilutės sintaksinė sandara.<sup>39</sup> Remiantis pačiu himnu, galima tvirtai pasakyti tik tiek, kad Mėlinojė apibūdinama kaip tam tikra prasme „dvikūnė“ arba susidvejinusi, o ši susidvejinusi būseną kildinama iš Persefonės įtūžio dėl apgaulingos sueities. Atsargi, bet pagrįsta išvada būtų ta, kad ši „dviguba“ prigimtis leidžia numanyti deivę, atsidūrusią tarp Olimpinio Dzeuso ir chtoniškos Persefonės ar Plutono sferų, nors pats himnas tokios teologinės schemos aiškiai nesuformuluoja.

---

<sup>37</sup> Athanassakis ir Wolkow, *The Orphic Hymns*, 300–301.

<sup>38</sup> Malamis, *The Orphic Hymns*, 130–31.

<sup>39</sup> Malamis, *The Orphic Hymns*, 130–31.

Vidurinėje himno dalyje (OH 71.6–9) dėmesys nuo kilmės pereina prie Mėlinojės pasirodymo būdų ir poveikio. Čia ji apibūdinama kaip ta, „kuri veda mirtinguosius iš proto oro pavidalais“ (*ἡ θνητὸς μαίνει φαντάσμασιν ἡερίοισιν*, OH 71.6). Vadinasi, himnas tiesiogiai teigia, kad ji „varo iš proto“ (*μαίνει*) žmones, o šios beprotybės terpė yra „oro“ pasivaidenimai (*φαντάσμασιν ἡερίοισιν*), leidžiantys įsivaizduoti bekūnes, erdvines vizijas. Toliau sakoma, kad ji pasirodo „įvairiais pavidalais atskleisdama savo pavidalo žymę“ (*ἀλλοκότοις ιδέαις μορφῆς τύπον ἐκπροφανοῦσα*, OH 71.7). Jos pavidalas (*μορφῆς*) turi tam tikrą ženklą ar atspaudą (*τύπον*), kuris gali būti atidengtas, tačiau tik per keistus pavidalus (*ἀλλοκότοις ιδέαις*), tai yra nenormalias, įprastą tvarką trikdančias formas. Taigi himnas ją apibūdina ne per vieną stabilų ikonografinį vaizdinį, bet per nerimą keliančią jos pasirodymų kaitą. Šis kintamumas dar aiškiau įvardijamas kitoje eilutėje: ji pasirodo „tai regima aiškiai, tai tamsi ir švytinti naktį“ (*ἄλλοτε μὲν προφανῆς, ποτὲ δὲ σκοτόεσσα, νυχαυγῆς*, OH 71.8). Jos epifanijos svyruoja tarp ryškaus regimumo (*προφανῆς*) ir gerokai dviprasmiškesnio, šešėliško (*σκοτόεσσα*) buvimo, kuris vis dėlto švyti nakties tamsoje (*νυχαυγῆς*). Himnas nenurodo jokio pastovaus kūniško pavidalo, slypinčio už šių epifanijų; priešingai, būtent jų nepastovumas ir yra esminis bruožas. Paskutinė šios sekos eilutė Mėlinojės pasirodymus lokalizuoja ir laike, ir erdvėje: ji veikia „priešiškais antpuoliais per miglotą nakties tamsą“ (*ἀνταίαις ἐφόδοισι κατὰ ζοφοειδέα νύκτα*, OH 71.9). Taigi, ji siejama su naktiniais „antpuoliais“ (*ἐφόδοισι*), apibūdinamais kaip priešiškais ar grėsmingais (*ἀνταίαις*) ir su tiršta, miglota tamsa (*ζοφοειδέα νύκτα*). OH 71 Mėlinojė piešia kaip naktį veikiančią chtonišką galią, kurios artumas patiriamas per iš proto vedančias ore regimas vizijas ir nepastovius, šiurpius pasirodymus tamsoje bei migloje.

Paskutinės trys eilutės (OH 71.10–12) nuo aprašymo pereina prie maldos ir būtent taip atskleidžia himno ritualinę logiką. Mėlinojės čia šaukiamasi žodžiais: „Bet, deive, meldžiu tave, požemių valdove“ (*ἀλλά, θεά, λίτομαί σε, καταχθονίων βασιλεία*, OH 71.10), taip patvirtinant ir jos statusą, ir jos priklausymą požemio sričiai. Toliau prašoma jos „nusiųsti sielos įtūžį į žemės pakraščius“ (*ψυχῆς ἐκπέμπειν οἷστρον ἐπὶ τέρματα γαίης*, OH 71.11) ir „mistikams parodyti palankų ir šventą veidą“ (*εὐμενὲς εὐίερον μύσταις φαίνουσα πρόσωπον*, OH 71.12). Taigi, čia mistikai prašo, kad šis „sielos įtūžis“ (*οἷστρον*) būtų atitrauktas ir nublokštas tolyn nuo garbintojų. Malda nesiekia visiško Mėlinojės nebuvimo. Priešingai, malda prašoma, kad ji mistikams pasirodytų palankiu ir šventu veidu. Vadinasi, himno tikslas nėra apskritai išvengti Mėlinojės, bet veikiau suvaldyti jos galią: nukreipti šalin jos pražūtingą įtūžį ir kartu išsaukti palankią bei šventą epifaniją mistikams. Formulė „nusiųsti sielos įtūžį į žemės pakraščius“ (*ψυχῆς ἐκπέμπειν οἷστρον ἐπὶ τέρματα γαίης*, OH 71.11), kaip pabrėžia Malamis, glaudžiai atitinka OH 11.23, kur Pano taip pat prašoma nuvyti šalin jo paties sukeliama beprotybės formą. Autorius tęsia, kad ši pasikartojanti eilutė rodo rinkinyje veikiančią apotropinę schemą: ta pati dieviška

galia, kuri gali sukelti tam tikrą įtūžį, standartine formuluote prašoma tą įtūžį ir nuvyti.<sup>40</sup> Athanassakis ir Wolkow *εὐμενὲς* sieja su Mėlinojės veidu ir šį žodžio pasirinkimą aiškina kaip platesnės maldavimo strategijos dalį: šis būdvardis, etimologiškai susijęs su „Eumenidėmis“ (*Εὐμενίδες*), pasirodo himne, einančiame iškart po himnų Erinijoms (*OH* 69) ir Eumenidėms (*OH* 70), todėl padeda įrėminti Mėlinoję kaip pavojingą požemio galią, į kurią kreipiamasi taikinančiais žodžiais, tikintis išgauti švelnesnį jospasirodymą.<sup>41</sup> Vis dėlto, pačiame himne nematyti Mėlinojės tapatinimo su Eumenidėmis – jame tik pavartojamas giminingas būdvardis, kurio pagalba, Mėlinojė gali būti gretinama į panašią ritualinę aplinką kaip Eumenidžių.

Kaip minėta anksčiau, be *OH* 71, Mėlinojės vardas dar pasirodo ir ant trikampio bronzinio stovo iš Pergamo,<sup>42</sup> datuojamo Romos imperijos laikotarpiu.<sup>43</sup> Anot William Bruce ir Cassandra Jackson Miller, šis objektas, papuoštas trigubos Hekatės atvaizdais, aprašo ilgą magišką invokaciją, kurioje tarp virtinės dieviškų vardų minimos Persefonė, Mėlinojė ir Artemidė Leukofrijėnė. Autoriai taip pat pastebi, kad šio radinio kontekstas yra ritualinis ir chtoniškas: jame galingos moteriškos figūros jungiamos su vėlyvajai antikai būdingais magiškais ženklais.<sup>44</sup> Visa ši medžiaga rodo, kad Mėlinojės vardo galėjo būti šaukiamasi greta Hekatės ir Persefonės, aplinkoje, susijusioje su nakties ir požemio galiomis. Tai leidžia kalbėti apie jų artumą ir sąsajas.

Apibendrinant, *OH* 71 Mėlinoję pristato kaip chtonišką ir pavojingą požemio dievybę, Persefonės ir Dzeuso dukterį, gimusią prie Kokyto iš apgaulės paženklintos sueities, susijusios su Plutonu. Ši kilmė susiejama su Persefonės įtūžiu, iš kurio kyla Mėlinojės dvigubas pavidalas. Himne ji neparodoma vienu pastoviu kūnišku vaizdiniu, veikiau išreiškiama per kintančias naktines epifanijas, oro pasivaidenimus ir mirtingųjų varymą iš proto. Tačiau maldos pabaigoje galima įžvelgti, kad jos galia nėra perteikiama vien per grėsmę: į ją kreipiamasi siekiant nuvyti jos keliamą įtūžį ir išgauti palankų, šventą pasirodymą. Už *OH* 71 ribų Mėlinojės tradicija lieka labai ribota, tačiau bendras epitetų laukas, chtoniškas bei naktinis jos veikimo pobūdis ir Pergamo įrašas leidžia ją sieti su Hekatės aplinka. Todėl kitas nagrinėjamas portretas yra Hekatė – figūra, per kurią *Metamorfozėse* magijai suteikiamas ritualinis pagrindas, autoritetas ir veikimo laukas.

---

<sup>40</sup> Malamis, *The Orphic Hymns*, 243.

<sup>41</sup> Athanassakis ir Wolkow, *The Orphic Hymns*, 294, 300.

<sup>42</sup> Bruce ir Miller, „Towards a Typology of Triangular Bronze Hekate Bases“, 513.

<sup>43</sup> Mastrocinque, „The Divinatory Kit from Pergamon and Greek Magic in Late Antiquity“, 175–76.

<sup>44</sup> Bruce ir Miller, „Towards a Typology of Triangular Bronze Hekate Bases“, 513–16.

## Hekatė

Hekatė *Metamorfozėse* minima ne kartą, tačiau kaip kalbanti, fiziškai veikianti veikėja ji taip ir neparodoma. Poemoje nei viena jos kalba, nei scena, kurioje ji, kaip Junona ar Apolonas, pati veiktų, nėra aprašoma. Jos atvaizdas kūrinyje išryškinamas kitu būdu – per jos kultui būdingus žodžius, vietas, laiką ir medžiagas. Kai veikėjams prireikia pačių galingiausių, chtoniškų metamorfozių, jie šaukiasi Hekatės vardo, veikia prie jos aukurų ir naudoja Hekatei priskiriamas žoleles, tačiau pati deivė niekada neminama kaip tiesiogiai veikianti. Todėl jos portretas kuriamas ne tiesioginio pasirodymo būdu, bet netiesiogiai – per veiksmus, atliekamus jos vardu.

Ovidijus Hekatės konceptualų profilį ima kurti per jos vardus ir epitetus. Vieną sykį ji įvardijama patronimu *Perseis* („Perso dukterė“), kai Medėja pirmą kartą priartėja prie jos šventovės (*Met.* 7.74). Vis dėlto, kur kas aiškesni yra tie apibūdinimai, kurie išryškina jos daugiopumą. Kai Jasonas duoda priesaiką, jis prisiekia „trigubos deivės“ apeigomis (*triformis deae*, *Met.* 7.94–95), taip pat Medėja savo didžiojoje maldoje kreipiasi į „trigubą deivę“ (*diua triformis*, *Met.* 7.177) ir į „trigubą Hekatę“ (*triceps Hecate*, *Met.* 7.194). Šie epitetai Hekatę iškelia kaip daugialypę, plačiai veikiančią galią, kurios veikimas neapsiriboja viena vienintele sritimi. Edward John Kenney teigia, kad šis trigubumas žymi Hekatės valdžią dangui, žemei ir požemiui.<sup>45</sup> Tačiau pats Ovidijaus tekstas labiau pabrėžia jos daugiopumą, negu aiškiai apibrėžia šias sferas. Todėl šie epitetai pirmiausia įtvirtina Hekatę kaip liminalią dievybę, kurios negalima tvarkingai sutalpinti į vieną apibrėžtą veikimo lauką.

Ši plati, sąvokomis sunkiai aprėpiama Hekatės galia Ovidijaus pasakojime pasiekama per žmogišką tarpininkę – Medėją. Pirmiausia poetas ją parodo Hekatės giraitėje, kur ji eina „prie senųjų Hekatės, Perso dukters, aukurų“ (*ad antiquas Hecates Perseidos aras*, *Met.* 7.74). Būtent ten, deivei priklausančioje erdvėje, ji susitinka su Jasonu, o jų susitarimas sutvirtinamas priesaika, duodama toje šventoje vietoje. Jasonas prisiekia ne tik „trigubos deivės šventenybėmis“, bet ir tuo, „kad ir kokia dieviška galia gyventų toje giraitėje“ (*per sacra triformis deae lucoque foret quod numen in illo*, *Met.* 7.94–95). Ši papildoma formuluotė priesaikos lauką išplečia: ji apima ne vien aiškiai įvardytas Hekatės apeigas, bet ir pačią giraitėje glūdinčią dieviškąją galią. Kitaip tariant, Hekatės veikimas čia nesutalpinamas vien į jos vardą ar figūrą – jis persmelkia ir jos kulto paženklintą vietą. Jasonas šaukiasi ir pačios Hekatės, ir jos lokalsios šventyklos šventumo. Taip jos autoritetas pasirodo esąs perteikiamas per

---

<sup>45</sup> Barchiesi ir kt., „Commentary on Book 7“, 47.

vieta ir per žynę Medėją – modelis, dera su seniai nusistovėjusiu Hekatės, kaip raganų ir naktinės magijos globėjos, vaidmeniu, kurį aptaria Spaeth.<sup>46</sup>

Be šio vaidmens, Hekatė veikia ir kaip reguliuojanti instancija, nubrėžianti leistinos magijos ribas. Kai Jasonas paprašo Medėjos perkelti jo gyvenimo metus tėvui, ši atsisako, remdamasi ne jausmais, o pačios apeiginės tvarkos logika: tokį veiksma ji įvardija kaip neleistiną (*scelus*, *Met.* 7.172) ir priduria, kad „Hekatė to neleistų“ (*nec sinat hoc Hecate*, *Met.* 7.174). Vietoj to Medėja pasiūlo kitą kelią – ne metų perkėlimą, bet visišką Aisono atjauninimą, tačiau ir šį sumanymą pateikia kaip priklausomą nuo dieviško pritarimo: ji imsis šio darbo tik tuo atveju, jei „triguba deivė“ (*diua triformis*) pritars tokiam dideliui užmojui (*Met.* 7.177–78). Hekatė čia pasirodo ne vien kaip galinga adresatė, į kurią kreipiamasi malda, bet kaip autoritetas, nustatantis, kas magijoje apskritai yra leistina. Kaip pažymi Zissos, ji yra dieviška galia, kuri, nors pati scenoje nepasirodo, vis dėlto, veiksmingai lemia įvykius – prie jos galios prieinama ne staigiu, betarpišku dieviškos valios aktu, būdingu homeriniams dievams, bet tinkamai atliktomis apeigomis.<sup>47</sup>

Hekatės autoritetas dar ryškiau atsiskleidžia per Medėjos ritualo daiktinę ir laikinę sandarą. Ruošdamasi Aisono atjauninimui, Medėja pirmiausia sulaukia pilnaties (*Met.* 7.179–80), o tuomet, palaidais plaukais ir basa (*Met.* 7.182–83), išeina naktin „vidury nebylios jos tylos“ (*mediae per muta silentia noctis*, *Met.* 7.184). Nuošalioje vietoje ji išleidžia ritualinį klyksmą (*ululatus*, *Met.* 7.190), anot Kenney, būdingą Hekatės apeigoms,<sup>48</sup> iškasa dvi duobes ir jas sulaisto juodavilnio aukojamo gyvūno krauju (*Met.* 7.243–45). Po to supila du velėninius aukurus: dešinėje pastato Hekatės aukurą, kairėje – Juventos (jaunystės), aukurą (*Met.* 7.240–1).

Didžiojoje Medėjos maldoje pirmiausia šaukiamasi Nakties ir žvaigždžių, tuomet kreipiamasi į „trigubą Hekatę, mano sumanymų žinovę ir pagalbininkę, ateinančią į pagalbą kerams ir magų menams“ (*triceps Hecate, quae coeptis conscia nostris / adiutrixque venis cantusque artisque magorum*, *Met.* 7.194–95), o po to jau aprėpiami „visi miškų dievai ir visi nakties dievai“ (*dique omnes nemorum dique omnes noctis*, *Met.* 7.198). Šiame plačiame chtoniškų dievybių rate Hekatė išskiriama žodžiais *conscia* ir *adiutrix* (*Met.* 7.194–95). Pavadinata *conscia*, ji pasirodo kaip Medėjos sumanymų patikėtinė – dievybė, žinanti jos slaptus užmojus. Pavadinata *adiutrix*, ji tampa padedančiąja galia, laiduojančia, kad Medėjos kerai ir maginiai menai (*carmina* ir *artes*) iš tiesų veiktų. Taip Hekatė vaizduojama ne kaip tolima jėga,

---

<sup>46</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 42, 49–50.

<sup>47</sup> Zissos, *Transformative Change in Western Thought*, 90, 98, 102.

<sup>48</sup> Barchiesi ir kt., „Commentary on Book 7“, 59.

kurią reikia permaldauti, bet kaip žinanti ir nuolat Medėjos maginiuose veiksmuose dalyvaujanti bendrininkė. Ši žodinė hierarchija iškelia Hekatę virš kitų dievybių ir paverčia ją pagrindine ritualo veikiančiąja galia.

Hekatės galia nėra pririšta vien prie jos pačios tiesioginio veikimo – ji gali būti sutelkta ir transformuojančiose medžiagose. Arachnės epizode Minerva, užbaigdama savo varžovės metamorfozę, nepasikliauja vien olimpine dieviška galia. Vietoj to ji apšlaksto Arachnę „Hekatės žolės syvais“ (*sucis Hecateidos herbae*) ir „niūriu vaistu“ (*tristi medicamine*, *Met.* 6.139–40). Poveikis čia pat pasidaro ir staigus, ir groteskiškas: Arachnės bruožai suyra, o kūnas susitraukia, kol ji virsta voru (*Met.* 6.141–45). Kaip pastebi Rebecca A. Sears, pats Minervos kreipimasis į tokią medžiagą leidžia kalbėti ne apie spontanišką dieviško pykčio proveržį, bet apie iš anksto apgalvotą veiksmą.<sup>49</sup> Dar plačiau žvelgiant, ši scena įtvirtina „hekatinę“ maginės substancijos kategoriją, kuri siejama su radikaliomis ir žeminančiomis metamorfozėmis. Epitetas *Hecateidos* rodo, kad tai ne paprasta žolė, bet Hekatės sričiai priklausanti medžiaga, artima tai chtoniškai farmakologijai, kuria remiasi ir pačios Medėjos, Hekatės sankcionuotas, Aisono atjauninimo ritualas (*Met.* 7.215–18, 238–76).

Tas pats ritualinis modelis išryškėja ir Kirkės epizode. Norėdama atkeršyti Scilei, Kirkė ne tiesiog valios aktu sukelia metamorfozę, bet maišo „Hekatės kerus“ su bjauriomis žolėmis (*Hecateia carmina in infamia pabula*, *Met.* 14.43–44). Vėliau, versdama Piko palydovus kitais pavidalais, ji šaukiasi „Nakties ir Nakties dievų“ (*Noctem Noctisque deos*, *Met.* 14.404), ilgais kauksmais meldžia Hekatę (*longis Hecaten ululatibus orat*, *Met.* 14.405) ir paliečia juos savo „nuodinga lazdele“ (*uenenata uirga*, *Met.* 14.413). Naktis, požemio dievybės, užkalbėjimai ir nuodingos medžiagos čia vėl susijungia į aiškiai hekatinį ritualinį kompleksą.

Aptartuose Metamorfozių epizoduose Hekatės portretas kuriamas ne per tiesioginį deivės pasirodymą, bet per jos vardu siejamą ritualų, medžiagų ir galių tinklą. Jos autoritetą ženklina daugiopumą pabrėžiantys epitetai, leidimų ir draudimų logika, aukurai, Hekatei priskiriamos žolės, užkalbėjimai ir atpažįstama ritualinė seka. Todėl Hekatė poemoje iškyla kaip neregimas, bet veiksmingas chtoniškos metamorfozės pagrindas: jos galia veikia per vietas, medžiagas ir tarpininkes, ypač Medėją ir Kirkę. Kadangi Medėjos epizode ši ritualinė sistema įgyja platų naratyvinį pavidalą, toliau pereinama prie jos portreto.

---

<sup>49</sup> Sears, „*Sucis Hecateidos Herbae*: A Magical Curiosity in Ovid's *Metamorphoses*“, 195.

## Medėja

Ovidijaus *Metamorfozių* septintosios knygos pirmojoje pusėje (*Met.* 7.1–424) Medėja iškyla kaip itin centruota ir galinga figūra. Šioje atkarpoje Ovidijus pamažu tolsta nuo artimo jos vidinio konflikto vaizdavimo ir pereina prie portreto, kurį apibrėžia ritualinis meistriškumas, manipuliatyvi kalba ir jos sukeliamą baimę. Todėl Medėjos paveikslas prasideda psichologiškai įskaitoma būseną, o baigiasi trikdančiu neapibrėžtumu.

Ovidijus, iš pradžių, Medėjos nepristato kaip monstriškos kerėtojos. Ji pasirodo kaip figūra, patekusi į moralinį konfliktą. Jasonas atvyksta į Kolchidę tam, kad prieš įgydamas aukso vilną įvykdytų mirtinus Ajeto jam paskirtus darbus (*Met.* 7.1–8). Tuo pat metu, Medėjai „užsidega stipri liepsna“ (*Met.* 7.9) Jasonui. Padėti Jasonui reikėtų ne vien pasiduoti troškimui – tai reikėtų išduoti „seserį, brolių, tėvą, dievus ir gimtąją žemę“ (*germanam fratremque patremque deosque / et natale solum*, *Met.* 7.51–52). Tačiau atsisakyti jam padėti reikėtų stebėti, kaip vyras, kuriuo ji ką tik susižavėjo, eina kone į neišvengiamą mirtį (*Met.* 7.9–10, 7.25–32). Taigi prieš atskleidžiant Medėjos vidinį pasaulį, Ovidijus pirmiausia aiškiai įtvirtina jos patiriamą dilemą, susijusią su giminystės ryšiais, priklausomybe tėvynei ir akivaizdžia grėsme situacijoje.

Ši vidinė drama išsiskleidžia šešiasdešimt vienos eilutės monologe (*Met.* 7.11–71) – viename iš išsamiausių vidinio svarstymo epizodų visoje poemoje. Pradedama nuo atsargaus atsitraukimo nuo savo pačios jausmo: „ir būtų keista, jei to nebūtų, arba bent jau nebūtų kažkas panašaus į tai, kas vadinama meile“ (*mirumque nisi hoc est / aut aliquid certe simile huic, quod amare uocatur*, *Met.* 7.12–13), o paskui pereina prie vis aštresnės savianalizės. Antitezę „viena ragina geismas, kita – protas“ (*aliudque cupido, / mens aliud suadet*, *Met.* 7.19–20) jos padėti paverčia dviejų vidinių pradų konfliktu. Garsusis prisipažinimas: „matau, kas geriau, ir tam pritariu, bet seku tuo, kas blogiau“ (*uideo meliora proboque, / deteriora sequor*, *Met.* 7.20–21) – užbaigia pastraipą, kurioje „geriau“ jau yra aiškiai įvardyta kaip ištikimybė tėvui ir tėvynei, o „blogiau“ nuosekliai grindžiama Jasono jaunyste, kilme, *uirtus* ir išvaizda (*Met.* 7.25–28, 7.49–60). Medėja pati numato galimus prieštaravimus, pati sau įsakinėja: „iškratyk iš mergiškos krūtinės joje įsidegusią liepsną“ (*excute uirgineo conceptas pectore flammam*, *Met.* 7.17) ir net pats stilius leidžia girdėti įtampą tarp proto ir meilės. Net ir trumpalaikis jos apsisprendimas: „kol dar gali, bėk nuo nusikaltimo“ (*dum licet, effuge crimen*, *Met.* 7.71) – ateina tik tuomet, kai abi pusės jau būna iki galo išsakytos. Kaip pažymi Libatique, toks ilgo autoriaus priėjimo prie veikėjos vidaus ir

struktūruoto veikėjos savęs įtikinėjimo derinys skatina auditoriją tapatintis su Medėja, nes jos vidinis sąmyšis čia pavaizduotas atpažįstamai, net skausmingai žmogiškai.<sup>50</sup>

Kai Medėja vėl pamato Jasoną Hekatės giraitėje, geismo pergalė jau vaizduojama nebe per naują vidinę analizę, bet per kūno reakcijas ir palyginimą (*Met.* 7.74–83). Medėja vos tik ji išvysta ir „užgesusi liepsna vėl įsiliepsnoja“ (*extincta flamma reluxit, Met.* 7.77), jos skruostai parausta, o visas veidas, tiesiogine to žodžio prasme, ima kaitriai švytėti (*recanduit ore, Met.* 7.78). Ovidijus jos meilę palygina su po pelenais slypinčia kibirkštimi, kuri vėl įsidega ir atgauna ankstesnę jėgą (*Met.* 7.80–82). Nuo šio momento poemoje Medėją vis labiau apibrėžiama ne per jos dvejonę, bet per tai, ką ji pajėgia padaryti. Tesalijoje vykstantis Aisono atjauninimo epizodas (*Met.* 7.159–293) aiškiai žymi šį lūžį.

Jasonui trumpai pripažinus, kad būtent Medėjai yra skolingas savo „išsigelbėjimą“ (*Met.* 7.164–65), iniciatyvą visiškai perima Medėja: prasideda naktiniai pasirengimai ir ilgas maginis ritualas. Dvejojantį Kolchidės merginos balsą pakeičia ritualinis užtikrintumas. Naktį ji tyliai išeina iš namų – palaidais plaukais, nesusijuosusi drabužio, basa – ir viena juda per miego sustingdytą pasaulį (*Met.* 7.182–87). Klūpodama ant kietos žemės, ji kreipiasi į Naktį, žvaigždes, trigubą Hekatę, Žemę, vėjus, kalnus, upes, ežerus ir visus miškų bei nakties dievus (*Met.* 7.191–200). Ši malda skamba ne kaip nuolanki prašymo forma, bet kaip savotiškas galių, kuriomis ji jau dedasi valdanti, išvardijimas: ji kalba apie upių tėkmės atgręžimą, jūrų ir orų valdymą, gebėjimą pajudinti gamtos pasaulį ir net nusitraukti mėnulį iš dangaus (*Met.* 7.199–209). Pats teiginys „ir tave, Mėnuli, aš nusitraukiu žemyn“ (*te quoque, Luna, traho, Met.* 7.207) yra tradicinis Tesalijos raganos ženklas – kaip pažymi Spaeth, šioje vietoje Ovidijaus Medėja pasisavina visą baugiosios *venefica* repertuarą, kurios magija siekia net dangų.<sup>51</sup>

Medėjos galia reiškiasi ir kaip procedūrinis, ir kaip medžiaginis išmanymas. Ovidijus skiria daug eilučių Medėjos kelionei renkant reikmenis ir pačių ritualo ingredientų vardijimui (*Met.* 7.219–75). Sugrįžusi prie viralo ji ilgai užtrunka prie šaknų, sėklų, žiedų, syvų, tolimų kraštų smėlio, mėnulio surinktos rasos, gyvūnų dalių ir galiausiai prie „tūkstančio kitų, bevardžių dalykų“ (*et mille aliis postquam sine nomine rebus, Met.* 7.275). Toks dėmesys vietovėms, medžiagoms ir jų kaupimui kuria ne atsitiktinio kerėjimo, o techninio meistriškumo įspūdį. Andrew Zissos šį epizodą aiškina kaip „žmogiškosios metamorfozės“ modelį: virsmą čia sukuria žinojimas, medžiagos ir tiksliai išdėstyta ritualo seka, taigi virsmas iškyla greta lengvų, betarpiškų dievų metamorfozių.<sup>52</sup> Antonio Ziosi, savo

---

<sup>50</sup> Libatique, *A Narratological Investigation of Ovid's Medea: Met.* 7.1–424, 74–75

<sup>51</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 45–46.

<sup>52</sup> Zissos, *Transformative Change in Western Thought*, 89–90, 100–106.

ruožtu, atkreipia dėmesį į etimologinę Medėjos vardo ir *medeor* („gydyti“) giminystę – ši sąsaja atsikartoja visoje knygoje gydymo ir vaisto kalboje ir ypač tinka Aisono atjauninimo epizodui.<sup>53</sup> Šiame poemos tarpsnyje Medėja jau nebėra, pirmiausia mergina, kenčianti nuo meilės – ji tampa moterimi, kuri savo menu geba perkurti kūnus ir palenkti gamtą savo valiai.

Pelijo epizode (*Met.* 7.297–349) tas pats Medėjos amatas apverčiamas priešinga kryptimi. Jei Aisono rituale jos galia dar buvo nukreipta į išsaugojimą, čia tas pats amatas tampa apgaulės ir sunaikinimo priemone: Medėja vėl žada atjauninimą, kaip įrodymą nurodo Aisoną ir surengia avino atgaivinimo demonstraciją (*Met.* 7.302–03, 7.316–21), tačiau šįkart žolės yra „be galios“ (*sine uiribus herbas*, *Met.* 7.327). Veiksminga čia tampa ne farmakologija, bet įtikinėjimas: Medėjos kalba apverčia *pietas* į jos priešybę, nes „juo kuri nors duktė pamaldesnė, tuo greičiau ji pirmoji tampa bedievė“ (*his, ut quaeque pia est, hortatibus in pia prima est*, *Met.* 7.339), o „kad nebūtų nusikaltėlė, ji įvykdo nusikaltimą“ (*ne sit scelerata, facit scelus*, *Met.* 7.340). Williams šį Medėjos veikimo būdą sieja su jos polinkiu siekti vis didesnio ir kraštutinesnio *maius opus*: išmokusi atgręžti senatvę, ji tą patį prestižą panaudoja tam, kad surežisuotų dar baisesnį veiksmą ir paverstų vaikus nesąmoningais savo tėvo budeliais.<sup>54</sup>

Verta pastebėti, kad šioje vietoje Medėjos apsisprendimo eiga poemoje lieka neaprašyta. Kolchidėje kiekviena jos abejonė buvo išrašyta, tačiau Pelijo epizode vidinis svarstymas lieka neišplėtotas: vietoj jo paminėtas Pelijo šūksnis „Ką darote, dukterys?“ (*quid facitis, gnatae?*, *Met.* 7.346) ir aprašytos merginos, smogiančios „aklais smūgiais“ (*caeca ... vulnera*, *Met.* 7.342). Kaip pabrėžia Libatique, čia pasikeičia fokalizacija: pasakojimo perspektyva nusigręžia nuo Medėjos vidaus ir persikelia prie tų, kurie pakliūva į jos rezgamus planus.<sup>55</sup> Šis poslinkis tęsiasi ir toliau. Po Pelijo mirties Medėjos pabėgimas virsta skrydžiu virš svetimų metamorfozių peizažo (*Met.* 7.350–92), Korinte jos vaikų nužudymas sutraukiamas į keturias glaustas eilutes be nuorodos į Medėjos kalbas, dvejones ar vidinį pasipriešinimą (*Met.* 7.394–97), o paskutiniame pasirodyje Atėnuose ji apibūrinama per bandymą nunuodyti Tesėją ir staigų pasitraukimą kerais sujudintomis miglomis (*Met.* 7.404–24). Taigi, po Pelijo epizodo Medėja vis labiau tolsta nuo psichologiškai prieinamos veikėjos modelio: ją apibūrinama nebe vidinis konfliktas, bet ritualinis veiksmingumas, manipuliacija, nuodai, pabėgimas ir baimė, kurią jos veiksmai sukelia kitiems.

---

<sup>53</sup> Ziosi, „Medea’s magical metaphors“, 97–99.

<sup>54</sup> Williams, „Medea in Metamorphoses 7“, 56–58.

<sup>55</sup> Libatique, „A Narratological Investigation of Ovid’s Medea“, 86–87.

Nuosekliai aprašydamas Medėjos kelią, Ovidijus parodo dvigubą jos virsmą. Siužeto lygmeniu ji iš įsimylėjusios princesės tampa galinga kerėtoja ir žudike, o vaizdavimo lygmeniu – iš psichologiškai perprantamos veikėjos pamažu virsta sunkiai suprantama, kone mitine jėga. Iš pradžių, poemoje suteikiamas neįprastai artimas priėjimas prie Medėjos vidinio konflikto, tačiau vėliau pasakojime vis labiau imtasi Medėją apibrėžti per ritualinį veiksmingumą, manipuliaciją ir baimę, kurią jos darbai sukelia kitiems. Todėl Medėja *Metamorfozėse* iškyla ne vien kaip moralinio nuopuolio figūra, bet ir kaip veikėja, kurios maginė galia vis labiau atitraukiama nuo psichologinio artumo ir perkeliama į mitinio garsumo bei grėsmės sferą. Šioje grėsmės sferoje atsидuria ir Kirkė, tačiau jos portrete pavoja magiška galia išryškėja kitu kampu: ne per nuoseklų vidinio konflikto nykimą, bet per transformaciją, kuri kyla iš troškimo, atstūmimo ir bausmės.

## Kirkė

*Metamorfozių* 14-ojoje knygoje Ovidijus Kirkę vaizduoja kaip dievišką figūrą, kurios galia atsiskleidžia per konkrečius, pasikartojančius veiksmus. Ji pristatoma kaip „Saulės duktė“ (*Met.* 14.10), o vėliau apibūdinama ir titaniškais vardais (*Titani*, *Met.* 14.14; plg. *Titanida... Circen*, *Met.* 14.376). Ji gyvena rūmuose, „pilnuose įvairių žvėrių“ (*variarum plena ferarum*, *Met.* 14.9–10), kurie tampa regimais jos metamorfzės amato padariniais. Tačiau Ovidijus jos dieviškumo nenusako abstrakčiais apibrėžimais. Priešingai, jis ją išskleidžia per nuolat pasikartojančią veiksmų seką: žolių rinkimą ir ruošimą, *carmina* tarimą, lazdelės naudojimą, taip pat vandens, oro ir miglos valdymą.

Šis proceso akcentavimas išryškėja, kai scena nuo Kirkės rūmų vaizdavimo pasikeičia į darbo, palaikančio namus, vaizdavimą. Rūmų nimfos neverpia ir neaudžia, vietoj to, jos „rūpestingomis rankomis rūšiuoja žoles“ (*Met.* 14.266–70). Jų namų ūkio veikla yra ne audimo darbai, bet pirmasis kerėjimo etapas. Pati Kirkė taip pat vaikšto po Italijos kraštovaizdį rinkdama augalus (*Met.* 14.346–47). Ji trina „pražūtingus augalus su baisiais syvais“ ir maišo juos su „Hekatės užkalbėjimais“ (*protinus horrendis infamia pabula sucis / conterit et tritis Hecateia carmina miscet*, *Met.* 14.43–44). Kitur Ovidijus rodo ją „garbinančią nežinomus dievus nežinoma giesme“ (*ignotosque deos ignoto carmine adorat*, *Met.* 14.366), o jos kerai sutankina dangų, ir žemė ima alsuoti migla (*Met.* 14.369–70). Taigi jos galia iškyla ne kaip miglotas antgamtinis pavidalas, bet kaip regima, pasaulyje atliekamų veiksmų seka.

Tokia pačia logika grindžiamas ir žinomas Kirkės amato pavyzdys – Odisėjo bendražygių metamorfzė. Vyrai išgeria užnuodytą gėrimą, tuomet Kirkė paliečia lazdele jų plaukų viršūnes ir jie paverčiami kiaulėmis (*Met.* 14.278–86). Jų atvertimas atgal vyksta pagal tą pačią schemą, tik priešinga tvarka: jie apšlakstomi gerosiomis žolėmis, paliečiami kitu lazdelės galu ir išlaisvinami „žodžiais,

priešingais anksčiau ištartiems žodžiams“ (*verba... dictis contraria verbis*, *Met.* 14.301, 14.299–305) Kaip pažymi Segal, kitur poemoje dievai paprastai veikia tiesiogiai, savo pačių galia, o Kirkės atveju, Ovidijus išskiria jos veikimo priemones – žoles, giesmę ir lazdele. Vis dėlto, šios priemonės čia suprantamos ne kaip atskira magija, bet kaip dieviškosios galios tąsa.<sup>56</sup> Būtent šios nuolat pasikartojančios procedūros ir tampa išskirtiniu jos dieviškojo meno bruožu.

Ovidijus šio meno nepateikia kaip neutralaus ar nuo jausmų atskirto reiškinių. Kaip teigia Segal, pražūtingiausi Kirkės veiksmai poemoje susiejami su sužlugdytu geismu, o Scilės epizodas tampa pirmuoju visapusišku šio dėsno išryškėjimu.<sup>57</sup> Glaukas, neseniai paverstas jūrų dievu, atvyksta į Kirkės „stebuklinguosius rūmus“ (*prodigiosa... atria Circes*, *Met.* 13.967–68), ieškodamas pagalbos, kaip pelnyti Scilę. Jis pripažįsta Kirkės valdžią „žolių galiai“ ir užkalbėjimams (*Met.* 14.14) ir prašo ne išgydyti jį nuo meilės, bet padaryti taip, kad Scilė pati dalytųsi jo kančia: „tegu ji neša dalį šio karščio“ (*partem ferat illa caloris*, *Met.* 14.24). Ir pati Kirkė čia parodoma kaip neįprastai imli aistrai: „jokia jų [moterų] savo prigimtimi nėra taip tinkama tokioms liepsnoms“ (*neque enim flammis habet aptius ulla / talibus ingenium*, *Met.* 14.25–26). Kai Glaukas ją atstumia ir lieka ištikimas Scilei, Kirkės pyktis nuo mylimojo, kuriam ji negali pakenkti, nukrypsta į varžovę, „iškeltą aukščiau jos pačios“ (*quae sibi praelata est*, *Met.* 14.42).

Šis posūkis beveik iš karto įgyja ritualinę formą. Kirkė paruošia savo gėralą, nuskuba prie įlankėlės, kur maudosi Scilė ir užteršia vandenį, o paskui magišku balsu „tris kartus po devynis“ sumurma užkalbėjimą, supintą iš tamsių, neaiškių žodžių (*Met.* 14.55–58). Vos Scilė įbrenda iki pusės kūno – jos apatinė kūno dalis transformuojasi į lojančias pabaisas (*Met.* 14.59–61). Kaip pažymi Charles Segal, ši metamorfozė virsta groteskiška gimdymo parodija, iškreipiančia Scilės kūną taip, kad jis tampa seksualizuoto siaubo šaltiniu.<sup>58</sup> Segal taip pat pastebi, kad šiame epizode išryškėja modelis, kuris valdys svarbiausius Kirkės veiksmus 14-ojoje knygoje: troškimas sužadinas, atmetamas ir galiausiai perkreipiamas į baudžiančią metamorfozę.<sup>59</sup>

Šis modelis dar visapusiškiau sugrįžta Piko istorijoje, kurioje ryškiausi Kirkės bruožai sutelkiami į labiausiai išplėtotą pavidalą. Rinkdama žoles Laurentumo giriose, Kirkė pamato medžiojantį Piką – jis vaizduojamas kaip nepaprastai gražus jaunas karalius (*Met.* 14.320–26, 343–47). Pirmiausia Kirkei sukyla geismas: liepsnos, regis, „klaidžioja per visus jos kaulus“ (*per totas visa est errare medullas*, *Met.*

---

<sup>56</sup> Segal, „Black and White Magic in Ovid's ‚Metamorphoses‘: Passion, Love, and Art“, 9.

<sup>57</sup> Segal, „Black and White Magic in Ovid's ‚Metamorphoses‘: Passion, Love, and Art“, 23–24.

<sup>58</sup> Segal, „Ovid's Metamorphic Bodies: Art, Gender, and Violence in the ‚Metamorphoses‘“, 31–32.

<sup>59</sup> Segal, „Black and White Magic in Ovid's ‚Metamorphoses‘: Passion, Love, and Art“, 24.

14.351). Tačiau vos tik ji „atsigauna nuo kaitros“ (*collegit ab aestu, Met. 14.352*), geismas virsta apgalvotu sumanymu. Kaip teigia Rufo, šis sumanymas išsiskleidžia nuosekliais, apskaičiuotais etapais.<sup>60</sup>

Piko epizode ta pati troškimo, atmetimo ir bausmės logika išplėtojama dar aiškiau. Kirkė pirmiausia atskiria Piką nuo jo palydovų: sukuria bekūnio šerno regimybę, priverčia jį sekti „tuščia viltimi“ į tankią girią ir migla pašalina jo apsaugą (*Met. 14.358–71*). Tik tada ji tiesiogiai prisistato kaip Saulės duktė ir pasiūlo jam savo meilę bei dievišką kilmę (*Met. 14.375–76*). Tačiau Pikas atsisako, nes turi žmoną ir nenori svetimauti, taip pažeidžiant jų santuoką (*Met. 14.378–81*). Šis atsisakymas nubrėžia ribą, kurios Kirkės magija negali peržengti: ji gali valdyti kūnus ir aplinką, bet ne abipusę meilę. Todėl jos atsakas iš karto įgyja bausmės formą: ji pati įvardija save kaip įsimylėjusią, įžeistą ir moterį (*Met. 14.384–85*), o tada rituališkai paverčia Piką geniu – du kartus atsigręžia į vakarus ir rytus, tris kartus paliečia jį lazdele ir ištaria tris užkalbėjimus (*Met. 14.386–90*). Kaip teigia Segal, Piko epizodas virsta kruopščiai organizuotos maginės technikos reginiu.<sup>61</sup> Panašiai teigia ir Barchiesi, pastebėdama, kad šmėklinis šernas, migla ir formali užkalbėjimo seka sudaro vieningą strategiją, parengiančią pačią metamorfozę.<sup>62</sup> Kai Piko palydovai vėliau grasina Kirkei smurtu, ši schema iš asmeninio keršto išsiplečia į kolektyvinę bausmę: Kirkė šaukiasi Nakties, Erebo, Chaoso, Hekatės ir Erinijų, išbarsto nuodingus syvus ir paverčia juos laukiniais žvėrimis, taip kad „nė vienam nebelieka jo paties pavidalo“ (*nulli sua mansit imago, Met. 14.399–415*).

Žvelgiant į visus šiuos epizodus drauge, Kirkės portretas išryškėja gana aiškiai. Ovidijus jai suteikia visišką veiksmingumą kūnų ir aplinkos atžvilgiu: ji gali vyrus paversti kiaulėmis, Scilę – pabaisa, Piką – geniu, o visą būrį – žvėrimis. Tačiau kartu poetas vis iš naujo pažymi ribą, kurios ji negali peržengti: abipusės meilės. Glaukas, nepaisydamas jos pasiūlymų ir Hekatės žolių, lieka prisirišęs prie Scilės ir, galiausiai, kaip tas, kuris patyrė pernelyg priešišką jos žolių galios panaudojimą, „bėga nuo santuokos su Kirke“ (*fugit conubia Circes, Met. 14.68–69*). Lygiai taip pat ir Pikas lieka ištikimas Kanentai. Todėl Ovidijaus 14-ojoje knygoje kuriamas portretas yra nuoseklus: Kirkė yra titanidė, kurios milžiniška galia reiškiasi per savitą, ritualizuotą meną, o jos troškimui susidūrus su atmetimu, šis menas virsta baudžiančios metamorfozės įrankiu. Ji gali savo nuožiūra keisti kitų pavidalus ir perkurti kraštovaizdį, tačiau vieno dalyko ji negali – priversti mylėti.

---

<sup>60</sup> Rufo, „Circe’s Understanding of Rape Victims in Ovid’s *Metamorphoses*, XIV“, 209–13.

<sup>61</sup> Segal, „Black and White Magic in Ovid’s *Metamorphoses*: Passion, Love, and Art“, 25.

<sup>62</sup> Barchiesi ir Hardie, „Commentary on Book 14“, 186–89.

Kartu šie antikiniai portretai parodo, kad pasirinktuose antikiniuose šaltiniuose raganavimas ir magiška galia nėra viena pastovi kategorija. Mėlinojės atveju ši galia siejama su pavojinga chtoniška epifanija ir ritualiniu jos suvaldymu, Hekatės atveju – su neregimu, bet veiksmingu ritualiniu autoritetu, Medėjos ir Kirkės atveju – su magine galia, kuri veikia per transformaciją, kūną, troškimą, kerštą ir ribų peržengimą. Šis literatūrinis pagrindas leidžia vėliau klausti ne tik, kuriuos antikinius bruožus *Hades II* perima, bet ir kaip žaidime perskirstomos jų funkcijos.

### ***Hades II* portretų apžvalga**

Šiame skyriuje analizuojama, kaip žaidime *Hades II* vaizduojamos keturios raganos: Mėlinojė, Hekatė, Medėja ir Kirkė. Šioje darbo dalyje jos dar nelyginamos su antikiniaiis pirmavaizdžiais, pirmiausia, siekiama ištirti, kaip pačiame žaidimo pasaulyje konstruojami jų ryšiai su raganavimu, magiška galia, ugdymu, žala, transformacija ir pasipriešinimu. Šie portretai sudaro pagrindą vėlesnei recepcijos analizei.

### ***Hades II* siužetas**

Tam, kad toliau pateikiami portretai būtų suprantami, pirmiausia, verta trumpai pristatyti siužeto dalį, kuri apibrėžia keturių raganų vaidmenis. Žaidimo pradžioje Kronas vaizduojamas jau užvaldęs Hado rūmus ir požemį. Tačiau Kronui šturmavus rūmus, Hekatė pabėgo kartu su Mėlinoje, šiai dar esant kūdikiu (Siu. 1.4–6). Mėlinojė atgabenama į *Sankryžą*, paslėptą prieglobstį tarp paviršiaus ir požemio pasaulio, kuriame susirenka likę Hadui ištikimi veikėjai ir ruošiasi atgauti jo karalystę (Siu. 2.1–3). Ten ji auga Hekatės globoje ir yra ugdoma pagal misiją, kurią nusako Hekatės bei visos *Sankryžos* šūkis: „Mirtis Kronui“ (Siu. 3.1–4).

Iš *Sankryžos* Mėlinojė ne kartą leidžiasi į požemį, norėdama pasiekti Hado rūmus ir nugalėti Kroną, laikiusį Hadą įkalintą. Kai Mėlinojei pagaliau pavyksta susitikti su Hadu, ji prisistato kaip jo duktė. (Siu. 4.4–9). Vėlesnė scena žaidime parodo taip pat įkalintą Mėlinojės motiną Persefonę bei brolį Zagrėją (Siu. 5.13–16). Per pirmąjį susitikimą Hadas informuoja Mėlinoję, kad nužudyti Krono nepakanka – Kronas jau buvo nužudytas anksčiau, tačiau sugrįžo (Siu. 4.6–9).

Šis karas prieš Kroną yra išsiplėtęs ir už požemio ribų. Atėnė Mėlinojei pranešė, kad Krono kariuomenė įsiskverbė į Olimpą, o didžioji dalis Olimpo šeimos pasitraukė arčiau kalno viršūnės (Siu. 6.1–5). Šis naujas Mėlinojės kelias paviršiumi link Olimpo į siužetą įtraukia Medėją ir Kirkę. Kritusioje Efyroje, skubėdama Olimpo link, Mėlinojė sutinka Medėją (Siu. 7.1–3). Medėja lieka jau užimtoje Efyroje kaip sąjungininkė ragana: po Efyros žlugimo ji įslinko į miestą, jame pasiliko, praktikavo savo

amata ir stebėjo aplinką. Kartu Medėja Mėlinojei pabrėžia, kad Hekatė seka įvykius visame paviršiuje (Siu. 8.1–2). Vėliau, priartėjusi prie dievų kalno, Mėlinojė pasiekia Kirkės salą. Kirkė paaiškina, kad ji, su Hekatės palaima, nusprendė kuriam laikui persikelti, kad galėtų stebėti įvykius netoli Olimpo ir iš karto pasiūlo Mėlinojei pagalbą (Siu. 9.1–3). Taigi, Medėja ir Kirkė į siužetą įžengia ne kaip pavienės mitologinės figūros, bet kaip sąjungininkės raganos, kurias Mėlinojė sutinka keliaudama paviršiumi.

Olimpe konfliktas susitelkia į Tifoną, visų monstrų tėvą, grasinantį Dzeuso rūmams. Pirmoji Mėlinojės pergalė prieš Tifoną jį tik laikinai sulaiko: Dzeusas pabrėžia, kad tikslas lieka neįgyvendintas, kol Kronas sėdi ant Hado sosto, o vėlesnis pokalbis parodo, kad Tifono negalima sunaikinti nesunaikinant kartu ir Olimpo (Siu. 10.1–7; Siu. 11.1–8). Todėl Mėlinojei tenka ieškoti būdo galutinai sustabdyti abu priešus – Kroną ir Tifoną.

## Mėlinojė

*Hades II* Mėlinojė vaizduojama kaip misijai suformuota ragana: užauginta paslėptame magiškame prieglobstyje, mokyta Hekatės ir nukreipta į pavidėtą kerštą. Tačiau jos raida nėra paprasta – žaidime matyti, kad ta pati disciplina, kuri paverčia Mėlinoję keršto įrankiu, kartu suteikia jai galimybę pačiai apibrėžti savo magijos prasmę ir ribas.

Pirmasis Mėlinojės portreto sluoksnis pasirodo *Sankryžoje* – slaptame prieglobstyje tarp pasaulių, kuriame lieka užmaskuoti „košmarus nešančios raganos“ ir jos bendražygių planai (Mėl. 1.1; Mėl. 2.1–2). Ši aplinka Mėlinojės portretui suteikia pirmuosius bruožus: slaptumą, liminalią padėtį ir pasipriešinimą. Ji pristatoma ne kaip paprasta princesė, vėliau įgyjanti magiškų galių, bet kaip veikėja, nuo pat pradžių gyvenanti keršto ir pasirengimo karui sąlygomis.

Po pirmos nesėkmės prieš Kroną ši tapatybė dar labiau išryškėja. Grįžusi į *Sankryžą*, Mėlinojė save peikia, nes priešas vis dar gyvas, tačiau Hekatė šią nesėkmę įrėmina kaip pirmą žingsnį ilgoje kelionėje ir primena *Sankryžos* šūkį: „Mirtis Kronui“ (Mėl. 3.1–4). Šalia esančiam Morui pabrėžus, kad jos užduotis pranoksta įprastos užduoties sunkumą, Mėlinojė atsako, kad ji „gimė tam“ (Mėl. 4.3–5). Todėl jos gyvenimą pirmiausia apibrėžia ne savarankiškas pasirinkimas, bet ilgai diegtas tikslas, drausmė ir pasirengimas kerštui.

Vis dėlto, Mėlinojės pasirengimas nėra vien karinis. Moras ją vadina „didžia ragana ir burtininke“ (Mėl. 5.1–4), Hekatė pripažįsta jos galią raganų bendruomenėje (Mėl. 6.1), o Selenė jos magišką talentą sieja su įgimtu potencialu, kurį gali pažadinti mėnulio šviesa (Mėl. 7.1). Kartu žaidime parodoma, kad ši galia nėra tik prigimtinė – kai Moras prašo Mėlinojės jį pamokyti magijos, ji jam atsako kaip praktikė, pati išmokusi raganavimo ir galinti jį perduoti kitam (Mėl. 8.1–3; Mėl. 9.5–8). Todėl Mėlinojės galia nėra

vien prigimtinė – ji atsiskleidžia per mokymąsi, praktiką ir galimybę perduoti šį amatą kitam. Taip *Hades II* Mėlinoję vaizduoja kaip veikėją, ugdytą bendruomeniškoje raganiškoje aplinkoje.

Šis ugdymas nukreiptas į kerštą, tačiau žaidime jis netapatinamas su akla neapykanta. Vaikystės prisiminime Mėlinoję įsivaizduoja savo ateitį per Krono sunaikinimą: ji nori tapti pakankamai stipri, kad galėtų jį surasti, nugalėti ir vėl išgirsti motinos juoką. Hekatė pažada ją tam paruošti, bet kartu primena, kad Krono mirtis nepakeis praeities ir vien kerštas skausmo nepanaikins (Mėl. 9.5–8). Todėl Mėlinojės ugdymas nėra paprasta indoktrinacija – ji ruošia kovai su Kronu, bet kartu mokoma disciplinos, kuri vėliau leis jai pačiai svarstyti, ką ši misija reiškia.

Mėlinojės santykis su mirtimi dar labiau išryškina jos portretą ir kartu padeda paaiškinti pačią žaidimo struktūrą. *Hades II* grindžiamas pasikartojančiais bandymais: Mėlinoję palieka *Sankryžą*, leidžiasi į požemį arba vėliau keliauja paviršiumi, kovoja, patiria nesėkmę ar priartėja prie mirties, o tada grįžta į prieglobstį atsigauti, kalbėtis su kitais, stiprėti ir bandyti iš naujo. Todėl mirtis čia nėra vien siužetinis pavojus – ji tampa nuolatine Mėlinojės pasirengimo dalimi. Moras, neišvengiamos pražūties įkūnijimas, klausia, ar ji yra mirusi anksčiau, nes atrodo, kad ji išveria tai, ko dauguma dievų neišvertų. Mėlinoję atsako, kad Hekatė ją išmokė paskutinėmis jėgomis grįžti „į šešėlius“ ir priduria, kad šią pamoką išmoko skausmingai (Mėl. 10.1–4). Matyti, kad jos artumas mirčiai nėra nei poza, nei beprotybės ženklas – tai išlikimo disciplina.

Tas pats disciplinuotas požiūris į mirtį išryškėja tada, kai Moras prisipažįsta, kad jis ir jo seserys kartą iš nuobodulio padarė mirtingųjų mirtį „įdomesnę“. Mėlinoję į tai reaguoja tiesmukai – ji šį veiksmaį įvardija kaip mirtingiesiems sukeltą kančią dėl nereikšmingos pramogos (Mėl. 11.1–4). Ši reakcija svarbi, nes parodo etinę ribą, kurios Mėlinoję neperžengia. Ji nėra nekalta ar nutolusi nuo smurto, nes visą jos gyvenimą formavo mirtina užduotis. Tačiau *Hades II* ji nevaizduojama kaip ragana, kuri mėgaujasi skausmu. Jos ryšys su mirtimi yra drausmingas, o ne sadistiškas. Dėl to Mėlinoję nėra klišinė „tamsioji herojė“ ar antiherojė – ji vaizduojama konkrečiau: kaip ragana, išmokyta vaikščioti šalia mirties, bet neromantizuoti kančios.

Emocinė šio ugdymo kaina ryškiausiai atsiskleidžia tada, kai Mėlinoję pasiekia Hado rūmus ir pirmą kartą žaidime sutinka savo tėvą. Susitikimas įvyksta tik jai prasibrovus giliai į Krono užimtą teritoriją, todėl iš pradžių atrodo kaip užsitarnautas misijos atlygis: ji pagaliau pasiekia šeimą, dėl kurios kovojo. Iki šio momento Hadas jai yra ir nelaisvėje laikomas tėvas, ir teisėtas požemio valdovas, kurio valdžią reikia atkurti. Kai Mėlinoję jį suranda, įkalintą savo paties rūmuose, ši scena trumpam leidžia pamatyti Mėlinojės emocionalesnę pusę: „Tėve, aš... Mėlinoję. Aš esu tavo dukra“ (Mėl. 12.4). Šis emocinis protrūkis beveik iš karto nutrūksta. Hadas baiminasi, kad Kronas ją suras, o Mėlinoję atsako

kaip užgrūdinta karė: ji Kroną nužudys. Kai Hadas paklausia, ko ji tikisi iš tokios akistatos, Mėlinojė atsako besitikinti, kad Kronas ją nuvertins (Mėl. 12.5–8). Ši scena parodo, kad Mėlinojė net šeimą suvokia per jai skirtą užduotį – ji buvo išsaugota ir užauginta dėl šeimos sugrąžinimo, tačiau šis tikslas taip giliai ją suformavo, kad net susitikimas su tėvu iškart virsta misijos tąsa.

Susitikimas su Hadu parodo, kur baigiasi pradinė Mėlinojės misijos logika. Jei viskas suvokiama tik per įsakymą nužudyti Kroną, tuomet ir šeima gali pasirodyti ne kaip ryšys, o tik kaip tai, už ką reikia atkeršyti – žaidimo pabaigoje iškeliamas klausimas ar Mėlinojės magija gali peržengti šią logiką.

Kai pakartotiniai bandymai nugalėti Kroną pasirodo nepakankami, Mėlinojė panaudoja burtą, vadinamą *Laiko ištirpinimu*, kuris paveikia visą Mėlinojės šeimą. Tai nėra dar vienas puolimas, verčiau magiškas įsikišimas į atmintį ir laiką. Burtas išlaisvina prisiminimus apie kitokią galimą praeitį: gyvenimą, kuriame Kronas niekada nesunaikino Hado namų, o Mėlinojė augo kartu su Persefone, Hadu, Zagrėju ir pačiu Kronu (Mėl. 13.2–10; Mėl. 14.6–10). Svarbu ne tik tai, kad šis burtas parodo alternatyvią laiko liniją. Mėlinojės portretui jis reikšmingas todėl, kad pakeičia pačios praeities prasmę. Iki šio momento praeitis jai pirmiausia simbolizuoja praradimą, skausmą ir keršto priežastį. Panaudojus Laiko ištirpinimą praeitis tampa ir atpažinimo erdve – Mėlinojė pamato ne tik tai, ką Kronas sunaikino, bet ir šeimos gyvenimą, kuris galėjo būti. Šis burtas paveikia ir patį Kroną: prisiminęs Mėlinojė kaip savo anūkę, jos vaikystę Hado namuose ir „geresnę praeitį“, jis kartu suvokia, kad tikrovėje pats ją sunaikino. Todėl Krono prašymas užbaigti pradėtą kerštą ir jį nužudyti rodo ne paprastą pralaimėjimą, bet susidūrimą su tuo, ką jis pats padarė (Mėl. 13.5–11). Tačiau pati Mėlinojė, prisiminusi „gyvenimą“, kurį galėjo gyventi, nebeatsako į praeitį vien keršto logika (Mėl. 13.10) – jos magija netekties nepanaikina, tačiau neleidžia jai likti vien skausmo ir keršto priežastimi.

Būtent todėl galutinis Mėlinojės sprendimas nežudyti Krono nėra vien gailestingumo aktas. Jis kyla iš to, kad *Laiko ištirpinimas* leidžia praeitį suprasti ne tik kaip neatšaukiamą netektį, bet ir kaip galimybę kitaip sutvarkyti dabartį. Tačiau Hekatė šių prisiminimų neturi, ji nebuvo tos alternatyvios praeities dalis, tad atmeta „geresnę praeitį“ ir toliau laikosi pradinės misijos logikos – Kronas turi būti sunaikintas (Mėl. 13.4–5, 9; Mėl. 14.9). Mėlinojė nepaklūsta šiai logikai. Užuoť nužudžiusi Kroną, ji liepia jam paleisti vis dar įkalintus šeimos narius: Hadą, Persefonę ir Zagrėją (Mėl. 13.12–16). Kai Hekatė teigia, kad bet koks sprendimas, išskyrus Krono sunaikinimą, yra nesėkmė, Mėlinojė atsako, kad tiek užduotis, tiek jos įgyvendinimo metodai yra pačios Mėlinojės pasirinktas kelias. Svarbiausia, ji Hekatei primena jos pačios mokymą – reikia savarankiškai mąstyti, o ne vien vykdyti kitų nurodymus (Mėl. 14.3–12).

Čia įvyksta esminis Mėlinojės portreto lūžis. Ji neatmeta nei Hekatės, nei *Sankryžos*, nei raganavimo. Ji vis dar yra jų suformuota. Tačiau būti „suformuotai“ nebereiškia tiesiog paklusti. Jos

raganavimas tampa savarankiškas tada, kai ji pati prisiima atsakomybę už savo veiksmus ir jų ribas. Todėl Kronas nėra išteisinamas, o jo padaryta žala nėra ištrinama. Mėlinojė jam suteikia ne atleidimą, bet galimybę taisyti tai, ką jis dar gali pataisyti: išlaisvinti šeimą, prisidėti prie savo karo padarinių šalinimo ir judėti toliau nuo sukeltos destruktijos, užuot apsimetus, kad praeitį galima tiesiog atkurti (Mėl. 14.20–21).

Žaidimo epilogas patvirtina, kad Mėlinojės savarankiškumas nereiškia pasitraukimo iš *Sankryžos*. Atkūrus šeimą, Persefonė ir Hekatė mano, kad Mėlinojė galėtų likti Hado rūmuose. Tačiau Mėlinojė nusprendžia grįžti į *Sankryžą*. Šis sprendimas iš karto susiejamas su tarnyste Nematomajam, t. y. su slapta požemio pasaulio tvarka, kurią Mėlinojė perėmė iš Hekatės. Hekatei pradėjus kartoti vieną iš jų slaptos tarnystės principų, „tarnauti Nematomajam...“, Mėlinojė užbaigia frazę: „...reiškia tarnauti šešėlyje“ (Mėl. 15.6–9). Ši eilutė svarbi todėl, kad parodo, jog Mėlinojė vis dar priima ją suformavusią slaptos raganų veiklos etiką. Ji neatsisako Hekatės pasaulio, bet pasirenka jame likti savo sąlygomis.

Taigi, *Hades II* Mėlinojė vaizduojama kaip *Sankryžoje* suformuota ragana. Jos raganavimas siejamas su slaptumu, disciplina, darbu šešėlyje, artumu mirčiai ir paveldėta misija, tačiau šie bruožai žaidimo pabaigoje nevirsta paprastu paklusnumu. *Laiko išstiprinimo* burtas parodo, kad Mėlinojė magijos pagalba gali ne tik kovoti, bet ir atverti atmintį, prarastus ryšius bei kitokį santykį su praeitimi. Todėl ji lieka *Sankryžos* ragana, ne vien Hekatės parengtas ginklas: ji pasirenka ją suformavusią bendruomenę, tačiau pati nusprendžia, kokiose ribose veikia jos misija ir kam turi tarnauti jos magija. Šis portretas natūraliai veda prie Hekatės – kokia mokytoja galėjo užauginti raganą, taip glaudžiai susietą su kerštu, tačiau gebančią nusistatyti jo ribas?

## Hekatė

Mėlinojės portrete matyti, kokią raganą išugdė *Sankryža*, o Hekatės portrete paaiškėja, kas tai įgalino. *Hades II* Hekatė vaizduojama kaip ragana, kurios galia pasireiškia ne vien burtais ar griauinančia jėga, bet ir gebėjimu saugoti, mokyti, drausminti ir telkti bendruomenę po katastrofos. Ji prižiūri *Sankryžą*, palaiko joje tvarką, reguliuoja magijos praktiką ir ruošia Mėlinoję kovai su Kronu. Todėl Hekatės portrete globa atsiskleidžia kaip santykis, kuriame rūpestis neatskiriamas nuo pasinaudojimo.

Hekatės autoritetas pirmiausia pasirodo per tai, kaip ji supranta nesėkmę. Kai pirmasis Mėlinojės bandymas nugalėti Kroną žlunga, Hekatė neleidžia jai šios nesėkmės priimti kaip gėdos ar galutinio pralaimėjimo. Ji pasako, kad Mėlinojė „nepatyrė nesėkmės... tik pradėjo“ (Hek. 1.1–4). Tai nėra vien padrąšinimas. Hekatė nesėkmę įtraukia į ilgesnį pasirengimo procesą. Ta pati logika paaiškina ir vėlesnę sceną prie Erebo ribos, pirmojo svarbaus slenksčio Mėlinojės kelyje į požemį. Hekatė neleidžia jai praeiti

taip, tarsi mokymas jau būtų baigtas. Priešingai, ji pati tampa kliūtimi, reikalauja, kad Mėlinojė save įrodytų ir primena, kad jos mokymas „niekada nebus baigtas“ (Hek. 2.1–5). Taip Hekatė atsiskleidžia kaip mokytoja, kuri nesuteikia lengvo pasitikėjimo savimi ar galutinio pasirengimo jausmo – jos drausmė simbolizuoja nuolatinį tikrinimą, taisymą ir stiprinimą.

Tas pats tęstinumo principas matomas Hekatei saugant *Sankryžą*. Ji vadinama „*Sankryžos* ragana“, „nematoma stebėtoja tarp pasaulių“ ir paslėptų takų saugotoja (Hek. 3.1–2). Šie apibūdinimai sieja Hekatę su slaptumu, slenksčiais ir paslėptu judėjimu, tačiau žaidime ši sąsaja įgauna praktinę formą. Jos galia reiškiasi ne tik tuo, kad ji veikia tarp pasaulių, bet ir tuo, kad nuolat palaiko *Sankryžos* saugumą: atnaujiną apsauginius talismanus, stiprina užkeikimus ir saugo prieglobstį magiškomis pastangomis (Hek. 4.1–5). Jos magija funkcionuoja kaip *Sankryžos* širdis: Hekatė svarbi dėl nuolatinio darbo, leidžiančio kitiems išgyventi ir veikti.

Šis praktinis magijos supratimas matomas ir Hekatės mokyme. Kai Mėlinojė paklausia, kodėl Hekatė negali tiesiog duoti visų užkeikimams reikalingų medžiagų, Hekatė atsako, kad „mūsų amatas“ yra darbas, kuriuo raganos „įgyvendina savo ketinimus“ ir kad čia „nėra trumpesnių kelių“ (Hek. 5.1–4). Tą patį principą Hekatė taiko ir už kovos ribų. Kai Mėlinojė suabejoja, ar magijos naudojimas rekreacijai arba saviugdai nėra lengvabūdiškas, Hekatė atsako, kad „magija pirmiausiai skirta saviugdai“, jei ji nelaikoma tik lengvu pastangų pakaitalu. Ji priduria, kad laikas, skirtas geram elgesiui su savimi, „niekada nėra iššvaistytas“ (Hek. 6.4–7), tačiau Hekatė niekada nepateikia magijos kaip galinčios išspręsti visas problemas. Kai Mėlinojė klausia ar jos draugės Arachnės transformacijos kančią galima tiesiog panaikinti, Hekatė atsako, kad Arachnės likimas ne jai skirtas panaikinti (Hek. 7.1–4). Taigi, Hekatė, su magijos pagalba, gali stiprinti, saugoti ir paruošti, bet ji nežada ištrinti kiekvienos žaizdos ar palengvinti kelionės link rezultato. Ši riba svarbi jos portretui – Hekatė moko veikti, bet nežada absoliučios galios.

Hekatės santykis su Mėlinoje paremtas tuo pačiu drausmingumu. Jos prisirišimas tikras, bet jis niekada nėra visiškai atskirtas nuo strategijos. Tai aiškiausiai matyti tada, kai Mėlinojė padėkoja Hekatei už tai, kad ši ją padarė tokią, kokia ji yra. Hekatė atsako, kad užaugino ją bendram priešui sunaikinti, todėl Mėlinojė jai nėra skolinga dėkingumo, ir tiesmukai pasako, jog ją „naudojo“ ir vis dar „naudoja“ (Hek. 10.2–9). Hekatė neslepia instrumentinės savo globos pusės, veikiau pati ją įvardija, tačiau vėlesniame epiloge matyti tai, ką ji paprastai vengia pasakyti tiesiai – Hekatė pripažįsta, kad myli Mėlinoję (Hek. 14.23–24). Šis portretas remiasi abiejų tiesų įtampa – Mėlinojė buvo mylima ir saugoma, bet kartu instrumentiškai ruošiama užduočiai.

Mėlinojės vaikystės prisiminimas šį auklėjimą parodo dar giliau, nes Hekatė nemoko jos emocinio abejingumo. Kai jaunoji Mėlinojė pažada neverkti, Hekatė ją pataiso: ašaros neturi būti slopinamos, jos turi tekėti tada, kai reikia (Hek. 11.1–4). Vadinasi, Hekatės drausmė nereiškia sielvarto paneigimo. Sielvartui čia paliekama vietos, bet jis įtraukiamas į ištvermę ir tikslą. Tame pačiame prisiminime Mėlinojė sako norinti tapti pakankamai stipri, kad sunaikintų Kroną ir susigražintų motinos juoką, o Hekatė pažada paruošti ją sėkmei ten, kur pati patyrė nesėkmę (Hek. 11.5–8). Ši scena svarbi ne tik dėl joje matomo švelnumo, bet ir dėl to, kokią formą tas švelnumas įgyja. Hekatė leidžia jausti, tačiau neatskiria jausmų nuo misijos, kuri formuoja Mėlinojės gyvenimą.

Kai Mėlinojė grįžo po pirmo susitikimo su Kronu, Hekatė liepia jai išmesti iš galvos tą „nuodingą prisiminimą“ ir pažada sustiprinti apsauginius užkeikimus prieš jį (Hek. 12.1–4). Šis Hekatės pasakymas svarbus, nes Kronas čia pasirodo ne vien kaip išorinė grėsmė. Jis veikia ir kaip prisiminimas, galintis užnuodyti mintis bei emocijas. Todėl Hekatės atsakas būdingas platesniam jos autoritetui: pavojui priešinamasi ir vidine disciplina, ir magiška apsauga – tačiau tokia savitvarda nereiškia, kad Hekatė neapykantą yra įveikusi. Vėliau ji pati pripažįsta norinti pamatyti Krono galą ir „jo veido išraišką“ tuo metu (Hek. 13.1–4). Tai parodo, kad Hekatės ramus būdas nereiškia įniršio stokos – jos kerštas yra suvaldytas ir nukreiptas į kantrybę, mokymą bei apsauginį darbą.

Žaidimo epilogė paaiškėja kodėl Hekatės kerštas pasireiškia ne atviru puolimu, o ilgu ir užslėptu pasirengimu. Hekatė atskleidžia, kad ir pati dėl Krono neteko šeimos, todėl nusprendė keršyti, tačiau nesėkmingai (Hek. 14.14–18). Po pralaimėjimo Hekatė atsiduria ankstesniame laike, dar prieš Kronui užpuolant Hado rūmus, ir tuo pasinaudoja: ji patenka į Hado namus, pelno Mėlinojės tėvų pasitikėjimą ir todėl pasirodo šalia tada, kai kūdikį Mėlinoję reikia išgelbėti (Hek. 14.18–24). Šis atskleidimas pakeičia Hekatės globos prasmę. Ji ne tik tinkamai sureagavo katastrofai įvykus, bet iš anksto atsidūrė ten, kur vėliau turėjo būti išgelbėta Mėlinojė. Todėl jos globa nėra staigus geranoriškumo gestas, o iš patirtos nesėkmės kilęs pasirengimas.

Vis dėlto, epilogas parodo ir kitą šio pasirengimo pusę – Hekatė išmoko gyventi su savo netektimi, bet nėra nuo jos išsilaisvinusi. Ji gali išmokyti Mėlinoję drausmės, ištvermės, magijos praktikos ir savarankiškų sprendimų priėmimo, tačiau pati lieka susieta su skausmu, dėl kurio tokia disciplina tapo reikalinga. Net Kronui pralaimėjus, Hekatė pripažįsta, kad mintys apie jį vis dar „nuodija“ jos širdį, o tokio skausmo neįmanoma tiesiog pašalinti. Jį galima tik ištverti ir laikui bėgant permąstyti (Hek. 15.2–6). Šis momentas atkartoja ankstesnį jos mokymą apie magijos ribas. Hekatė žino, kad ne kiekvieną žaizdą galima panaikinti, nes pati su tokia žaizda gyvena, jos savikontrolė stipri, tačiau visiškai nuo naštos jos neatleidžia.

Taigi, *Hades II* Hekatė vaizduojama kaip ragana, kurios galia reiškiasi per *Sankryžos* palaikymą, Mėlinojės ugdymą ir ilgą pasipriešinimo organizavimą. Jos magija nėra lengvas problemų sprendimas, o disciplina, reikalaujanti pastangų, savitvartos ir gebėjimo gyventi su nepašalinamu skausmu. Todėl Hekatės portrete raganavimas tampa išlikimo po katastrofos būdu: juo kuriamas prieglobstis ir kitų formavimas, bet išlieka netekties, keršto ir instrumentinės globos paženklėjimas. Vis dėlto, Hekatės raganų tinklas nėra vien apsaugos erdvė. Medėjos portrete tas pats pasaulis įgauna aštresnį pavidalą – tai, kas Hekatės atveju siejama su globa, mokymu ir bendruomenės išsaugojimu, Medėjos atveju krypta į atstumą, nuodus ir kontroliuojamą žalą.

## Medėja

*Hades II* Medėja vaizduojama kaip ragana, kurios galia paremta kontroliuojama žala. Ji veikia per nuodus, nekromantiją, emocijų valdymą ir metodišką kerštą. Tačiau ši žala nėra chaotiška ar impulsyvi. Priešingai, Medėjos žiaurumas žaidime pateikiamas kaip apgalvotas, sutelktas ir sąmoningai palaikomas veikimo būdas.

Efyra žaidime nėra tik Medėjos būstinė. Tai aplinka, kuri atspindi jos raganavimą. Kai Mėlinojė ją sutinka, miestas jau užimtas Krono pajėgų, o pati Medėja vėliau pasako, kad Efyros žlugimas sukėlė „mirtį ir paniką“ mieste (Med. 3.1–2). Tačiau į šią sugriautą erdvę ji nereaguoja nei sielvartu, nei siaubu. Priešingai, ji pasitinka Mėlinojė vietoje, kur „kančia plinta visur, kur tik akys mato“ ir naktį vadina „ypač bjauria“ (Med. 1.1). Kai Mėlinojė paklausia apie jos tyrimus Efyroje, Medėja atsako beveik su džiaugsmu: oras yra „visiškai toksiškas“, sąlygos – „visiškai siaubingos“ ir ji kviečia Mėlinojė pamatyti, ką sukūrė šioje aplinkoje (Med. 1.2–3). Nuo pat pradžių Medėja vaizduojama kaip ragana, kuri katastrofos nevengia, bet paverčia ją savo amato dalimi.

Tai paaiškina, kodėl ji atsirado Efyroje po miesto žlugimo. Medėja sako, kad po sunaikinimo įslinko į miestą per šešėlius ir pasiliko treniruotis ir stebėti, kol Hekatė prižiūri paviršių (Med. 3.2). Efyra suteikia jai būtent tokias sąlygas, kokių reikia jos amatui: kai Mėlinojė pastebi, kad Efyros dvasios lieka įkalintos pūvančiuose mirtingųjų kūnuose, Medėja reaguoja ne gailėsčiu ar pasibjaurėjimu, bet susižavėjimu. Ji vadina šį reiškinį „revoliucija nekromantijos mene“ ir sako, kad galėtų jį tyrinėti „mėnesių mėnesius“ (Med. 5.1–2). Ši Efyros scena padeda tiksliau suprasti ir Medėjos užuominą, kad Hekatė Mėlinojės nemokė tų sričių, kurias pati Medėja išmano geriausiai (Med. 4.1–3). Tai nėra vien pasigyrimas tamsesne magija, bet nuoroda į skirtingas Hekatės raganų tinklo praktikas: Mėlinojės raganavimas formuojamas per Hekatės mokymą ir kovą su Kronu, o Medėjos amatas pritaikomas

nuodingai aplinkai, įstrigusioms dvasioms, yrantiems kūnams, nekromantijai ir gyvybei, pakibusiai ties mirties riba.

Ši specializacija atsispindi ir Medėjos keršte. Kai Mėlinojė paklausia, iš kur ji semiasi jėgų taip atkakliai dirbti, Medėja atsako stebėtinai atvirai: ji siekia nubausti kiekvieną, kas ją nuskriaudė, pagal padarytos žalos mastą, todėl veda daugybę sąrašų, suskirstytų pagal nusikaltimų rūšis – nuo „paprastos neapykantos“ iki „giliausios išdavystės“ (Med. 6.1–4). Svarbu ne vien tai, kad Medėja pyksta, jai padarytos skriaudos yra surūšiuotos, įvertintos ir saugomos ateičiai. Tai, kas galėtų atrodyti kaip paprastas įniršis, jos atveju tampa tvarka. Būtent dėl to Medėjos priešiškus toks bauginantis – jis nėra aklas, tačiau Medėja pasako, kad Mėlinojės nėra nė viename iš jos sąrašų (Med. 6.2). Ši trumpa pastaba rodo, kad Medėjos smurtas turi sąmoningai nustatytas ribas. Ji ne tik sukelia žalą, bet ir susilaiko, tad kerštas jos portrete nėra laikinas emocinis protrūkis – tai veikimo principas.

Panašiai Medėja kalba ir apie savo vidinį gyvenimą. Kai Mėlinojė paklausia, ar prakeikimai kartais nepalieka jos tuščios, Medėja atsako, kad tuštuma ir yra „visa šio vaistų verslo esmė“ – būti tuščiai reiškia būti ramybėje, kai esi arti mirties tokios, kokią patiria mirtingieji (Med. 7.1–2). Toliau ji pačius jausmus įvardija kaip dalykus, kuriuos reikia valdyti: „Pyktis? Prakeikimas. Alkis? Išgyvenimas. <...>“ (Med. 7.3–4). Tai nereiškia, kad Medėja tiesiog bejausmė, veikiau, ji jausmus supranta kaip kančią, kurią galima iškeikti, išverti arba ištuštinti. Todėl jos raganavimas nukreiptas ne tik į priešus, bet ir į ją pačią – Medėja save taip pat laiko tuo, ką reikia suvaldyti.

Ši logika paaiškina ir jos požiūrį į kitų kančią. Kai Mėlinojė paklausia, ar Medėja rado būdų palengvinti mirtingiesiems išėjimą iš gyvenimo, ji tokį klausimą atmeta. Kančia, pasak jos, moko, todėl reikia išmokti užverti širdį skausmo šauksmams. Medėjai svarbu ne kančią palengvinti, bet suprasti jos priežastį (Med. 10.1–4). Toks pats griežtumas matomas ir tada, kai ji aiškina, kas prakeikimą padaro galingą: tinkamos medžiagos, „grynas ketinimas be kompromisų“ ir visiška neapykanta, kad niekas neatsigręžtų prieš prakeikimus siunčiančią (Med. 11.1–4). Taigi, Medėjos tamsa nėra impulsyvus žiaurumas, tai disciplina, kuriai reikia tikslų medžiagų, aiškaus ketinimo ir sąmoningo negailestingumo.

Dėl šio disciplinuoto žiaurumo ypač svarbūs ir Medėjos pasisakymai apie jos pačios reputaciją. Kai Mėlinojė sako, kad Medėja tapo laukiamu reginiu Efyroje, Medėja iš karto prieštarauja. Ji sako, kad žmonės gali žinoti jos reputaciją ir stebėtis, jog ji neatrodo tokia žiauri, kokios tikėtasi, tačiau „didžiausi žiaurumai gali būti gudriai paslėpti“, o tokios raganos kaip jos „turėtų pagrįstai kelti baimę“ (Med. 9.1–4). Žaidime Medėjos reputacija nelaikoma paprastu nesusipratimu. Priešingai – Medėja pati suvokia savo pavojingumą ir nesiekia to keisti. Jos keliama baimė nėra vien kitų išankstinis nusistatymas – tai ir jos pačios tapatybės dalis.

Vis dėlto, *Hades II* Medėja nėra paliekama vien žiaurumo rėmuose. Jos portretą apsunkina ne staigus jausmingas lūžis, bet keli nedideli santykio momentai. Žaidimo pabaigoje Medėja prisimena ankstesnį Mėlinojės pasitikėjimą ja ir pripažįsta, kad tai jai daug reiškė, nes jau seniai niekas jai nebuvo pasakęs nieko panašaus ir net Hekatė laikosi atstumo nuo jos (Med. 8.1). Medėja vis dar vengia įprastos draugijos ir sako, kad ją pykina būnant apsuptai ir gyvųjų, ir mirusiųjų. Tačiau ji iškart priduria, kad Mėlinojė jai nekelia tokio pat diskomforto kaip dauguma kitų (Med. 8.2–3). Ši išimtis nedidelė, bet kaip tik dėl to ji atrodo įtikinama. Medėja netampa švelni ar nepavojinga, ji tik leidžia Mėlinojei atsidurti už įprastos distancijos, įtarumo ir priešiškumo ribų.

Šis ribotas poslinkis dar aiškiau matomas tada, kai Medėja apibūdina Mėlinojės atsparumą žiaurumui. Ji prisipažįsta maniusi, kad augdama Mėlinojė sukietės ir taps žiauresnė, kaip, jos požiūriu, dažnai nutinka raganoms. Tačiau Mėlinojė, pasak Medėjos, pasirodė tam atspari, o kartu ir pačią Medėją padarė atsparesnę šiam sužiaurėjimui (Med. 14.3–4). Todėl Mėlinojė Medėjai svarbi ne vien kaip naudinga sąjungininkė ar maloni išimtis. Ji tampa figūra, kuri parodo kitokią raganavimo galimybę: galią, kuri nėra naivi, bet ir nebūtinai turi virsti visišku sukietėjimu.

Žaidimo epilogas patvirtina Medėjos mažą pokytį. Medėja teigia, kad jeigu kada nors iš tiesų pasijustų vieniša, ji galėtų kreiptis į Hekatę arba Mėlinoję (Med. 13.1–3). Ši eilutė nepanaikina to, kas jau išryškėjo jos portrete, tačiau parodo, kad net Medėjos pasaulyje lieka siauras ryšių laukas, paremtas ne vien nauda, įtarumu ar žala. Hekatė išlieka figūra, į kurią Medėja galėtų kreiptis nepaisant laikomo atstumo tarp jų, o Mėlinojė tampa nauju asmeniu, kuriam ji leidžia priartėti. Todėl Medėjos portretas baigiasi ne jos pasikeitimu, bet nedideliu nukrypimu nuo įprastos jos laikysenos – net jos griežtai kontroliuojamame pasaulyje dar gali atsirasti vietos ryšiui.

Taigi, *Hades II* Medėja vaizduojama kaip ragana, kurios pavojingumas kyla ne iš chaotiško įniršio, o iš gebėjimo žalą paversti apgalvota praktika. Efyra jai tampa aplinka, kurioje jos žinios apie nuodus, nekromantiją, yrantį kūną ir slenkstį prie mirties gali būti išnaudotos. Ta pati tvarka valdo ir jos kerštą bei jausmus: skriaudos įsimenamos, neapykanta sutelkiama, gailestis sąmoningai atmetamas. Medėjos raganavimas atrodo pavojingas ne todėl, kad yra nevaldomas, bet todėl, kad yra pernelyg gerai suvaldytas. Vis dėlto, Mėlinojė tampa svarbia išimtimi: ji Medėjai yra ne tik sąjungininkė, bet ir figūra, kurios atsparumas žiaurumui parodo, kad net šiame griežtai kontroliuojamame pasaulyje gali atsirasti vietos ryšiui.

## Kirkė

Kirkė išryškina kitą raganavimo kryptį. Jeigu Medėjos magija siejama su nuodais, pažeistais kūnais, griežta emocijų kontrole ir kerštu, Kirkės atveju svarbiausia tampa transformacija. Jos magija veikia per užkerėjimą ir formų keitimą, o ne per tiesioginę žalą. Tačiau žaidime Kirkė apibrėžiama ne vien pagal jos gebėjimą keisti pavidalus. Ne mažiau svarbu tai, kaip ji pati supranta savo galią: ji ieško paslėptų galimybių, siūlo pagalbą ir nuolat pabrėžia pusiausvyros bei nuovokos svarbą. Todėl Kirkės portrete transformacija nėra kitos būtybės formos kontrolė – tai tampa būdu atskleisti tai, kas jau glūdi viduje.

Mėlinojė Kirkę sutinka ne *Sankryžoje* ir ne karo nuniokotame mieste, bet saloje, kurią pasiekė keliaudama paviršiumi Olimpo link. Kirkė, pirmą kartą sutikusi Mėlinojė, pasveikina ją teatrališkai šiltai ir prisistato kaip „kerėtoja Kirkė“, sako mačiusi ją ateinant savo kristaluose ir iš karto pasiūlo gydymą (Kir. 1.1–3). Vis dėlto, Kirkės sala nėra įprasta askezės vieta. Kirkė paaiškina, kad persikėlė iš savo įprastos salos pasitarusi su Hekate, kad galėtų stebėti įvykius kuo arčiau dievų kalno (Kir. 1.3). Vadinas, jos atsiskyrimas nuo visų turi aiškią paskirtį – Kirkė laikosi atokiau nuo pagrindinio konflikto, bet nėra nuo jo atsiribojusi: saloje ji stebi, gydo ir išlieka platesnio Hekatės raganų tinklo dalimi.

Ši Kirkės ryšį su Hekate galima laikyti pirmuoju jos portreto sluoksniu. Kaip ir Mėlinojė, Kirkė yra Hekatės paveikta, tačiau šis poveikis neveda į tą patį rezultatą. Pastaroji Mėlinojė ruošė misijai prieš Kroną, o Kirkė buvo mokoma suvaldyti keistą ir pavojingą amatą. Apie Hekatę ji kalba ne vien kaip apie autoritetą, bet ir kaip apie artimą figūrą, netgi sako, kad ši jai buvo „kaip motina“ (Kir. 2.3). Vėliau paaiškėja ką tai reiškė pačios Kirkės raidai. Ji prisimena buvusi „jauna atstumtoji“, praktikavusi meną, „dažnai laikomą profanišku“, iki kol Hekatė ją surado ir parodė, kad jos kelias veda „ne į pražūtį, o į harmoniją“ (Kir. 3.3). Taigi, Hekatė nepavertė Kirkės įprasta ar nepavojinga, bet veikiau padėjo Kirkei suprasti savo galią ir suteikė jai kryptį. Kirkė išlieka žaisminga, teatrališka ir atsiskyrusi, tačiau jos amatas nebeatrodo kaip nevaldomas impulsas – tai tampa praktika, kuriai reikia harmonijos, saiko ir savitvartos.

Pagrindinis šios magiškos praktikos principas yra tas, kad transformacija nesukuria naujos objekto esmės, bet atskleidžia jau esančią. Kai Mėlinojė paklausia, ar Kirkė jau įvaldė savo amatą, ši atsako, kad, nors praktikuoja jau tris ketvirtadalius savo gyvenimo, niekada nepakeitė daikto esmės, tik jo formą (Kir. 4.3). Taip aiškiai nubrėžiamos Kirkės magijos ribos – ji gali pakeisti išorinį pavidalą, bet nepretenduoja sukurti naujos vidinės prigimties. Vėlesniame pokalbyje ši mintis pasakoma dar aiškiau. Mėlinojei svarstant, kad jos naudojimasis Selenės magija labiau primena ne tapsmą kažkuo kitu, o tikrosios savasties atradimą, Kirkė suformuluoja pagrindinį savo burtų principą: „transformacijos burtas

yra apsireiškimo burtas“, nes transformuotas daiktas tampa „<.> labiau savimi. Ne mažiau“ (Kir. 5.2–3). Taigi, Kirkės kerai veikia per atskleidimą – jie išryškina tai, kas jau glūdi viduje, bet dar nėra iki galo matoma.

Tačiau Kirkės raganavimas išlieka pavojingas nepaisant, kad siejamas su atskleidimu. Jeigu transformacija padaro būtybę „labiau savimi“, ji gali išryškinti ne tik paslėptą galimybę, bet ir tai, kas nestabili, grėsminga ar destruktivu. Pati Kirkė perspėja, kad „kuo didesnis poveikis, tuo didesnės nenumatytos pasekmės“, o „stebuklams kurti“ reikia pusiausvyros (Kir. 6.3). Kirkė gali padėti Mėlinojei su savo transformacijos magija ir priimti ją šiltai, bet Kirkė kartu supranta, kad bet koks pavidalo keitimas yra pavojinga intervencija – dėl to jos portrete svarbus ne tik gebėjimas transformuoti, bet ir gebėjimas susilaikyti.

Mėlinojės ir Kirkės dialogas apie Scilę šią transformacijos sampratą perkelia iš abstraktaus į konkretų atvejį. Kai Mėlinojė pasako girdėjusi, kad Scilė tapo raganos prakeiksmo auka ir paklausia ar Kirkė žino kas ją prakeikė – Kirkė atmeta pačią klausimo prielaidą ir atsako: „Aš neprakeikiu, lėlyte. Mano praktika – atskleisti tikrąjį objekto prigimtį. Kiek pamenu, Scilė savąją parodė labai aiškiai“ (Kir. 7.2–3). Kirkės atsakyme svarbu ne vien tai, kad ji atsiriboja nuo prakeiksmo – ji perkelia pokalbį į savo pačios transformacijos sampratą: Scilės monstriškas pavidalas, jos požiūriu, nebuvo sukurtas iš nieko, bet išryškino tai, kas jau slėpėsi viduje. Taigi, Kirkės portretui šis dialogas itin svarbus – jis rodo, kad net žalingą transformaciją ji supranta kaip atskleidimą, o ne kaip atsitiktinę bausmę.

Perlo ritualo epizodas žaidime Kirkės savitvartos principą paverčia Mėlinojei skirta pamoka. Kirkė pasiūlo ritualą, kuris turėtų užtikrinti, kad Scilė „nebebus grėsmė“ ir paprašo Mėlinojės paimti iš jos perlą bei ištarti žodžius: „Tegul tavo ambicijos nugrimzta“ (Kir. 8.1–5). Tačiau Mėlinojei grįžus po kovos su Scile paaiškėja, kad ji Kirkės nurodymo neįvykdė (Kir. 9.1–2). Tada Kirkė atskleidžia, kad būtent šis atsisakymas ir buvo tikrasis užduoties tikslas. Mėlinojė iš karto supranta, kad tikrasis išbandymas buvo ne perlas, o jos pačios sprendimas ar ji prakeiks „nereikšmingą priešę“ vien todėl, kad gali. Kirkė tai patvirtina ir paaiškina, kad pavojus būtų buvęs ne atsisakyti nurodymo, o aklai paklusti vyresnei raganai. Kirkė taip pat pabrėžia, kad „mūsų menas veiksmingiausias tada, kai išlaikome savitvardą“ (Kir. 9.3–4). Šis epizodas tiksliai parodo Kirkės raganavimo etiką: galia dar nesuteikia teisės ją naudoti bet kaip, o vyresnės raganos nurodymas nepanaikina asmeninės atsakomybės. Burtą reikia vertinti pagal tikslą, adresatą ir poveikio proporcingumą. Galima matyti, kad Kirkės pamoka tiesiogiai siejasi su Mėlinojės raida – vėliau ji ta pačia logika vadovaudamasi atsisako aklai paklusti Hekatės reikalavimui sunaikinti Kroną.

Kirkės savitvarda matoma ir jos santykių su prisiminimais bei prisirišimu. Kuomet Kirkė pirmą kartą pamini Odisėją, ji kalba palengva ir vadina jį „nepastoviu tipu“ bei žaismingai prisimena „jį ir jo kaulišką įgulą“ (Kir. 10.3–5). Tačiau vėliau, kai Mėlinojė atneša Odisėjo kauliukus ir pasiūlo per juos su juo pasikalbėti, Kirkė iš karto pajunta „blogą ženklą“. Ji prisimena, kad šie kauliukai į jos salą atkeliavo labai seniai ir pripažįsta, kad tokiam pokalbiui dar nėra pasirengusi (Kir. 11.1–5). Praeitį šiame pokalbyje pasirodo ne kaip lengvai suvaldomas prisiminimas, bet kaip vis dar jautri tema. Vis dėlto, Kirkė šio prisiminimo neužgožia nei pykčiu, nei sielvartu. Mėlinojei padėjus jiems pasikalbėti, Kirkė svarsto, kad ji ir Odisėjas buvo „pasmerkti išsiskirti“, nes jis nėra tas, kuris gali likti vienoje vietoje ir daryti išvadą – „jeigu koks nors prisiminimas turi likti, geriausia, kad jis būtų ramus“ (Kir. 12.3). Taip Kirkės savitvarda atsiskleidžia ne tik magijoje, bet ir santykių su praeitimi. Ji prisirišimo neišsižada, tačiau neleidžia jam virsti noru susigražinti tai, kas jau praėjo.

Taigi, *Hades II* Kirkė išryškėja kaip transformacijos ragana, kurios galią apibrėžia ne vien pavidalų keitimas, bet ir gebėjimas šią galią suvaldyti. Savo amatą ji supranta kaip atskleidimą – kerai nesukuria naujos būtybės esmės, o iškelia į paviršių tai, kas jau glūdi viduje. Dėl to tas pats virsmas gali tapti pagalba, gydymu ar paslėptos galimybės atvėrimu, bet gali parodyti ir tai, kas pavojinga ar destruktivu. Scilės epizodas išryškina šios logikos riziką – jeigu transformacija atidengia prigimtį, ragana turi atsakyti ir už tokio atidengimo pasekmes. Perlo rituale ši atsakomybė tampa Mėlinojės išbandymu – Kirkė moko, kad magiška galia turi būti valdoma ne aklu paklusnumu, o sprendimu ar burtas apskritai turi būti atliktas. Ši savitvarda neapsiriboja burtais – santykių su Odisėjo prisiminimu Kirkė taip pat atsisako prievarta susigražinti tai, kas jau praėjo, ir vietoj to renkasi ramų atsisveikinimą.

Kartu šie *Hades II* portretai parodo, kad žaidime raganavimas nėra viena kategorija. Mėlinojės portrete jis siejamas su formavimu, paveldėtu kerštu ir galimybe pačiai pasirinkti savo magijos kryptį, Hekatės portrete – su prieglobsčiu, drausme, apsauga ir mokymu po katastrofos, Medėjos portrete – su kontroliuojama žala, nuodais, nekromantija ir metodišku kerštu, Kirkės portrete – su transformacija, atskleidimu, pusiausvyra ir susilaikymu. Todėl *Hades II* raganavimas pateikiamas ne kaip viena funkcija ar vienas tapatybės tipas, bet kaip skirtingų, tarpusavyje susijusių praktikų laukas. Šis pagrindas leidžia vėlesnėje recepcijos analizėje klausti ne tik, kurie antikiniai raganavimo bruožai žaidime yra perimami, bet ir kaip žaidimo autoriai perskirsto bei pakeičia jų funkciją savo sukurtame pasaulyje.

## **Hades II recepcijos analizė**

Ankstesniuose skyriuose buvo išskirti du analizės lygmenys: atrinkti antikiniai Mėlinojės, Hekatės, Medėjos ir Kirkės portretai ir šių figūrų atkūrimas *Hades II*. Šiame skyriuje abu lygmenys skaitomi kartu,

siekiant parodyti, kaip antikiniai raganavimo vaizdiniai keičiasi jiems suteikiant naujas funkcijas žaidimo pasaulyje. Analizė juda nuo plačiausio prie individualiausio lygmens: nuo raganavimui priklausančio pasaulio, prie raganų bendruomenės, magiško veiklumo ir galiausiai psichologinio gilumo.

### **Nuo socialinio sutrikdymo prie po-katastrofinio pasipriešinimo**

Ankstesniuose skyriuose paaiškėjo, kad antikinis raganavimas nėra neutrali kategorija, tai laukas, per kurį artikuluojamas kitoniškumas, krizė, įtarumas ir nestabilios ribos. Stratton aprašymas apie raganavimą kaip kitoniškumo diskursą<sup>63</sup> ir Eidinow analizė apie kaltinimus, formuojamus krizės, gaudų, pavydo ir pažeidžiamumo,<sup>64</sup> čia yra svarbūs, nes pirmasis didelis recepcijos pokytis *Hades II* susijęs su krizės mastu, kuriam priklauso raganavimas. Šis pokytis turi būti aprašomas pirmasis, nes jis apibrėžia pasaulį, kuriame vyksta visi vėlesni pokyčiai. *Hades II* išlaiko sąsają tarp raganavimo ir nestabilumo, tačiau pakeičia jos kryptį. Žaidimas nepateikia raganų pirmiausiai per momentą, kai privati ar visuomeninė tvarka pradeda byrėti. Jis pateikia jas pasaulyje, kuriame tvarka jau yra subyrėjusi kur kas didesniu mastu. Todėl raganavimas *Hades II* nebėra ribų ar pasaulio sutrikdymo ženklas, priežastis ar simptomas – jis tampa veikimo būdu po to, kai sutrikdymas jau yra įvykęs.

Šiame darbe analizuojamoje antikinėje medžiagoje sąsaja tarp raganavimo ir nestabilumo pasirodo įvairiomis formomis, tačiau remiasi bendru principu: magiška galia tampa matoma ten, kur įprastos ribos nebegali būti laikomos saugiomis. Medėjos ovidiška *pharmakeia* pirmiausia pasirodo kaip regeneracinė magija, nes geba „atnaujinti“ pasenusį Aisono kūną, tačiau ta pati magija, per apgaule, gali būti nukreipta Pelijo nužudymui (*Met.* 7.159–293; 7.297–349). Todėl riba tarp gydymo ir žalos yra nestabili. Kirkės magija priklauso kitokiai naratyvinei situacijai, bet ir ji irgi kyla iš sutrikdytos tvarkos aspekto: troškimas, atstūmimas, bausmė ir kūniška tapatybė susilieja į tą patį magišką lauką, kai Scilė ir Piko bendražygiai patiria transformaciją (*Met.* 14.43–68; 14.308–415). Mėlinojės atvejis yra ne tiek naratyvinis, kiek ritualinis, bet tas pats principas išlieka. Jos pavojus glūdi sąlytyje su chtoniška galia, kurios pasireiškimas naktį gali sukelti įsiūtį, todėl turi būti rituališkai valdomas: himne yra prašoma, kad jos griaujamoji galia būtų nukreipta šalin, o vietoje to – parodytas palankus veidas (*OH* 71.1–12). Galiausiai, Hekatė neprivalo pasirodyti kaip tiesioginė krizės sukėlėja, kad priklausytų šiam laukui – Ovidijaus poemoje jos vardas žymi ritualinį slenkstį, per kurį tampa įmanomi pavojingi virsmai: Medėja artinasi prie Hekatės altorių ir šaukiasi jos kaip raganavimo menų žinovės pagalbininkės, o Kirkės virsmai taip pat įreminami per

---

<sup>63</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 10,17.

<sup>64</sup> Eidinow, „Patterns of Persecution“, 9–11, 18–19, 23–24.

Hekatės ritualinę kalbą ir galią (*Met.* 7.74; 7.194–95; 14.43–44; 14.404–5). Tad esmė nėra ta, kad visos keturios figūros atlieka tos pačios rūšies magiją, veikiau kad analizuota antikinė medžiaga raganavimą pakartotinai pateikia tuose taškuose, kur kūnai, santykiai, ritualinis sąlytis ir dieviška ar chtoniška galia tampa nestabilūs.

Šiame fone *Hades II* pakeičia krizės mastą, paversdamas katastrofą sąlyga, nuo kurios prasideda istorija, o ne raganavimo padariniu. Kronas jau užkariavo požemio karalystę (*Siu.* 1.4–6), Hadas ir jo šeima jau yra įkalinti (*Siu.* 4.4–9; *Siu.* 5.13–16), o ir *Sankryža* jau veikia kaip prieglobstis tiems, kurie ištrūko iš katastrofos (*Siu.* 2.1–3). Grėsmė neapsiriboja vien požemio karalyste, nes Olimpas ir žemiškasis pasaulis taip pat yra užpulti (*Siu.* 6.1–5).

Šios aplinkybės keičia raganavimo paskirtį. *Hades II* raganavimas tampa būdu toliau veikti tada, kai įprastos dieviškos galios nebepakanka. *Sankryža* yra aiškiausias šios pakitusios funkcijos ženklas: po Hado karalystės žlugimo, *Sankryža* teikia saugią vietą, iš kurios gali tęstis kova prieš Kroną (*Siu.* 2.1–3; *Kir.* 2.2). Mėlinojės misija kyla iš tos pačios po-katastrofinės situacijos. Ji siunčiama ne tam, kad užkirstų kelią pirmajam tvarkos sutrikdymui, o kad atsakytų į krizę, kuri jau yra įvykusi ir kurios įprasta jėga negalima tiesiog panaikinti (*Siu.* 4.6–9; *Siu.* 11.1–8). Iš *Sankryžos* ši logika tęsiasi ir per pažeistas erdves, per kurias keliauja Mėlinojė. Žlugusioje Efyroje Medėjos magija ne įveda miestą į krizę – ji veikia mieste, jau nuniokotame karo ir okupacijos (*Siu.* 7.1–3; *Siu.* 8.1–2). Tad lavonai, baimė, nuodai ir nekromantiniai elementai aplink ją parodo magišką veiksmą, prisitaikiusį prie pasaulio, kuriame pasipriešinimas turi veikti su tuo, su tuo, kas liko po katastrofos (*Med.* 1.1–3; *Med.* 3.1–2). Kirkės padėtis netoli Olimpo plėtoja tą pačią po-katastrofinę logiką kita kryptimi. Jos buvimas parodo raganavimą, veikiantį susvyravusios dieviškos tvarkos pakraštyje – ten, kur olimpiečių galia tapo pažeidžiama, o magiškas stebėjimas ir pagalba tampa būtini (*Siu.* 9.1–3; *Kir.* 1.1–3).

Taigi, antikinė sąsaja tarp raganavimo ir krizės yra išlaikoma, tačiau jos kryptis keičiasi. Šiame darbe analizuojamoje antikinėje medžiagoje raganavimas pasirodo ten, kur tvarka įtempta: kur arba kūnai, santykiai, ritualai, arba dieviškos ir chtoniškos galios peržengia pavojingas ribas. *Hades II* šią sąsają tarp raganavimo ir nestabilumo išsaugo, tačiau perkelia ją į pasaulį jau po žlugimo. Raganos nebėra pirmiausia tos figūros, per kurias tvarka griunama iš vidaus – jos yra tos figūros, kurios moka veikti tada, kai tvarka jau yra žlugusi. Kai raganavimas perkeliamas į pasaulį po žlugimo, kitas klausimas yra apie tai, kaip tokia galia organizuojama.

## Nuo izoliuotų pavojingų figūrų prie raganavimo tinklo

Pirmasis pokytis lietė krizės mastą: *Hades II* pateikia raganavimą pasaulyje po žlugimo. Antrasis pokytis liečia socialinę formą, kurią raganavimas įgyja tame pasaulyje. Žaidime keturios antikinės su raganavimu siejamos figūros nėra tiesiog patalpinamos į tą patį naratyvinį pasaulį – keičiamas ir santykis tarp jų. Šiame darbe analizuojamoje antikinėje medžiagoje Mėlinojė, Hekatė, Medėja ir Kirkė gali būti susietos per bendrines asociacijas su chtoniška galia, ritualiniu žinojimu, virsmu, marginalumu ir pavojingu magišku veiksmu – šis asociatyvumas matomas todėl, kad antikinės figūros yra siejamos su tuo pačiu magišku lauku, tačiau jos nėra tarpusavyje susietos viena bendra socialine struktūra. Išlikęs antikinis Mėlinojės portretas nesuteikia jai beveik jokios naratyvinės bendruomenės: ji pasirodo kaip chtoniška galia, kurios pavojingas buvimas yra ritualiai valdomas, o ne socialiai integruojamas (*OH* 71.1–12). Pergamo įrodymų kontekste jos vardas atsiduria greta Hekatės, Persefonės ir chtoniškai-magiško konteksto, tačiau tai yra ritualinis artumas, o ne bendruomeninis santykis.<sup>65</sup> Hekatė taip pat priskiriama bendram magiškam laukui, tačiau raganų bendruomenės lydere ji netampa: Ovidijaus poemoje jos galia glūdi kitų raganų magiškų veiksmų užnugaryje (*Met.* 7.74; 7.194–95; 14.43–44; 14.404–5). Medėja ir Kirkė yra labiau dramatiškai išplėtos, tačiau ir jos pasirodo kaip išskirtinės magiškos veikėjos, o ne kaip koordinuotos raganavimo tvarkos narės (*Met.* 7.159–349; 14.43–68; 14.308–415). Tad Ovidijaus poemoje Hekatė, Medėja ir Kirkė yra įstatomos į bendrą poetinį magijos ir virsmo lauką, bet ne į socialinį raganų tinklą.<sup>66</sup>

*Hades II* šis asociatyvinis laukas yra paverčiamas santykiniu per *Sankryžą* ir per Hekatės autoritetą joje. Mėlinojė nebėra vien chtoniška figūra, kurios galia turi būti valdoma iš išorės (*OH* 71.10–12) – ji yra įtraukiama į slaptą magišką bendruomenę, kur jos raganavimas yra ugdomas (Hek. 3.1–2; Hek. 4.1–5). Kaip „*Sankryžos* ragana“, nematoma stebėtoja tarp pasaulių ir slaptų takų sergėtoja (Hek. 3.1–2), ji simbolizuoja ne vien slenksčius ar slaptą judesį – ji suteikia šioms asociacijoms praktinę socialinę funkciją: prižiūri *Sankryžą*, reguliuoja magišką praktiką, parengia Mėlinoję kovai prieš Kroną ir palaiko apsaugines sąlygas, kuriomis kiti gali toliau veikti (Hek. 4.1–5). Tokiu būdu *Sankryžoje* liminalumas įgauna struktūrą, o Hekatė yra jungtis tarp ritualinio autoriteto ir socialinės bendruomenės.

Ši struktūra yra koordinuota, bet nehomogeniška. Medėjos atvejis rodo, kad *Hades II* raganavimas nevaizduojamas kaip vieninga seserystė, kurioje kiekviena ragana praktikuotų tą patį meną. Vietoj to, tinkle yra diferencijuotos magiško žinojimo formos. Medėjos pastaba, kad Hekatė nemokė Mėlinojės

---

<sup>65</sup> Bruce ir Miller, „Towards a Typology of Triangular Bronze Hekate Bases“, 513–16.

<sup>66</sup> Bracke, „Of Metis and Magic: The Conceptual Transformations of Circe and Medea in Ancient Greek Poetry“, 64–66.

sričių, kurias ji pati žino geriausiai, yra svarbi, nes parodo, jog santykis nereiškia tapatumo (Med. 4.1–3). Hekatės sferoje egzistuoja raganos, kurių praktikos skiriasi nuo to, ko mokoma *Sankryžoje*. Tad skirtingumas Hekatės tinkle yra išlaikomas, o ne ištirpinamas.

Tas pats teiginys atsiskleidžia ir per Kirkės atvejį. Tinkle raganos yra siejamos ne tik per buvimą vienoje vietoje – jos gali būti siejamos ir per Hekatės pripažintą atstumą. Kirkės pasakojime atsiskleidžia, kad ji persikėlė pasitarusi su Hekate, jog stebėtų įvykius prie Olimpo (Kir. 1.1–3). Todėl jos sala nėra paprasčiausiai pasitraukimo vieta nuo *Sankryžos*, veikiau tai pozicija platesniame Hekatės dėmesio lauke. Tai svarbu, nes atsiskleidžia, kad tinkle nereikalaujama tiesioginio artumo ar tapačios praktikos. Medėjai ir Kirkei gali būti priskirtos skirtingos pozicijos, abiem išliekant susietomis su platesne Hekatės raganavimo struktūra.

Tad receptijos pokytis yra socialinis, ne tik erdvinis. *Hades II* raganos nesurenkamos į viešą bendruomenę ir jų slaptumas nėra panaikinamas. Jos yra siejamos per mokymą, priežiūrą, magiškąją praktiką ir Hekatės pripažintą atstumą. Tai, kas antikinėje medžiagoje buvo asociatyvu, žaidime tampa santykina: Mėlinojė, Hekatė, Medėja ir Kirkė nebėra tik palyginamos figūros bendrame raganavimo lauke – jos yra koordinuotos struktūros dalys. Ši struktūra yra svarbi, nes ji taip pat keičia tai, kaip magiška galia yra praktikuojama. Kai raganavimas tampa organizuotas, iškyla klausimas, kaip jo galia yra lavinama, nukreipiama, varžoma ar aštrinama.

### **Nuo bauginančios moteriškos galios iki kontroliuojamo magiško veiksnio**

Jei ankstesniu pokyčiu palietėme raganų organizavimą į koordinuotą struktūrą, trečiuoju pokyčiu paliečiame galios formą, veikiančią toje struktūroje. Šiame darbe nagrinėjamoje antikinėje medžiagoje moterų magija dažnai tampa trikdanti, kai peržengia įprastas socialines ribas. Stratton sieja graikų *pharmakeia* su baimėmis dėl moterų slapto žinojimo ir namų ūkio stabilumo, ypač kai magija įžengia į meilės, santuokos, lytiškumo ir keršto sritis.<sup>67</sup> Ripat darbuose atsiskleidžia susijęs romėniškas ambivalentiškumas *sagae* ir gydančių moterų atžvilgiu, kurių gebėjimas išgydyti taip pat galėjo paversti jas įtarumo objektu.<sup>68</sup> Abiem atvejais magiškas žinojimas yra trikdantis, nes jis gali paveikti kūnus, namų ūkius, troškimą, ligą ir mirtį būdais, kurie yra galingi, naudingi ir sunkiai sutramdomi.

Tą pačią antikinę medžiagą, naudotą pirmame receptijos pokytyje, čia galima skaityti iš siauresnio kampo. Ten raganavimas buvo nagrinėjamas kaip įtemptų ribų ir krizės požymis – čia dėmesys

---

<sup>67</sup> Stratton, *Naming the Witch*, 26, 57–58, 62, 64–67.

<sup>68</sup> Ripat, „Roman Women, Wise Women, and Witches“, 116, 118.

kreipiamas į moterų magiškos galios bijojimą, kai ši peržengia įprastos socialinės kontrolės ribas. Medėja, Kirkė ir Mėlinojė nėra tapačios, tačiau kiekvienoje iš jų atsiskleidžia skirtinga šios problemos forma. Medėjos *pharmakeia* atskleidžia žinojimo, galinčio gydyti arba sunaikinti, ambivalentiškumą (Met. 7.159–349). Kirkės virsmų atveju problema persikelia troškimo, bausmės ir kontrolės kito kūno atžvilgiu link: moteriškam veiksnui čia suteikiamas gebėjimas keisti pačią socialinę ir kūnišką tikrovę (Met. 14.43–68; 14.308–415). Mėlinojė nėra ragana įprastine naratyvine prasme, tačiau jai skirtas himnas vis tiek apibūdina chtonišką galią: jos niokojančią jėgą reikia atbaidyti apeigomis, o palankaus pasirodymo – maldauti (OH 71.10–12).

*Hades II* perimamas šis pavojingas raganų potencialas, bet pakeičiama jo forma. Žaidime neklausama kodėl moterų magija yra bauginanti – žaidime klausama, kuo tokia galia tampa, kai yra lavinama, praktikuojama, ribojama, aštrinama ar sąmoningai nukreipiama. Tai nepaverčia magijos nekenksminga. Kontrolė nėra savaime etiška: ja galima smurtą tiek formuoti, tiek stabdyti. Tad receptijoje matomas pokytis nėra perėjimas nuo pavojingos magijos prie nekenksmingos, bet pavojingos moteriškos maginės galios perkėlimas į įvairias kontroliuojamo magiško veiksnio formas.

Medėjos atveju pateikiama tamsiausia šio pokyčio versija: *Hades II* jos pavojingumo nepaverčia nei nesusipratimu, nei klaidinga reputacija. Ji pati pripažįsta, kad tokių raganų kaip ji ir Mėlinojė bijoma pagrįstai (Med. 9.1–4), tačiau šis pavojus nėra chaotiškas. Medėjos magija baugi būtent todėl, kad yra kontroliuojama: kentėjimas ir praeiksmas jos kalboje tampa amatu, reikalaujančiu žinojimo, ketinimo, medžiagų ir visiškos neapykantos (Med. 10.1–4; Med. 11.1–4). Medėjos figūra neleidžia šio veiksnio suprasti sentimentaliai – kontroliuojama raganos galia gali būti ne švelnesnė, o tikslingiau ir veiksmingiau nukreipta į žalą.

Kirkė pateikia priešingą modelį: jei Medėjos kontrolė paaštrina žalą, tai Kirkės kontrolė reiškia santūrumą ir nuovoką. Šis skirtumas aiškiausiai išryškėja tada, kai magiškas veiksmas tampa ne būtinybe, o pasirinkimu. Perlo epizode svarbu ne tai, ar Mėlinojė geba atlikti burta, bet tai, ar ji supranta, kada burto nereikėtų atlikti. Kirkė suteikia jai galimybę praeikti menkesnį priešą, tačiau Mėlinojė atsisako, o Kirkė patvirtina, kad būtent šis atsisakymas ir buvo bandymo esmė (Kir. 8.1–5; Kir. 9.1–4). Tad Kirkės modelyje magiška kompetencija reiškia ne vien galią veikti, bet ir gebėjimą atskirti, kada veiksmas yra proporcingas, būtinas ir pagrįstas. Galia tampa veiksniumu ne tik tada, kai panaudojama, bet ir tada, kai sąmoningai sulaikoma.

Per Mėlinojės kontrolės problema grįžta prie pačios raganos formavimo. Hekatės mokymas parengia ją kaip kovotoją prieš Kroną, todėl jos raganavimas, iš pradžių, atrodo nukreiptas į iš anksto nustatytą tikslą kerštauti (Hek. 2.1–5; Hek. 10.2–9; Hek. 14.20–22). Tačiau galutinėje akistatoje

svarbiausia ne tai, kad Mėlinojė turi galią veikti, o tai, kad ji pati nusprendžia, kaip ši galia turi būti panaudota (Mėl. 14.3–12). Todėl jos magiškas veiksnumas nėra nei paprastas Hekatės plano įvykdymas, nei jos mokymo atmetimas: ugdymu suteikta maginė drausmė tampa pačios Mėlinojės gebėjimu valdyti ir nukreipti savo galią.

Visa tai rodo, kad *Hades II* raganų neperteikia kaip „saugių“. Antikinė asociacija tarp moterų magijos ir pavojaus išlieka: magiška galia vis dar yra galinga, kūniška ir potencialiai griauianti. Keičiasi forma, kurią pavojus įgauna, kai yra suvaldomas. Medėjos atveju kontrolė smurto nesuvaržo, o padaro ją tikslesniu, Kirkės atveju – tai sprendimas, kada virsmas turi būti sulaikytas, o Mėlinojės atveju – gebėjimas paveldėtą mokymą paversti pasirinkimu kaip galia bus panaudota. Tad esmė nėra ta, kad *Hades II* neutralizuoja bauginančią moterišką magiją, o ta, kad žaidime kontrolė yra atvaizduojama kaip palanki.

### **Nuo mitinės ir ritualinės funkcijos prie išplėstų raganų psichologijų**

Paskutinis recepcijos analizės dalies klausimas – kodėl anksčiau aprašytos kontroliuojamo veiksnio formos taip ryškiai skiriasi viena nuo kitos? Vien magiška technika negali šio skirtumo paaiškinti, nes ta pati platesnė raganavimo kategorija sukuria labai skirtingus veiksmų tipus: smurtą, santūrumą, formavimąsi ir savitvardą. Šio pokyčio nereikėtų traktuoti kaip paprasto perėjimo nuo „antikinio stereotipo“ prie „šiuolaikinio personažo“, nes antikinis raganos vaizdavimas nėra psichologiškai vienalytis. Kaip nustatyta literatūros apžvalgoje, literatūrinės graikų raganos dažnai turi tam tikrą psichologinį sudėtingumą: jos yra galingos, kartais dieviškos ar pusiau dieviškos ir paveikiamos atpažįstamų aistrų – meilės, išdavystės ir keršto.<sup>69</sup> Romėnų literatūrinėje tradicijoje ragana, priešingai, dažniau plėtojama kaip groteskiška, plėšri ir socialiai izoliuota, baimę kelianti figūra.<sup>70</sup> Recepcinis poslinkis žaidime yra konkretesnis: *Hades II* antikinėms figūroms ne paprasčiausiai suteikia daugiau užuojautos ar individualumo, bet jų ritualines funkcijas, mitinius vaidmenis ir emociškai intensyviuos veiksmus susieja su nuoseklesne psichologine logika.

Mėlinojės atveju ritualinis dvilypumas virsta priklausymu dviem pasauliams – ir nė vienam iki galo. Antikinėje medžiagoje jai nesuteikiama beveik jokios naratyvinės psichologijos: *Orfikų himnas* 71 pateikia ją kaip chtonišką Persefonės dukrą, pasižyminčią dvigubu pavidalu, naktimi, beprotybe, regėjimu ir ritualiniu nuraminimu, bet jai nesuteikiamas balsas, jokio naratyvinio pasirinkimo ar išplėto

---

<sup>69</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 46, 47–48.

<sup>70</sup> Spaeth, „From Goddess to Hag“, 46, 48–51.

savęs supratimo (*OH* 71.1–12). *Hades II* tas ritualinis dvilypumas paverčiamas jos vidinio konflikto pagrindu. Mėlinojė gimsta Hado namuose, bet jos gyvenimas yra formuojamas už jo ribų, *Sankryžoje*, Hekatės priežiūroje ir paslėptoje magiškoje bendruomenėje (*Siu.* 1.4–6; *Mėl.* 1.1; *Mėl.* 2.1–2; *Mėl.* 3.1–4; *Mėl.* 4.3–5). Šis dvilypumas neišsprendžiamas pasirenkant vieną iš dviejų pasaulių. Per atrastą šeimos atminimą atsiveria kilmė, nuo kurios ji buvo atskirta, tačiau *Sankryža* kaip vieta, kur susiformavo jos įpročiai, drausmė ir magiška tapatybė, išlieka (*Mėl.* 14.20–21; *Mėl.* 15.6–9). Tad esmė nėra tai, kad ji tiesiog turi du namus – kiekvienas priklausymas atskleidžia skirtingą jos dalį: Hado namai – kilmę ir paveldą, *Sankryža* – ugdymą ir praktiką. Jos antikiniame paveiksle aprašytas dvilypumas nebėra tik formalus ar ritualinis: jis tampa raganos psichologine sąlyga, kurios tapatybė padalinta tarp atrastos šeimos ir magiškos bendruomenės, kurioje susiformavo gebėjimai, leidę pas tą šeimą sugrįžti.

Hekatės atveju ritualinis autoritetas tampa drausmingu sielvartu. Antikoje jos vaidmuo jau buvo netiesioginis ir funkcinis: ji – dieviška galia, prišaukiama kaip magiško veiksmo pamatas, o ne savarankiškas kalbantis subjektas (*Met.* 7.74; 7.194–95; 14.43–44; 14.404–5). *Hades II* išlaikoma šio paslėpto autoriteto pajauta, tuo pačiu suteikiant aiškesnį emocinį pagrindą Hekatei. Hekatės psichologinis portretas grindžiamas ne išpažintimi ar atviru pažeidžiamumu, bet našta tęsti po nesėkmės. Žaidime jos autoritetas siejamas su katastrofa ir netektimi (*Hek.* 14.14–18), tačiau ta netektis netampa pasitraukimo nuo veiksmo priežastimi – ji tampa mokymo, saugojimo, organizavimo ir ištverimo pagrindu (*Hek.* 14.18–24). Tai yra tai, kas suteikia jos griežtumui psichologinę formą. Hekatė griežta ne tiesiog todėl, kad ji vadovauja magiškam prieglobsčiui, o todėl, kad sielvartas buvo paverstas atsakomybe. Net Kronui pralaimėjus, ši struktūra išlieka. Kai Hekatė prisipažįsta, kad mintys apie jį vis dar nuodija jos širdį, skausmas parodomas ne kaip išspręsta problema, o kaip tai, su kuo reikia gyventi ir ką reikia permąstyti iš naujo (*Hek.* 15.2–6). Todėl jos autoritetas kyla ne vien iš rūpesčio kitais, bet ir iš gebėjimo savo sielvartą paversti disciplina.

Medėjos atveju, ovidiško pasakojimo pabaigoje ji nebepristatoma per vidinį konfliktą ar emocinį atsivėrimą – po Pelijo epizodo poema vis labiau ją apibrėžia per judėjimą, smurtą ir pabėgimą: skaitytojas ją pažįsta per veiksmus, dingimą ir pasirodymą kitur, o jos vidiniai svarstymai pateikiami menkai (*Met.* 7.350–92; 7.394–97; 7.404–24). *Hades II* tęsia šį uždaro Medėjos vaizdinį, užuot gražinęs ją prie ankstesnės Jasono erotinės išdavystės krizės. Žaidime pateikiama distancija kaip stabili forma, kurią įgavo jos emocinis gyvenimas. Medėjai netrūksta draugijos, veikiau ji atmetama: Medėja parodoma nemėgstanti nei gyvųjų, nei mirusiųjų, padarant nedidelę išimtį Mėlinojei (*Med.* 8.1–3). Ši išimtis suteikia portretui psichologinę įtampą. Vaizduojama izoliacija yra pasirinkta ir gynybinė, tačiau ji nėra absoliuti. Kiti laikomi atokiai, nes artumas pateikiamas kaip atgrasus, tačiau Mėlinojei leidžiama artintis

nesuardant savotiškos distancijos. Todėl Medėjos psichologija žaidime grindžiama ne atgaila dėl savo veiksmų ir ne asketišku jausmų atsisakymu, bet gynybine distancija.

Kirkės atveju transformacija kaip bausmės forma tampa prisirišimu be pasisavinimo. Ovidijaus poemose Kirkės emocinis sužeidimas pakartotinai virsta prievartinėmis transformacijomis – atstumtas troškimas tampa bausme kitam kūnui (*Met.* 14.43–68; 14.308–415). *Hades II* išlaiko sąsają tarp Kirkės transformacijų ir prisirišimo, bet pakeičia šios sąsajos emocinę logiką. Kirkės prisiminimas apie Odisėją nėra parodomas nei per emocinį atsiribojimą, nei per abejingumą. Šis prisiminimas vaizduojamas kaip žaismingas ir skausmingas, tačiau kartu atveriantis Kirkės pažeidžiamumą, todėl žaidime prisirišimas nepašalinamas iš jos psichologijos (Kir. 10.3–5; Kir. 11.1–5). Keičiasi tai, kuo prisirišimas gali tapti. Kai Kirkė priima, kad jie buvo „pasmerkti išsiskirti“, ir konstatuoja, kad jei atminimas išlieka, jis turėtų išlikti ramus, prisirišimas yra išlaikomas nepaverčiant jo valdymu ar kerštu (Kir. 12.3). Tai suteikia Kirkės magijos santūrumui psichologinę prizmę – ji neneigia troškimo, prisiminimų ar netekties, bet ir nemėgina jų suvaldyti transformuojant kito asmens kūną.

Apibendrinant analizę, *Hades II* antikinio raganavimo receptijos pokytis pirmiausia yra funkcinis: žaidimas neatsisako antikinėje medžiagoje įtvirtinto raganavimo pavojaus, tačiau keičia jo reikšmę ir paskirtį. Antikiniai vaizdiniai, siejami su ribų peržengimu, chtoniška galia, kūno pažeidžiamumu, transformacija ir bauginančiu moters veiksniumu, žaidime tampa nebe vien nestabilumo ženklais, bet priemonėmis veikti pasaulyje, kuriame žlugimas jau yra įvykęs. Šis virsmas matomas keliuose lygmenyse: vietoj pavienių pavojingų figūrų atsiranda koordinuota, bet nevienalytė raganų struktūra, bauginanti magiška galia įgauna kontroliuojamo veiksnio formą, o mitinę ar ritualinę funkciją papildo psichologiškai pagrįsta raganos laikysena. Taigi, *Hades II* antikinės raganos nesušvelnina ar modernizuoja, o keičia jos veikimo logiką: tai, kas anksčiau galėjo reikšti socialinę ar kūnišką grėsmę, žaidime tampa pagrindu priešintis, kurti santykius, išlaikyti savitvardą ir išgyventi po katastrofos.

## Išvados

Šiame magistro darbe buvo nagrinėjamas raganavimo ir raganų vaizdavimas *Hades II* klasikinės receptijos kontekste. Darbo problema kilo iš įtampos tarp antikinėje graikų ir romėnų tradicijoje dažnai pasikartojančio raganavimo vaizdavimo kaip pavojingos, liminalios ir socialinę ar kūnišką tvarką trikdančios galios ir *Hades II* kuriamo raganavimo paveikslo, kuriame ši galia tampa ne tik grėsminga, bet ir apsauganti, formuojanti bei padedanti veikti po katastrofos. Todėl pagrindinis klausimas buvo ne tai, ar žaidimas tiksliai atkuria vieną antikinį raganavimo modelį, bet tai, kaip jis perima atrinktus antikinius vaizdinius ir kokią naują funkciją jiems suteikia. Ši problema darbe buvo spręsta lyginant

atrinktus Mėlinojės, Hekatės, Medėjos ir Kirkės portretus antikiniuose šaltiniuose su jų vaizdavimu *Hades II*.

Atrinktos antikinės medžiagos analizė parodė, kad raganavimas nėra viena stabili ar vienalytė kategorija. Mėlinojė nėra ragana ta pačia prasme kaip Medėja ar Kirkė, tačiau jos chtoniška prigimtis, naktinės epifanijos, dvilypis pavidalas, grėsminga galia ir ritualinis šios galios suvaldymas leidžia ją įtraukti į platesnį pavojingos liminalios galios lauką. Hekatės atveju ši sritis įgauna aiškesnį ritualinį pagrindą: Ovidijaus *Metamorfozėse* ji nėra kalbanti pasakojimo veikėja, tačiau jos epitetai, aukurai, žolės, invokacijos ir autoritetas sudaro sąlygas magiškai transformacijai. Medėjos portrete tas pats magijos laukas pereina į *pharmakeia* sritį, kurioje riba tarp kūniško atnaujinimo ir mirtinos žalos tampa nepastovi. Kirkės atveju maginė galia veikia per užkerėjimą ir metamorfozę: geismas, atstūmimas ir bausmė atskleidžia ir jos kontrolės jėgą, ir ribas. Taigi, antikinėje medžiagoje nepateikiamas vienas „raganos“ archetipinis modelis, veikiau pateikiamas susijusių asociacijų laukas: chtoniška galia, ritualinis pavojus, transformacijos, kūno pažeidžiamumas, troškimas, kerštas ir ribų peržengimas.

*Hades II* šį daugialypį lauką perima, tačiau suteikia jam aiškesnę socialinę ir naratyvinę struktūrą. Mėlinojė žaidime kuriama kaip ragana, suformuota paslaptingumo, disciplinos, paveldėto keršto ir galiausiai savarankiško veikimo. Jos portretas neatskiriamas nuo Hekatės, nes Mėlinojės raganavimas pateikiamas kaip mokymo, apsaugos ir instrumentinio naudojimo rezultatas. Hekatė raganavimui suteikia vietą, metodą ir išlikimo po katastrofos struktūrą. Per jos tinklą atsiskleidžia ir kitos raganavimo formos: Medėja įkūnija kontroliuojamą žalą, nuodus, artumą nekromantijai ir destruktvyvią kompetenciją, o Kirkė perkelia akcentą į transformaciją, susilaikymą, atskleidimą ir pusiausvyrą. Todėl žaidime ne tik sutelkiamos keturios su magija siejamos mitologinės figūros, bet ir paskirstomas raganavimas į skirtingus, tarpusavyje susijusius modelius.

Taigi, *Hades II* antikinio raganavimo vaizdinių nei paprastai pakartoja, nei panaikina. Žaidime išlaikomas jų pavojingumas, liminalumas, ryšys su mirtimi, transformacija, slaptumas ir kūno pažeidžiamumas, tačiau pakeičiama jų atliekama funkcija. Antikinėje medžiagoje raganavimas dažnai parodomas ten, kur tvarka tampa nepastovi: kur kūnai gali būti pakeisti, santyčiai pažeisti, ritualai priartėja prie pavojingų ribų, o dieviškosios ir chtoniškos galios ima veikti žmonių pasaulį. *Hades II* šis raganavimo ir nestabilumo ryšis perkeliamas į pasaulį, kuriame katastrofa jau yra įvykusi. Žaidime atvaizduotos raganos nėra tik figūros, per kurias tvarka pažeidžiama iš vidaus – jos yra figūros, žinančios, kaip veikti tada, kai įprasta tvarka jau žlugusi. Todėl raganavimas tampa ne vien pavojaus ženklu, bet ir žinių, išlikimo bei pasipriešinimo forma.

Iš šios funkcijos kaitos kyla ir kiti recepcijos poslinkiai. Vertinant antikinę medžiagą, Mėlinojė, Hekatė, Medėja ir Kirkė gali būti siejamos bendromis asociacijomis, tačiau jos nesudaro bendruomenės ar įsipareigojimų tinklo. *Hades II* asociacijų laukas paverčiamas santykinę struktūra, kurios centras yra Hekatės *Sankryža*. Žaidime marginali magiška galia nėra panaikinama ar padaroma socialiai įprasta – ji koordinuojama neprarandant savo keistumo ir pavojingumo. Kartu žaidime kitaip pateikiama ir galia – ji nėra vertinga todėl, kad padaro veikėją stiprią; galia turi būti ugdoma, nukreipiama, sulaikoma arba pasirenkama. Hekatės mokymas leidžia Mėlinojės paveldėtam kerštui virsti savarankišku sprendimu, Medėjos atvejis rodo destruktivios galios techninį ir emocinį valdymą, o Kirkės atvejis parodo, kad susilaikymas gali būti ne mažiau svarbus negu veiksmas.

Todėl *Hades II* recepcijos negalima apibūdinti vien kaip antikinių raganų sušvelninimo ar paprasto jų įgalinimo. Žaidime išlaikomas jų pavojus, tačiau suteikiama aiškesnė vidinė logika. Antikiniai motyvai čia psichologiškai pagilinami: Mėlinojės dvilypumas siejamas su paveldėjimu ir pasirinkimu, Hekatės ritualinis autoritetas – su apsauga, netektimi ir atsakomybe, Medėjos *pharmakeia* – su kontroliuojama žala ir emociniu atstumu, Kirkės transformacija – su pusiausvyra ir susilaikymu. Taip žaidime ragana išlaikoma stipri ir sunkiai suvaldoma, tačiau jos galia siejama ne tik su baime, bet ir su atmintimi, gedulu, prisirišimu, ištverme bei sprendimu.

Šis pokytis svarbus ir platesniam šiuolaikinės antikos recepcijos supratimui. Per *Hades II* parodoma, kad kuriant kompiuterinį žaidimą galima ne tik perimti antikinius vardus ar motyvus, bet ir pakeisti tai, kaip šie personažai gali būti vaizduojami šiuolaikiniame pasakojime. Žaidime Mėlinojė, Hekatė, Medėja ir Kirkė matomos ne vien kaip pavojingos ar marginalios figūros, bet kaip veikiančios, santykius kuriančios ir savo galią skirtingai valdančios mitologinės veikėjos. Taip antikiniai raganavimo vaizdiniai pateikiami ne tik baimės ar tvarkos pažeidimo ženklais, bet ir tampa medžiaga naujiems pasakojimams apie išlikimą, atsakomybę ir savarankišką veikimą.

Vis dėlto, ši platesnė reikšmė kyla iš konkretaus žaidimo ir atrinktų figūrų analizės, todėl svarbu aiškiai apibrėžti šio darbo išvadų ribas. Kadangi šiame darbe sąmoningai dirbta su siauru korpusu, išvados turėtų būti suprantamos kaip kryptinga atrinktų figūrų analizė, o ne kaip visos antikinės raganavimo tradicijos rekonstrukcija. Ateities tyrimuose būtų galima išplėsti antikinę palyginimo pusę arba palyginti *Hades II* su kitais šiuolaikiniais raganavimo naratyvais – tai leistų patikrinti, ar šiame darbe išryškintas funkcinis pokytis būdingas pačiam *Hades II*, ar platesnei šiuolaikinei tendencijai iš naujo interpretuoti pavojingą moterišką magišką galią.

## Literatūros sąrašas

### Pirminiai šaltiniai:

1. Orfikų himnai: 1-asis himnas Hekatei; 11-asis himnas Panui; 69-asis himnas Erinijoms; 70-asis himnas Eumenidėms; 71-asis himnas Mėlinojei.
2. Ovidijus, „Metamorfozės“.
3. Supergiant Games, „Hades II“.

### Antriniai šaltiniai:

1. Athanassakis, Apostolos N., ir Benjamin M. Wolkow. *The Orphic Hymns*. Johns Hopkins Univ. Press, 2013.
2. Bakogianni, Anastasia. „What is so ‘classical’ about Classical Reception? Theories, Methodologies and Future Prospects“. *CODEX – Revista de Estudos Clássicos* 4, nr. 1 (2016): 96. <https://doi.org/10.25187/codex.v4i1.3339>.
3. Barchiesi, Alessandro, ir Phillip Hardie, sud. „Commentary on Book 14“. *A Commentary on Ovid’s Metamorphoses*, 1-asis leid. Cambridge University Press, 2024. <https://doi.org/10.1017/9781139017213.003>.
4. Barchiesi, Alessandro, E. J. Kenney, ir Joseph D. Reed, sud. „Commentary on Book 7“. *A Commentary on Ovid’s Metamorphoses*, 1-asis leid. Cambridge University Press, 2024. <https://doi.org/10.1017/9781139021586.005>.
5. Barchiesi, Alessandro, ir Gianpiero Rosati, sud. *A Commentary on Ovid’s Metamorphoses*. 1-asis leid. Cambridge University Press, 2024. <https://doi.org/10.1017/9781139047272>.
6. Bracke, Evelien. „Of Metis and Magic: The Conceptual Transformations of Circe and Medea in Ancient Greek Poetry“. PhD dissertation, National University of Ireland Maynooth, 2009. <http://mural.maynoothuniversity.ie/2255/>.
7. Bruce, William, ir Kassandra Jackson Miller. „Towards a Typology of Triangular Bronze Hekate Bases: Contextualizing a New Find from Sardis“. *Journal of Roman Archaeology* 30 (2017 m.): 509–16. <https://doi.org/10.1017/S1047759400074237>.
8. Cameron, Hamish. „Escaping Hades: Playing with Classical Reception“. *Classical Reception*, sudarė Anastasia Bakogianni ir Luis Unceta Gómez. De Gruyter, 2024. <https://doi.org/10.1515/9783110773729-016>.

9. Cherubini, Laura. „Witches“. *The World through Roman Eyes*, 1-asis leid., sudarè Maurizio Bettini ir William Michael Short. Cambridge University Press, 2018. <https://doi.org/10.1017/9781316662168.008>.
10. Clare, Ross, Richard Warren, Charlayn Von Solms, ir Filippo Carlà-Uhink. *Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Play, Transmedia*. Sudarè Irene Berti, Maria G. Castello, Carla Scilabra, ir kt. Bloomsbury Academic, 2021. <https://doi.org/10.5040/9781350157224>.
11. Costa, Rita R. *The Controversial Representation of the Goddess Hestia in Hades II (Supergiant Games, 2025)*. s.a. Žiūrēta 2026 m. gegužēs 3 d. [https://www.researchgate.net/profile/Rita-Ribeiro-Costa/publication/398408613\\_The\\_Controversial\\_Representation\\_of\\_the\\_Goddess\\_Hestia\\_in\\_Hades\\_I/links/69341f4e27359023a009ad75/The-Controversial-Representation-of-the-Goddess-Hestia-in-Hades-II.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Rita-Ribeiro-Costa/publication/398408613_The_Controversial_Representation_of_the_Goddess_Hestia_in_Hades_I/links/69341f4e27359023a009ad75/The-Controversial-Representation-of-the-Goddess-Hestia-in-Hades-II.pdf).
12. Eidinow, E. „Patterns of Persecution: ‚Witchcraft‘ Trials in Classical Athens“. *Past & Present* 208, nr. 1 (2010): 9–35. <https://doi.org/10.1093/pastj/gtq001>.
13. Jones, Kira. „Good Riddance: Refiguring Eurydice in Supergiant’s Hades“. *Women in Classical Video Games*, sudarè Jane Draycott ir Kate Cook. IMAGINES – Classical Reception in the Visual and Performing Arts. Bloomsbury Academic, 2022. <https://doi.org/10.5040/9781350241954>.
14. Libatique, Daniel. „A Narratological Investigation of Ovid’s Medea: Met. 7.1–424“. *Classical World* 109, nr. 1 (2015): 69–89. <https://doi.org/10.1353/clw.2015.0082>.
15. Malamis, Daniel. *The Orphic Hymns: Poetry and Genre, with a Critical Text and Translation*. BRILL, 2025. <https://doi.org/10.1163/9789004714083>.
16. Mastrocinque, Attilio. „The Divinatory Kit from Pergamon and Greek Magic in Late Antiquity“. *Journal of Roman Archaeology* 15 (2002 m.): 173–87. <https://doi.org/10.1017/S1047759400013891>.
17. Pauline Ripat. „Roman Women, Wise Women, and Witches“. *Phoenix* 70, nr. 1/2 (2016): 104. <https://doi.org/10.7834/phoenix.70.1-2.0104>.
18. Rollinger, Christian, sud. „Preface“. *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. IMAGINES – Classical Reception in the Visual and Performing Arts. Bloomsbury Academic, 2020. <https://doi.org/10.5040/9781350066663>.
19. Rufo, Karen Mower. „Circe’s Understanding of Rape Victims in Ovid’s Metamorphoses, XIV“. *New England Classical Journal* 43, nr. 4 (2016): 203–40.

20. Sears, Rebecca A. „Sicis Hecateidos Herbae‘: A Magical Curiosity in Ovid’s Metamorphoses“. *Engaging Classical Texts in the Contemporary World: From Narratology to Reception*, sudarè Louise H. Pratt ir C. Michael Sampson. University of Michigan Press, 2018.
21. Segal, Charles. „Black and White Magic in Ovid’s ‚Metamorphoses‘: Passion, Love, and Art“. *Arion: A Journal of Humanities and the Classics* 9, nr. 3 (2002): 1–34.
22. Segal, Charles. „Ovid’s Metamorphic Bodies: Art, Gender, and Violence in the ‚Metamorphoses““. *Arion: A Journal of Humanities and the Classics* 9, nr. 3 (2002): 1–34.
23. Spaeth, Barbette Stanley. „From Goddess to Hag: The Greek and the Roman Witch in Classical Literature“. *Daughters of Hecate*, sudarè Kimberly B. Stratton ir Dayna S. Kalleres. Oxford University Press, 2014. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195342703.003.0002>.
24. Stratton, Kimberly B. *Naming the Witch: Magic, Ideology, and Stereotype in the Ancient World*. Columbia University Press, 2007. <https://doi.org/10.7312/stra13836>.
25. Vandewalle, Alexander. „Where Was Apollo in Supergiant’s *Hades* ? Developer Motivations and Mythological Characters in Video Games“. *Classical Receptions Journal* 17, nr. 3 (2025): 252–70. <https://doi.org/10.1093/crj/claf005>.
26. Williams, Gareth. „Medea in Metamorphoses 7: Magic, Moreness and the Maivs Opvs“. *Ramus* 41, nr. 1–2 (2012): 49–70. <https://doi.org/10.1017/S0048671X00000254>.
27. Ziosi, Antonio. „Medea’s magical metaphors : Ars Amandi and Ars Medendi in Ovid, Metamorphoses 7\*“. *Studi italiani di filologia classica: 1, 2016* (IT), nr. 1 (2016 m.). <https://doi.org/10.1400/248253>.
28. Zissos, Andrew. *Transformative Change in Western Thought: A History of Metamorphosis from Homer to Hollywood*. 1-asis leid. Sudarè Ingo Gildenhard. Routledge, 2017. <https://doi.org/10.4324/9781315084640>.

### **Kiti šaltiniai**

1. SteamDB. „Hades II Steam Charts“. Žiūrėta 2026 m. gegužės 3 d. <https://steamdb.info/app/1145350/charts/>.
2. SteamDB. „Hades Steam Charts“. Žiūrėta 2026 m. gegužės 3 d. <https://steamdb.info/app/1145360/charts/>.
3. The Game Awards. „Best Action Game | Winners“. Žiūrėta 2026 m. gegužės 3 d. <https://thegameawards.com/winners/best-action>.

## Santrauka

Šiame magistro darbe nagrinėjama antikinės raganystės recepcija kompiuteriniame žaidime *Hades II*. Darbo problema kyla iš įtampos tarp antikinėje graikų ir romėnų tradicijoje dažnai pasitaikančio raganos kaip pavojingos, ribas peržengiančios ir socialinę ar kūnišką tvarką trikdančios figūros vaizdinio ir *Hades II* kuriamo raganystės paveikslo. Žaidime raganystė išlieka susijusi su pavojinga magiška galia, chtoniškumu, transformacija ir ribinėmis būsenomis, tačiau kartu tampa apsaugos, pasipriešinimo, bendruomenės ir savarankiško veikimo forma. Darbo tikslas – ištirti, kaip *Hades II* remiasi antikiniai raganystės vaizdiniais ir koku mastu juos transformuoja.

Tyrimas grindžiamas Anastasia Bakogianni klasikinės recepcijos samprata, pagal kurią santykis su antika suprantamas ne kaip paprastas originalo pakartojimas, bet kaip dialogiškas antikinės medžiagos perinterpretavimas naujame kultūriniame kontekste. Todėl *Hades II* darbe vertinamas ne pagal ištikimybę vienam šaltiniui, bet pagal tai, kokius antikinius vaizdinius jis perima, kaip juos pertvarko ir kokias naujas funkcijas jiems suteikia. Tiriamąją medžiagą sudaro kryptingai pasirinktas korpusas: Mėlinojės antikinis portretas daugiausia grindžiamas 71-uoju *Orfikų himnu*, o Hekatės, Medėjos ir Kirkės portretai analizuojami remiantis Ovidijaus *Metamorfozėmis*. *Hades II* medžiagą sudaro žaidimo dialogai, išgauti iš žaidimo failų.

Darbe pirmiausia aptariami keturių figūrų antikiniai portretai, tada jų vaizdavimas *Hades II*, o galiausiai abu analizės lygmenys sujungiami recepcijos analizėje. Tyrimas parodo, kad žaidimas antikinių raganystės vaizdinių nei tiesiog pakartoja, nei panaikina. Jis išlaiko jų ryšį su pavojumi, liminalumu, chtoniškumu ir transformacija, tačiau pakeičia šių bruožų funkciją: Mėlinojė tampa savarankiškai sprendžiančia ragana, Hekatė – mokytoja ir prieglobsčio kūrėja, Medėjos destruktivi galia – kontroliuojama ir tikslinga, o Kirkės transformacijos siejamos ne tik su bausme, bet ir su savikontrole. Taigi *Hades II* pavojingą marginalią galią perkuria kaip pasipriešinimo, išlikimo, bendruomenės ir sąmoningo veikimo formą.

Darbo apimtis buvo sąmoningai ribojama: jame nesiekama rekonstruoti visos antikinės raganystės tradicijos. Tyrimas sutelktas į keturias žaidime svarbias raganas ir į tuos antikinius šaltinius, kurie leidžia nuosekliai palyginti jų vaizdavimą. Tolesni tyrimai galėtų plėsti antikinį korpusą, įtraukdami tragediją, epą, elegiją, maginius tekstus ar platesnę Hekatės, Medėjos ir Kirkės tradiciją. Taip pat būtų galima palyginti *Hades II* su kitais šiuolaikiniais raganystės naratyvais ir patikrinti, ar šiame darbe išskirtas funkcijos pokytis būdingas tik šiam žaidimui, ar platesnei šiuolaikinei antikos recepcijai. Darbas gali būti naudingas tyrėjams, nagrinėjantiems klasikinę recepciją, antikinės raganystės vaizdinius ir kompiuterinius žaidimus kaip šiuolaikinę antikos interpretavimo formą.

## Summary

This master's thesis examines the reception of ancient witchcraft in the video game *Hades II*. The research problem arises from the tension between the image of the witch often found in the ancient Greek and Roman tradition – a dangerous figure who crosses boundaries and disrupts social or bodily order – and the representation of witchcraft created in *Hades II*. In the game, witchcraft remains associated with dangerous magical power, chthonicity, transformation, and liminal states, but at the same time becomes a form of protection, resistance, community, and autonomous action. The aim of the thesis is to examine how *Hades II* draws on ancient images of witchcraft and to what extent it transforms them.

The study is based on Anastasia Bakogianni's concept of classical reception, according to which the relationship with antiquity is understood not as a simple repetition of an original, but as a dialogic reinterpretation of ancient material in a new cultural context. Therefore, *Hades II* is not evaluated in this thesis according to its fidelity to a single source, but according to which ancient images it adopts, how it reshapes them, and what new functions it gives them. The research material consists of a deliberately selected corpus: the ancient portrait of Melinoë is based mainly on the 71st *Orphic Hymn*, while the portraits of Hecate, Medea, and Circe are analyzed on the basis of Ovid's *Metamorphoses*. The *Hades II* material consists of game dialogues extracted from the game files.

The thesis first discusses the ancient portraits of the four figures, then their representation in *Hades II*, and finally brings these two levels of analysis together in the reception analysis. The study shows that the game neither simply repeats nor removes ancient images of witchcraft. It preserves their connection with danger, liminality, chthonicity, and transformation, but changes the function of these features: Melinoë becomes a witch capable of autonomous decision-making, Hecate becomes a teacher and creator of refuge, Medea's destructive power is represented as controlled and purposeful, and Circe's transformations are connected not only with punishment, but also with self-control. Thus, *Hades II* reworks dangerous marginal power into a form of resistance, survival, community, and conscious action.

The scope of the thesis was deliberately limited: it does not aim to reconstruct the entire ancient tradition of witchcraft. The study focuses on four witches important to the game and on the ancient sources that allow their representation to be compared consistently. Future research could expand the ancient corpus by including tragedy, epic, elegy, magical texts, or a broader tradition of Hecate, Medea, and Circe. It would also be possible to compare *Hades II* with other contemporary witchcraft narratives and to test whether the functional shift identified in this thesis is specific to this game or belongs to a broader contemporary reception of antiquity. The thesis may be useful to researchers working on classical reception, ancient images of witchcraft and video games as a contemporary form of interpreting antiquity.