



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ

**Ludzie contra bogowie w odwiecznej walce o władzę nad światem – „Starcie Tytanów” Louisa Leterrier’a.**

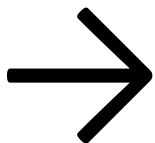


1. Historia Perseusza została opowiedziana w filmie trochę inaczej niż w „Mitach Greków i Rzymian” Wandy Markowskiej lub „Mitologii” Jana Parandowskiego. Wybierz dostępne Ci źródła i wpisz do tabeli podobieństwa i różnice.

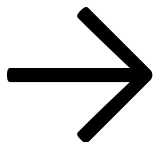
Film „Starcie Tytanów” <b>PODOBIENSTWA</b>	Jan Parandowski lub Wanda Markowska <b>RÓŻNICE</b>

2. Louis Leterrier o swoim dziele powiedział: „*Film o wielkiej przygodzie, rodzinie, lojalności i przeznaczeniu*”. Zgromadź argumenty potwierdzające to stwierdzenie.

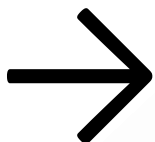
### „STARCIE TYTANÓW”



PRZYGODA



RODZINA



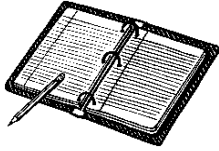
LOJALNOŚĆ



PRZEZNACZENIE

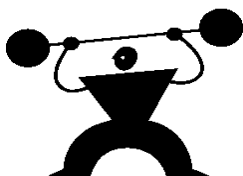


3. Odszukaj w różnych dostępnych źródłach hasło tytan. Wypisz innych znanych Ci tytanów z mitologii greckiej oraz to, czym zastąpili.



4. Kraken zrodził się z ciała Hadesa. Zapoznaj się z innymi informacjami dotyczącymi tego stwora (Zał. Nr 1 ) i na ich podstawie sporządź notatkę graficzną.

stowarzyszenie  
LAROCCIN XXI



**5.\* Stwórz katalog mitologicznych postaci lub potworów występujących w filmie. Zbierz najważniejsze informacje o nich z różnych dostępnych Ci źródeł i sporządź ich ilustracje.**

**6.\* Wykonaj planszę gry mitologicznej, w której wykorzystasz postaci i stwory występujące w filmie. Zapisz też jej instrukcję.**

Źródła:

[www.filmweb.pl](http://www.filmweb.pl)

[www.magicznerodzenstwo.ownlog.com](http://www.magicznerodzenstwo.ownlog.com)

[www.gim44.home.pl](http://www.gim44.home.pl)

J. Parandowski, Mitologia. Wierzenia i podania Greków i Rzymian, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1989.

W. Markowska, Mity Greków i Rzymian, Iskry, Warszawa 1987.

Opracowała: Justyna Szczepaniak

Zał. Nr 1

Cechy wyglądu:

Kraken to morski potwór o kształcie zbliżonym do wielkiej ośmiornicy o zgniętym kolorze. Długość jego ciała (wraz z mackami) wynosi do 20-30 m, ciężar może osiągać 20 ton. Z tułowia jego wyrasta kilkadziesiąt macek pokrytych ssawkami, którymi sprytnie chwytają okręt. Miażdży pokład, roztrzaskuje żagle, niszczy armaty i wybija potężne dziury, po czym na powierzchnię wystawia paszczę, która wygląda jak wielki rogowy dziób, który ma średnicę około pół metra i jest gęsto najeżony ostrymi kłami. Wyłapuje nim marynarzy, dla których nie ma już szans na ratunek. Stwór najczęściej przełamuje statek w pół, a następnie wciąga go w głębiny, zabawiając się wyłapywaniem dryfujących tu i ówdzie żeglarzy.

Występowanie i zwyczaje:

Całym szczęściem Kraken jest stworem, który dość rzadko napada na okręty pływające wśród brzegów, atakuje zaś intensywnie statki, które nieopatrznie wypływają na pełnym morzu. Jak powiadają bowiem stare księgi stwór ten najczęściej spoczywa gdzieś w mrocznych głębinach

morskich, polując na podobne sobie poczwary i plugawie mnożąc się ku chwale mrocznych sił.

Jedynym sposobem na pokonanie bestii jest zniszczenie jej głowy – dzielny marynarz może sprytnie wrzucić do pyska bestii siatkę wypełnioną beczułkami prochu, a następnie odpalić cały ładunek. Kilka salw armatnich celnie wymierzonych w pysk bestii także winno całą sprawę rozwiązać.

Kraken wydaje się atakować chaotycznie, w nieregularnych odstępach czasu, oraz w różnych miejscach, krążą jednakże plotki o tym, iż ktoś posiada władzę nad stworem – tajemny artefakt ukryty gdzieś na Wyspie Mew pozwala ujarzmić potwora i nagiąć jego wolę do własnych celów. Zwolennicy takiej opinii za dowód podają iż, dziwnym trafem, stwór zawsze atakuje statki Cesarstwa, z rzadka zaś starki pirackie z Twierdzy. Niektórzy mówią też, że artefakt owy ukryty jest głęboko w wulkanie, tam gdzie jeszcze nigdy noga ludzka ni innej istoty nie powstała. Mówi się też, że artefakt owy ma taką moc, że zioła, które rosną nieopodal miejsca jego ukrycia moc jakowaś niesamowitą mają, lecz i one nadal pozostają niezdołanymi. Któż jednak mógłby kryć się za poczynaniami bestii i jakie są tego kogoś cele, pozostaje nadal nie odkrytą tajemnicą.

Specjalne zdolności:

- przyssanie - olbrzymie ramiona krakena uzbrojone są w specjalne przyssawki, którymi bestia łapie i potrafi unieruchomić nawet największe i najcięższe statki wojenne.
- zwinność i szybkość - kraken pomimo swej ogromnej postury w wodzie jest zwinny i szybki.
- silne i długie ramiona - kraken jest tak silny, że potrafi swymi mackami opleść duży statek i wciągnąć go całego w zimną głębinę.
- rogowy dziób i ostre zęby – kraken potrafi połknąć porwaną ofiarę w całości.
- nieobliczalność - ataki krakena są chaotyczne i nie można ich przewidzieć, może zatem zaatakować tak samo statek wojenny, jak i rybacką łupinkę. Normalnie nie można nim sterować, lecz istnieje legenda wg. której jest artefakt o wielkiej mocy, dzięki któremu można na jakiś czas nad nim zapanować.
- tajemnica - kraken to bardzo tajemnicza istota i tak na prawdę niewiele o niej jeszcze wiadomo. Zazwyczaj myli się go z Gigantyczną Ośmiornicą

Kraken

Legendarny stwór morski. Pierwszym, który opisał to monstrum w epoce nowożytnej, był Erik Pontoppidan w swoim dziele z 1755 r. - Natural History of Norway. Jeszcze wcześniej pisał o nim Pliniusz Starszy - potwór miał blokować Cieśninę Gibraltarską, nie przepuszczając podróżujących tamtędy okrętów. Wedle opowieści żeglarskich, krakeny były często brane za wyspy. Kiedy marynarze wychodzili na ląd, budzili potwora, który się zanurzał, wciągając pod

wodę załogę wraz z okrętem. W legendach Kraken jest znany również jako Triangul. Jest pod władzą Neptuna, lecz słucha tego, kogo zobaczy zaraz po przebudzeniu. Zaspia na sto lat, by później przez kolejne sto atakować statki.

Kraken w kulturze masowej:

Kraken występuje w filmie Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka i Piraci z Karaibów: Na krańcu świata, Starcie Tytanów oraz Zmierzch tytanów, tyle że tutaj jest przedstawiony jako wielki potwór z czterema ramionami i płetwą. Krakenem jest również Czatownik ukazany we "Władcy Pierścieni - Drużynie Pierścienia" u bram Morii, jego obecność odnotowujemy w mitologii tolkienowskiej. Wystąpił również w jednym z odcinków kreskówki Ben 10, emitowanej na kanale Cartoon Network, filmach animowanych: Atlantyda: Powrót Milo. Kraken, jako wielka ośmiornica, wystąpił również w grze komputerowej Tomb Raider: Underworld, gdzie strzeże tajemniczego artefaktu ukrytego w świątyni położonej na dnie Morza Śródziemnego oraz God of War 2. W grze Indiana Jones and the Emperor's Tomb Kraken bronił jednej z części Lustra Marzeń (ang. the Mirror of Dreams). Potwór pod postacią węża z 4 mackami został ukazany w grze Fable. Kraken wystąpił również jako jednostka w grze Disciples 2 i w komiksie "Reduktor Prędkości" Blaina. Motywu Krakena używa między innymi Kazimierz Staszewski w utworze "Mars napada".