

# MASKA-mitologija razdoblja antike kao inspiracija za masku u suvremenom filmu

---

**Mitak, Mirela**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2017**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:478447>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-20**



*Repository / Repozitorij:*

[Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
TEKSTILNO TEHNOLOŠKI FAKULTET  
ZAVOD ZA DIZAJN TEKSTILA I ODJEĆE**

**Diplomski rad**

# **Mitologija antike u masi suvremenog filma**

**Mirela Mitak**

**Zagreb, rujan 2017.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
TEKSTILNO TEHNOLOŠKI FAKULTET  
ZAVOD ZA DIZAJN TEKSTILA I ODJEĆE  
SMJER KOSTIMOGRAFIJA**

**Diplomski rad**

# **Mitologija antike u masi suvremenog filma**

**Mirela Mitak**

**Mentorica: doc. dr. sc., Katarina Nina Simončić**

**Zagreb, rujan 2017.**

**University in Zagrebu**  
**Textile and Tehnology Faculty**  
**Department of Textile and Fashion Design**  
**Course Costume Design**

**Master Thesis**

**Ancient mythology in sovereign film mask**

**Mirela Mitak**

**Mentor: doc. dr. sc., Katarina Nina Simončić**

**Zagreb, rujan 2017.**

## **Dokumentacijska kartica**

Broj stranica rada: 70

Broj izvora rada: 69

Broj slika: 6

Broj dodataka: 30

Članovi ispitne komisije:

Predsjednik: izv. prof. dr.sc. Žarko Paić

Član: doc. dr. sc., Katarina Nina Simončić

Član: izv. prof. dr.sc. Martinia Ira Glogar

Zamjenik člana: Jasminka Končić

## SAŽETAK

Suzila sam istraživanje antičke mitologije na dvije naizgled oprečne kulture, nordijsku i helensku to jest grčku, gdje su vidljivije razlike u predstavljanju na srebrnom platnu. Započela sam analizu utjecaja i razvoja mitologije kroz samo značenje mita i mitologije. Onda prelazim na vjerovanja i priče antičkih kultura a tek poslije toga proučavala sam njihovo odijevanje. Antički zapisi mitoloških priča, osim što su ekranizirani, daju vizure odijevanja opisima koje sadrže. Umjetnost i obrtništvo svih oblika služilo mi je kao odličan izvor informacija ne samo o mitologije već ponajprije odijevanju. Iako ima mnogo očuvanih arheoloških pronalazaka grčke kulture to je suprotnost u nordijskoj. Tek s cjelokupnom slikom o mitologiji i odijevanju krećem u analizu filmova koji svojim kostimima ističu ili negiraju kulturu antike te na koje se sve načine suvremeni film odnosi i shvaća mitologiju i odijevanje antike. Može se kroz suvremeni film vidjeti kako se odbacuje odijevanje antike ali ne u svrhu maske kao boljeg komunikatora s publikom nego postepenog zatupljivanja iste.

## SUMMARY

I've narrowed down my research of ancient mythology to two seemingly opposing cultures, Nordic and Hellenic that is Greek, where there are more visible differences in their representation on the silver screen. To begin the analyses of impact and development of mythology I've went through the very meaning of myth and mythology. Then I'm going through beliefs and stories of ancient cultures and only after that to study their clothing. Ancient texts depicting mythological tales, aside that there are movies based on them, present a visual by describing the dress. Art and craft of all shapes served as a great source of information not only of mythology but firstly about dress. Aldo there are many archeological finds of Greek culture that is the opposite in Nordic. Only with the whole picture about mythology and dress begins the analyses of movies that assert or negate ancient culture and what is the manner in which contemporary cinema relates to and comprehends ancient mythology and dress. It can be observed through contemporary cinema how ancient dress is discarded but not for the purpose of better communication with the public but it gradually dullens the same.

**KLJUČNE RIJEČI:** Grčka, nordijske zemlje, mitologija, kostim, film

**KEY WORDS:** Greece, Nordic lands, mythology, costume, movie

## SADRŽAJ

<b>UVOD</b>	<b>1</b>
<b>2. Pojam mita</b>	<b>2</b>
<b>3. Glavne značajke grčke mitologije</b>	<b>4</b>
<b>3.1. Specifikacije razmatranja grčke mitologije</b>	<b>7</b>
<b>4. Odijevanje Grčke</b>	<b>10</b>
<b>4.1. Minojska i mikenska kultura</b>	<b>11</b>
<b>4.3. Dorski stil</b>	<b>16</b>
<b>4.4. Jonski stil</b>	<b>19</b>
<b>4.5. Kostim i maska u antičkom kazalištu</b>	<b>20</b>
<b>5. Grčka mitologija na filmu</b>	<b>22</b>
<b>5.1. Analize filmova</b>	<b>23</b>
<b>6.1. Specifikacije razmatranja nordijske mitologije</b>	<b>39</b>
<b>7. Odijevanje nordijskih plemena</b>	<b>42</b>
<b>7.2. Muško odijevanje</b>	<b>45</b>
<b>8. Nordijska mitologija na filmu</b>	<b>49</b>
<b>ZAKLJUČAK</b>	<b>62</b>
<b>LITERATURA</b>	<b>63</b>
<b>POPIS SLIKOVNIH PRIKAZA</b>	<b>67</b>
<b>DODATCI</b>	<b>67</b>

## UVOD

Mitologija odgovara s glavnim odlikama naroda i za čime trebaju težiti te također daju značaj njihovim sposobnostima. Nordijci – ratnici, lovci, moreplovci, usko povezana mala zajednica, djelomično nomadi i stalno u pokretu, blago naivni ali propitljivi. Grci – civilizacija, umjetnost, razvitak intelekta i strategija, istraživanje je cilj u svakom pothvatu, stečena sloboda uz pomoć bogova- odmak od pukog sužanjstva. Nordijci su pak prepušteni sami sebi, svatko odgovara za svoju sudbinu, njihove odluke, pothvati, i podvizi će pokazati njihovu dostojnost u očima bogova dok među Grcima hodaju bogovi koji utječu čak i na njihove svakodnevne živote ili koriste smrtnike kao izliku za vlastite digresije. Sama klima, podneblje također uvjetuje na takav razvoj mitova.

Razmišljanje i promatranje svijeta u antičko doba iznjedrilo je velebne ali i logične pripovijetke kojima objašnjavaju prirodne pojave. Što je mitologija nego razmatranje prirode i pokušaj objašnjenja pojava do kojih još znanstvenici nisu pronašli razlog, traženje praiskonske istine u svakodnevi. Uz pomoć priča i konstantnim razmatranjem i propitkivanjem došli su dalje od drugih naroda u području znanosti. Ispredanjem priča učili su sebe i okolicu o povijesti i širili pouke o moralu, posljedicama i shvaćanju prirode kao okruženja i o samoj prirodi čovjeka. To je integralni dio mitova o junacima, polubogovima i bogovima antike. Kod ponovnog prepričavanja predaja starih par desetljeća dolazi do velikog odmaka od idejnog značenja priče. Interpretacija scenarista u ovom slučaju i njegovo vlastito poimanje događaja instantno stvara odmak i povezuje suvremena traženja sa starim zapisima. Čak se i grčke drame, koje su opstale kao najčešći prikaz minulih vremena prilagođavaju suvremenim mišljenjima i traženjima publike.

Cilj istraživanja mitologije antike u suvremenom filmskom kostimu jest koliko daleko se treba odmaći u iskazivanju povijesnog odijevanja te koliko u želji dočaravanja priče to jest scenarija je potrebno zanemariti činjenice u službi prijenosa osjećaja, dočaravanja likova i njihove okoline. Također je li potreban odmak u svrsi filma te koliko se on udaljava od povijesti i samim time poimanje široke publike o povijesnim i mitološkim događajima, činjenicama i odijevanju.



## 2. Pojam mita

Mithos (grč.) mit, predznanstveno, fantazijom prožeto, magično-religijsko kazivanje koje se izriče pričom, bajkom, pjesmom; njime narodi na primitivnom stupnju razvoja objašnjavaju postanak svijeta (kozmogonija), legende o djelima božanstava (teogonija), o postanku i prekogrobnom životu ljudi (antropološki mitovi), o postanku plemena i rodova (etiološki mitovi) i dr. Mitiški oblici mišljenja obuhvaćaju neka kazivanja o pov. osobama kojima je u procesu dehistorizacije puk pridodavao mitol. osobine.<sup>1</sup>

Mitologija (grč.), 1. skup mitova o božanstvima i nadnaravnim junacima; 2. znanost koja prikuplja i proučava sadržaj, oblik i značenje mitova.<sup>2</sup>

Mit je termin koji klizi kroz prste, on ne znači jedinstveno već utemeljeno značenje nego odgovara periodu u kojem se koristi te što mit znači u određenom vremenskom kontekstu. Mitovi u bilo koju svrhu se koristili predstavljaju nešto u što se vjeruje. Najlakše se opisuju kao priče o bogovima.<sup>3</sup> Jedno je trenutno prepoznatljivo u objašnjenju pojma mita jest kako je on priča a svaka priča ima svrhu iako je ovom slučaju ta svrha religijska. Najraniji oblici svih priča nosili su moralnu pouku i pokušavali ponuditi objašnjenje na pitanja koje i danas muče čovjeka, vlastito postojanje, postojanje svijeta i svega u njemu te što slijedi poslije smrti. „Polazeći od etimološkog određenja mita u literaturi su zastupljene mnogobrojne definicije i shvaćanja pojma mita. Svojevremeno je bilo rasprostranjeno mišljenje da je mit proizvod primitivne čovjekove svijesti i da kao takav predstavlja predlogički trenutak filozofske i znanstvene svijesti. Smatralo se kako je mit iznad sfere razuma, i da predstavlja manifestaciju primitivnog mentaliteta, i kako je karakterističan za primitivna i tradicionalna društva čiji se kulturni sadržaji ne mogu manifestirati u modernim civiliziranim društvima. Teorijski pogledi koji mit vežu za arhaična društva, ne uspevaju ga dovesti u odnos društvenom determiniranosti, socijalnom i političkom funkcijom i ulogom. Mit predstavlja i sastavni dio, kao i pratioca ljudske povijesti, jer njemu su podložne ne samo primitivne ljudske zajednice, nego i suvremene, kao i njihovi revolucionarni i reakcijski politički pokreti.“<sup>4</sup> Mit je nudio je smjernice za vlastito poboljšanje i na naizgled banalan način poticao ljude kako bi napravile

---

<sup>1</sup> <http://www.hrleksikon.info/definicija/mit.html> 5.6.2017.

<sup>2</sup> <http://www.hrleksikon.info/definicija/mitologija.html> 5.6.2017.

<sup>3</sup> From Asgard to Vallhala; O'Donoghue H.; I.B.Tauris&Co Ltd; London; 2008.

<sup>4</sup> <http://www.znanje.org/i/119/99iv03/99iv0324/pojam%20mita.htm>

ispravne odluke i pratile unaprijed predodređenu sudbinu čime se i postavljao red u društvo gdje se svi moraju držati svoga predodređenog mjesta; jer i bogovi su podložni sudbini i ne smiju joj se suprotstaviti tj ne mogu se suprotstaviti svojoj prirodi i prirodi svijeta. Također nam mitovi pružaju uvid u razmišljanje naroda i njegovu socijalnu strukturu, isto tako i migraciju drugih naroda pa tako i geografsku poziciju. Dolazak malobrojnog novog naroda taj narod poglavito potječe iz drugačijeg podneblja vidljivo je kako su im vrijedne druge značajke te se tako štovanja, bogovi, i mitovi mijenjaju miješanjem starosjedioca i došnjaka. „Potreba za saznavanjem složenih prirodnih i društvenih pojava, smatra se da je jedan od osnovnih uzroka nastanka mita. Campbell ističe kako tradicionalna mitologija ispunjava četiri funkcije: metafizičku ili mističku, odnosno funkciju usklađivanja čovjekove svijesti sa uvjetima života; svjetsku funkciju, odnosno funkciju oblikovanja i uspostavljanja određene slike svijeta; sociološku funkciju, odnosno funkciju vrednovanja očuvanja društvenog poretka; psihološku funkciju, koja se sastoji u potrebi usklađivanja individualnih htjenja sa idealima društva i time otklanja napetosti u čovjeku.“<sup>5</sup> Mit nam prvenstveno nudi dio priče povijesti i razvoja drevnih civilizacija. Campbell govori kako u mitovima trebamo vidjeti bezvremenske vrijednostima koje usmjeravaju život, jer mitovi svih civilizacija koliko god se razlikuju u svojoj suštini su identične te otkrivaju onu pravu istinu očovjeku i njegovoj iskonskoj prirodi.

„Premda je mit imaginaran ili idejan, ne može se svesti na iluziju, laž i zabludu, može čak istovremeno biti lažan, iluzoran, pogrešan i istinit. Mit nije simboličan nego neposredan izraz svojeg sadržaja i kako on nije objašnjenje koje zadovoljava znanstveni interes nego uskrснуće istinske stvarnosti koja se priča kao bi se zadovoljila religijska potreba, moralna želja, društveno potčinjavanje, čak i praktični zahtjevi. U primitivnoj kulturi mit vrši još nekoliko funkcija: izražava, pojačava i ozakonjuje vjerovanje; čuva i nameće moral; osigurava djelotvornost rituala i sadrži praktična iskustva. Zbog toga mit je bitan sastojak ljudske civilizacije i on nije nikakva uzaludna priča, već vrijedna aktivna sila, i nije intelektualno objašnjenje ili umjetnička uobraženost, već pragmatična povelja primitivne vjere i moralne mudrosti.“<sup>6</sup> Ali suvremeni mitovi ne mogu se osim u najširem smislu zvati pričama.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> <http://www.znanje.org/i/i19/99iv03/99iv0324/pojam%20mita.htm> 5.5.2017

<sup>6</sup> <http://www.znanje.org/i/i19/99iv03/99iv0324/pojam%20mita.htm> 5.5.2017

<sup>7</sup> From Asgard to Vallhala; ; O'Donoghue H.; I.B.Tauris&Co Ltd; London; 2008.

### 3. Glavne značajke grčke mitologije

Vrste mitova s kojima se zapadnjaci najčešće upoznati su tako zvani klasični mitovi to su grčki mitovi. Vjerovanja antike je ponajbolje opisao Gustav Schwab nadjenuvši ime svojoj zbirci priča grčke mitologije „Najljepše priče klasične starine“. Makar one nisu lijepe u banalnom smislu riječi što je lijepo je također dobro, poantama priče to se i pokazuje, autor nam daje uvid u razmišljanja i stavove antičkih naroda. Kazalište i njezine drame također su pridonijele veličanju mitologije ali i opsežnim opisima njegovih protagonista čime dobivamo bogatu sliku grčkog religijskog sustava. Umjetnost arhajskog i klasičnog razdoblja prikazuje mnoge mitološke priče na kojima se ikonografski prikazuju simboli koji opisuju pojedinačno svakog boga. Čak i kada se brzinski preleti preko Grcima najvažnijih bogovima vidimo koliko su kompleksne i raznolike njihove priče i osobnosti. „Grci su bili prvi ljudi koji su stvorili bogove i božice koje izgledaju kao prava ljudska bića: prelijepi muškarci i žene, stare ljude pune humora i dostojanstva, divna prirodna životinjska bića (i poneka čudovišta). Sva umjetnost i misli Grčke kruži oko ljudskog bića i ljudskih osjećaja.“ Grčka mitologija je puna heroja koji nadmudruju svoje neprijatelje ali njihova inteligencija i propitkivanje idu dalje od vojne strategije, Grci imaju otvoren odnos i znatiželju prema sebi samima i svemu stvorenom. Svaka mitologija kao i religija počinje genezom. Najpoznatiji mit o postanku svijeta zapisao je Heziod oko 800. pr. Kr., njegovo djelo „Teogonija“ također je pisani pregled grčke mitologije koji u suštini veliča Zeusa. Heziod govori o originalnom Kaosu, vrtložnoj, bezobličnoj masi iz koje dolazi Gaia, Majka Zemlja, i njen sin-supružnik Uran – nebesa. Njih dvoje stvara sve životinje i vegetaciju na Zemlji, također stvaraju Titane, jednoooke kiklope i druga čudovišta koja kasnije Uran tjera u podzemlje. Urana je naposljetku svrgnuo njegov sin Kron, Kron i Rea imali su dvanaestero djece. Ta djeca su postali Olimpljani, veliki grčki panteon bogova i božica. Planina Olimp je najviša vidljiva planina Grcima prema tome su vjerovali kako na vrhu Olimpa stanuju bogovi te su ih zato prozvali Olimpljanima. Najvažniji je Zeus otac bogova i gospodar neba kojemu su sveti bili vol i hrast dok mu pripada simbol munje. Tu su i njegova braća: Had je gospodar Podzemlja i čuvar duša, Posejdon je gospodar mora i svega u njemu. Hera, Zeusova žena i sestra, je kraljica bogova ona stoji kao zaštitnik braka i blagostanja; često se je prikazuje s visokom krunom (polos ). Zeusova kćer mudra Atena, zaštitnica polisa Atene, je također jedna od važnih bogova, božica strategije, mudrosti ali i tkanja i tesarstva. Atena se prikazuje u punom oklopu ogrnuta sa aegisom te kacigom na glavi i kopljem u ruci, njoj su svete maslina i sova. Mladoliki Apolon je Zeusov sin i Artemidin blizanac, on je bog sunca, svjetlosti, glazbe (pa ga se često

prikazuje sa kitharom), proročanstva te muške ljepote čiji je postao simbol i sinonim. Artemida je božica lova te nosi luk i strijelu, za nju se mislilo da je hermafrodit a kasnije ju povjesničari poistovjećuju sa Selenom, božicom mjeseca. Hermo ili Hermes jest glasnik bogova i zaštitnik putnika te se prikazuje s krilima na svojim sandalama i složenim štapom glasnika - kerykeionom. Poznatiji su još i Ares bog rata, Afrodita božica ljubavi i ljepote, Dioniz bog vina i kazališta, hromi Hefest kovač i zaštitnik metalurga te mnogi drugi. Grčki bogovi su višenamjenski, predstavljaju mnoštvo vrlina koje Grci cijene, time govore kako jedna osobina ne čini boga pa tako ni čovjeka.

Navedeni bogovi su bogovi klasičnog perioda već ustaljeni, izmiješani i ukorijenjeni u religijski sustav ali mitovi o njima postoje mnogo prije dolaska Ahejaca i Dorjana na poluotok. Kao i kod većine starih religija, a mitologija geografske Grčke seže najmanje 2.000 godina pr. Kr., centralno biće je žena te je uglavnom majka zemlja koja se štuje kao izvor svog života, ona je sunce, mjesec, nebo, i zemlja. Prolaskom vremena dolazi se do saznanja da žena nije jedina odgovorna za stvaranje života, muškarci otimaju majci ulogu te postaju bogovi sunca, neba te se često prikazuju kao bik ili ovan (rogata, silna, tvrdoglava životinja). Velika Majka je dolaskom i naseljavanjem, bilo mirnim ili nasilnim, indo-euroopskih plemena iz Male Azije počela blijediti. Prvi mirni doseljenici nastanjuju se u Tesaliji i centralnoj Grčkoj te donose štovanje Arijskih nebeskih bogova, te se žene s autohtonim stanovništvom. Drugi val doseljenika je agresivniji, Homer<sup>8</sup> ih naziva ahajskim i dorskim plemenima koja pokoravaju cijele zajednice i čine ih robovima. Na neki način odnos Zeusa i Here predstavlja odnos stare i nove religije, starih i novih naroda. Dok je poluotok zauzimala barbarska civilizacija na Kreti je cvala civilizacija poznata kao minojska te kasnijega snagu dolazi izmiješana mikenska kultura. Kreta je već dugo imala otvor kanal razmjene dobara s Egiptom i drugim istočnim zemljama. 1.600 pr. Kr. je bila na svom vrhuncu a srušila se 1.400 pr. Kr.; nakon pada mikenska kultura preuzimaju Kretu. U grčkim pričama se može pronaći mnogi momenti iz mikenskih mitova, kao što su odgoj Zeusa na Kreti, priča o Europi i biku te minotaur i njegov labirint ali oni postepeno poprimaju oblik koji odgovara grčkim osvajačima. Grčki mitovi, kakve mi znamo, dolaze sa svih strana antičkog balkanskog poluotoka: Trakija, Beocija, Atika, Peleponez, Argos, Mikena i mnogi drugi otoci, i iz daljnjih

---

<sup>8</sup> Homer (grčki *Ὅμηρος*, *Hómēros*), grčki epičar (VIII. st. pr. Kr.). S iznimkom nekolicine helenističkih filologa, sveukupna antika držala je Homera autorom najstarijih tekstova grčke književnosti, epova *Ilijade* i *Odiseje*. Iz mnogobrojnih kasnih biografija nemoguće je izlučiti pouzdanu povijesnu jezgru; moderna kritika na temelju arheoloških, kulturoloških i jezičnih indicija s visokom suglasnošću datira epove u drugu polovicu VIII. st. pr. Kr.: *Ilijadu* oko 750., *Odiseju* oko 725. S obzirom na to da u spjevovima prevladava jonsko narječje, pretpostavlja se da je Homer bio podrijetlom Jonjanin; <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=26009>

izvora - Babilona i Sumerije. Homerove spjevove se smatra ponajboljim izvorima priča o Grčkoj( K. N. Daly).

„Grčki se mitovi odlikuju raznolikošću motiva i velikom pjesničkom ljepotom, a zadržali su uglavnom onaj oblik u kojem dolaze kod Homera i Hezioda. Uz olimpske, podzemne i morske bogove i uz mnogobrojna niža božanstva u njima se pojavljuju i heroji božanskoga podrijetla. Najpoznatiji su: Heraklo, Tezej, dioskuri<sup>9</sup>, Jazon, Perzej, Ahilej i Meleagar. Mnogi su od njih prikazani kao izvršitelji tegobnih i za život pogibeljnih zadaća (Heraklovih 12 poslova u službi kralja Euristeja, Tezejevo ubojstvo Minotaura u labirintu na Kreti, Jazonova plovidba u Kolhidu po zlatno runo). U grčkoj mitologiji ima i većih cjelina u kojima djeluje više bogova i ljudi (plovidba Argonauta s Jazonom, lov na kalidonskoga vepra, Trojanski rat, tebanski ciklus, sudbina roda Pelopova i dr.). Mnogi mitovi nastali u dubokoj starini imaju prvotno etiološki<sup>10</sup> interes, dok mitovi nastali u teškoj stvarnosti klasnoga društva govore o nepravdi kao eshatološkome<sup>11</sup> momentu („otok blaženih“). Pokrajinski mitovi imaju jasnu povijesnu jezgru: tesalski (kentaurovi, Lapiti; Admet, Alkestida), beotski (Kadmo, Antiopa), atički (Kekrop, Erehtej, Tezej), korintski, lakonski i mesenski (dioskuri), kretske (Minos, Minotaur) i dr. Grčki je mit ostavio dubok trag u potonjoj grčkoj i u rimskoj kulturi. Njime je prožeto ukupno pjesničko stvaralaštvo (posebno tragedija) kao i likovne umjetnosti (prvi su prikazi iz druge polovice VIII. st. pr. Kr.). Pjesnici se služe mitološkom slikom kao uobičajenim, svakomu pristupačnim sredstvom izražavanja. U grčkoj mitologiji ima doduše i mračnih sila (usud Edipa i njegove djece, prokletstvo roda Atrejeva i dr.), ali ipak većina njezinih junaka, kako nam ih prikazuju lijepa književnost i umjetnost, odišu vedrinom i ljepotom. U grčkim se mitovima bogovi približuju ljudima, a ljudi bogovima. Grčki su se mitovi u znanosti različito tumačili (alegorički, simbolički, racionalistički), a u novije im se doba naglašava etičko značenje. Zbog obilne mitološke građe posebno su vrijedna antička djela: Apolodorova *Biblioteka*, Ovidijeve *Metamorfoze (Preobrazbe)* i Higinove *Priče*. Grčka se religija počela oblikovati oko 1900. pr. Kr. od vjerske baštine, što su je indoeuropski praheleni donijeli sa sjevera, i predgrčke religije zatečene na Kreti („minojska religija“); iz tih je sastavnica nastala religija mikenskih Grka („mikenska religija“). Prežitci su prareligije: kult ognjišta, štovanje Zeusa Otačkoga, preobrazba Atene iz dvorskoga božanstva u ratničku

---

<sup>9</sup> Doslovno Zeusovi dječaci, braća Kastor i Polideuk(Poluks) najslavniji dorski junaci nakon Herakla, polubraća , majka im je Leda; Kastorov otac je spartanski kralj Tindarej a Polideukov Zeus; <http://proleksis.lzmk.hr/17893/>

<sup>10</sup> etiologija (grč.), sveukupnost uzroka nekoj pojavi; <http://www.hrleksikon.info/definicija/etiologija.html>

<sup>11</sup> eshatologija (grč.), u teologiji, nauk ili skup predodžaba o posljednjim stvarima čovjeka i svijeta; <http://www.hrleksikon.info/definicija/eshatologija.html>

božicu i dr., dok su glavne oznaka mikenske religije bila državna božanstva. Pritom je bio važan i kult mrtvih predaka iz kojega se razvio kult heroja.

Uz 12 olimpskih bogova (Zeus, Hera, Atena, Apolon, Artemida, Hermo, Ares, Afrodita, Hefest, Hestija, Demetra i Posejdon) među glavne se ubrajaju i Pluton, Perzefona i Dioniz. Mnogo je veći broj nižih božanstava: muze, nimfe, harite, hore, moire, erinije, graje i dr. Po atributima i epitetima pojedinih bogova očito je da su se mnogobrojna mjesna božanstva spojila s glavnim bogovima, kojih je broj bio ograničen. Predodžbe o zagrobnome životu nisu imale određeniji religiozni zamišljaj, premda su se u pokojnikov grob postavljale posude s hranom. S vremenom se stvarala i predodžba o suđenju mrtvima u podzemlju za djela počinjena u životu. Tek su u Platonovim dijalozima bile donekle srede predodžbe o onostranosti, koje su preko neoplatonovaca značajne i za kršćanstvo.

Grčka religija nije imala sustavne teologije jasno utvrđenoga čudorednoga nauka ni zajedničkoga, strogo uređena svećeničkoga staleža. Vjersko helenstvo, kao i ono političko, bilo je rascjepkano u mnoštvo mjesnih predaja, u kojima je mjerilo vjerskoga ponašanja bio *otački zakon* (grčki *πάτριος νόμος*, *pátrios nómos*) ili mjesna vjerska predaja. U tako nebranjen i nejedinstven vjerski sklop prodirali su vjerski elementi drugih naroda. U helenističkom dobu grčka se religija miješala s orijentalnim kultovima (Kibela, Izida, Mitra). Grčka religija homerskoga tipa prihvaćena je oko 200. pr. Kr. i u Rimu kao državna religija pa je postala grčko-rimskom religijom.<sup>12</sup>

### **3.1. Specifikacije razmatranja grčke mitologije**

Često se svi Olimpljani prikazuju na filmu ili njih par dok se ostali spominju kroz radnju ili ih vidimo u par scena. Proći ću kroz glavne karakteristike i priče vezane uz mitološke likove koji se nalaze u filmovima koje kasnije mislim analizirati.

Jedno od glavnih lica mitologije i najčešće prikazivani filmski lik je bez ikakve dvojbe Heraklo. Heraklo ili Herkul je sin Zeusa i Alkemene, ljudske žene i supruge Amfitriona od Tebe; također nakon latinizacije poznat je i kao Herkules. To ime mu se dalo u pokušaju umirivanja Here jer doslovno znači Herin dar a poznat je i pod imenom Alcides. Alkemena i Amfitrion su oboje potomci heroja Perzeja. „Heraklo, u grčkoj mitologiji, sin Zeusa i Alkmene, polubog i najveći junak; personifikacija nadljudske snage. Pošto mu je Hera pomračila um, ubio je vlastitu djecu, a kako bi okajao vlastiti čin služio je mikenskomu kralju

---

<sup>12</sup> <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=23202#poglavlje8839>

Euristeju. U njegovoj je službi izvršio dvanaest zadataka: zadavio nemejskoga lava, smaknuo lernejsku hidru, ulovio erimantskoga vepra, uhvatio erinejsku košutu, rastjerao grabežljive ptice na Stimfalskome jezeru, pribavio Hipolitin pojas, očistio Augijine štale, doveo kretskoga bika, ubio kralja Diomeda, oteo gorostasu Gerionu stada goveda, donio zlatne jabuke iz vrta Hesperidâ i izvukao iz podzemlja psa Kerbera. Proputovao je kroz Egipat i Libiju, gdje je na krajnjem zapadu postavio dva stupa (Heraklovi stupovi – Gibraltar) i raskinuo pećine koje su povezivale Europu i Afriku. Sudjelovao je u ekspediciji Argonauta, oslobodio Prometeja i izveo mnogo drugih pothvata. Zbog košulje natopljene krvlju kentaura Nesa, koju mu je dala žena Dejanira, raspadalo mu se tijelo, pa je naredio da ga spale na lomači. Bogovi su pogasili vatru i prenijeli ga na Olimp te mu dali Hebu za ženu. Smatrali su ga osnivačem gimnastičkih natjecanja u Olimpiji; mnogi su gradovi nosili njegovo ime. U njegovu su se čast u cijeloj Grčkoj održavale igre s gimnastičkim natjecanjima *herakleje*. Njegov je lik obrađen u grčkoj (Sofoklo, Euripid, Ksenofont i dr.) i rimskoj književnosti (Ovidije, Vergilije), a u umjetnosti su ga obrađivali od Mirona i Polikleeta do Rubensa i Canove.<sup>13</sup>

„I za Grke, kao i za nas, na početku književnosti bio je Homer. Istina, Grci su imali nejasna sjećanja na polumitske pjevače i pjesnike poput Orfeja, Museja, Olimpa ili Lina, ali to su i za njih bila samo imena problematične opstojnosti i nikakvih njihovih djela nisu poznavali. Homer tako i za nas ostaje prvi pjesnik europske književnosti, a njegovi su epovi Ilijada i Odiseja prva njezina djela.“<sup>14</sup> Ilijada i Odiseja su Homerovi spjevovi koji su najviše utjecali na umjetnost općenito pa tako i na film. Osim uzimanja odnosa i karakteristika mnogobrojnih likova Ilijade kao pomoć u modernom pripovijedanju, priče i događaji tog djela se koriste kao preneseno stanje suvremenog društva. Mijenjajući i koristeći njegove temelje djelo se postavlja svako toliko poput simbola svakog prošle i buduće civilizacije makar je povijesna vrijednost nekima još uvijek upitna. „Kako god bilo, sigurno je da je kod Grka i prije Homera bilo razvijeno bogato pjesništvo: lirsko, epsko, lirsko-epsko, balada. Pjesme su se pjevale na gozbama, na pogrebima i u čast bogova. Pjevale su se ljubavne i ratničke pjesme, te pjesme s mitološkim temama. Stvaranje Ilijade i Odiseje moralo je biti potaknuto stvarnim događajima čije su se činjenice predajom mijenjale i gubile, a povijesni događaji postali priče koje su uronile u bogatu epsku tradiciju...Dr. M. Sironić u svojoj raspravi piše: Homerovo živo pripovijedanje, jasno izražavanje i zorno crtanje duševnih karakteristika ljudi davnih vremena osvaja nas i danas. Ta je poezija uvijek svježija i puna životne dinamike. Nema djela u

<sup>13</sup> <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=25074>

<sup>14</sup> <http://www.vbz.hr/knjiga/homer-ilijada-i-odiseja>

svjetskoj književnosti koja su izvršila takav utjecaj kao Homerovi epovi...I glazbena i filmska umjetnost crpile su svoje motive iz Trojanskog rata. Nadahnjujući se Homerovim epom nastale su brojne slike velikih slikara: El Greca, Rubensa, Renoira, Gauguina, Davida i mnogih drugih. I svakom čovjeku XXI. stoljeća pruža se mogućnost da se u skladu sa svojim željama i sklonostima napaja iz tog velikog izvora.“<sup>15</sup>

„Iako se Trojanski rat vodio deset godina, Ilijada opisuje samo događaje iz pedesetak dana u desetoj godini rata, rata koji se poveo zbog lijepe Helene, kćeri Zeusa i Lede, i Parisa, sina trojanskog kralja Prijama. Paris je morao presuditi koja je božica najljepša – Hera, Atena ili Afroditita. Presudio je u korist Afrodite, jer mu je ona za nagradu obećala najljepšu ženu na svijetu – Helenu, ženu spartanskog kralja Menelaja. Kada je uz Afroditinu pomoć osvojio Helenu i odveo je u Troju, Ahejci (Grci) su krenuli na Troju da vrate Helenu i osвете nanijetu sramotu. U rat su se uključili i sami bogovi, opredjeljujući se za jednu ili drugu zaraćenu stranu. U Ilijadi se isprepliću sudbine junaka obje zaraćene strane. Ahil, najveći ahejski junak, u svađi je s Agamemnonom, zapovjednikom ahejskih snaga pred Trojom, a s Patroklom ga veže divno prijateljstvo. Hektor, najveći trojanski junak, jedan je od pedesetorice Prijamovih sinova. Svi će izginuti, uključujući i Parisa, krivca za početak rata. Ilijada živo opisuje pojedinačne dvoboje i masovne bitke, prizore hrabrosti i okrutnosti, kaos kopalja, strijela, štitova i bojnih kola. Uz junake ratuju i bogovi služeći se svojim božanskim osobinama, ali često i prijevarama: usmjeravaju strijelce, odbijaju koplja, skrivaju u maglu svoje štitićenike, s bojišta odnose svoje miljenike kako bi ih spasili od pogibelji. Ali i junaci nasreću na bogove, čak ih ranjavaju i tjeraju u bijeg s bojišta. Iako bogovi i s jedne i s druge strane pokušavaju promijeniti ishod događaja, ipak je iznad svih Sudbina – neumoljiva, nepromjenjiva, izrečena kroz proročanstva, a njezin ishod ne može promijeniti niti sam vrhovni bog Zeus“<sup>16</sup>

„Radnja započinje u grčkome logoru pod Trojom. Na molbu svećenika Hrizu, čiju su kćer Grci zarobili i poklonili Agamemnonu, bog Apolon navali na Grke pošasću. Vrač Kalhant savjetuje Agamemnonu da Hrizu vrati kćer i tako spasi vojsku. Agamemnon ga poslušao, no da bi se utješio, otimlje Ahilejevu robinju Brizeidu i time izaziva silan gnjev svojega najhrabrijega ratnika, koji se zariče da neće više ratovati. Lišena Ahilejeve pomoći, grčka vojska trpi poraz za porazom (1–8). Agamemnon uviđa da je pogriješio i šalje izaslanstvo Ahileju, no ovaj odbija vratiti se u borbu (9). Slijede daljnji grčki porazi, koji napokon navode

---

<sup>15</sup> <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/tragom-proslosti/homerova-troja/>

<sup>16</sup> <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/tragom-proslosti/homerova-troja/>



Ahilejeva prijatelja Patrokla da pritekne u pomoć sunarodnjacima. Ahilej mu za tu priliku dopušta da uzme njegovo oružje. Patroklov dolazak donosi preokret, Trojanci su natjerani na povlačenje, no njihov najveći junak Hektor napokon ubija iscrpljenoga Patrokla; oko njegova mrtvoga tijela zameće se žestok boj (10–17). Vijest o prijateljevoj smrti silno rastuži Ahileja, koji odlučuje da će ga osvetiti. S novim oružjem, koje mu je preko noći skovao bog Hefest, a donijela majka Tetida, Ahilej kreće u odsudnu bitku, u kojoj uz golemo prolijevanje krvi potisne Trojance prema njihovu gradu. Jedini koji je imao hrabrosti oduprijeti mu se bio je Hektor, no Ahilej ga u dvoboju ubija, a mrtvo tijelo kolima odvlači do grčkog brodogradilišta (18–22). Grci svečano pokapaju Patrokla, priređujući igre u njegovu čast (23). Stari trojanski kralj Prijam dolazi u grčki tabor i izmoli u Ahileja da mu preda sinovo truplo. Ep završava spaljivanjem Hektorova tijela i nasipanjem grobnoga huma (24).<sup>17</sup>

#### 4. Odijevanje Grčke

Kako bi proučili odijevanje naroda moramo proći kroz cijeli njegov razvitak, politički, geografski, kulturni (razvoj umjetnosti) pa tako i socijalni. Rat, seoba, invazija su velike prekretnice za narod te se njihovi običaji pa i odijevanje mijenjaju pod tim utjecajima. Abrahams donosi kroniku odijevanja naroda koji obitavaju na egejskim obalama prije nego Heleni dolaze pa sve do helenskog razdoblja, također dijeli tip odijevanja na pre-helenski pa Homerski tip te jonski i dorski tip. U grčkoj likovnoj umjetnosti to su također stilovi: jonski, dorski, i još korintski kao najznačajniji stilovi. Likovna umjetnost se također dijeli na tzv. geometrijski stil (od 1050. do 700. pr. Kr.), najstariju fazu grčke umjetnosti. Arhajska umjetnost (od VII. do VI. st. pr. Kr.) kada se postavljaju temelji grčke klasične umjetnosti, u to se doba oblikovao dorski stil i počeo je razvoj jonskog stila. Prva polovica V. st. pr. Kr. doba je pretklasičnoga stila, kada konačno nestaje arhajske tradicije dok u drugoj polovici nastupa klasični stil. Od III. st. pr. Kr. mjesto zauzima helenizam „u širem značenju, grčka kultura u svim fazama svojega razvoja, kao i prihvaćanje te kulture i jezika od drugih, negrčkih naroda.“<sup>18</sup> Grčka se pak književnost u rasponu od gotovo tisućljeća i pol obično odjeljuje na četiri razdoblja: arhajsko ili pretklasično (750. otprilike do 450. pr. Kr.), klasično (oko 450. do 323. pr. Kr.), helenističko (32. do 27. pr. Kr.) i rimsko (27. pr. Kr. do 529.).

„Odijevanje Grka bilo je veoma jednostavno. Postojao je jedan tip odjevnog predmeta čijom se različitom veličinom i aranžiranjem dolazilo do mnogih oblika: hiton ili tunika, himation ili plašt. Čini se kako se dorski hiton najranije nosio. To je bio pravokutni komad tkanine mjeren

<sup>17</sup> <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=27075>

<sup>18</sup> <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=24842> 13.6.2017.

više od visine nositelja i dvostruko širi od raspona ruku. Bio je slagan i drapiran na lijevom ramenu, gdje se pripasivao pomoću bodlja, onda s iglama, i naposljetku s dugmadi. Pojas se katkad koristio kako bi držao oba ruba skupa, a kada se takav pojas nosio halja bi se povukla prema gore, formirajući neku vrstu bluze. Dorski način odijevanja naslijedio je jonski hiton, on je bio tanki materijal bez preklopa i šivan uz dužinu sa strane. To je postalo ženska donja halja. Gornja halja ostaje dorski hiton, osim ako se nije nosio himation, ili plašt, drapiran preko donje halje. Himation varira u veličini ali uvijek ostaje pravokutnog oblika. U ranijim vremenima muškarci su nosili sličnu halju. Kasnije se duga tunika odbacila i prilagođavala se kraća forma istog odjevnog predmeta ili se gornji plašt nosio sam, često pripasan na jedno rame. Visoko rangirani muškarci utjecali su prihvaćanje iznimno složenog aranžmana himationa s kojim je cijelo tijelo bilo omotano u nabore. Tkanina poglavito korištena u ranom grčkom odijevanju bila je bijela pamučna tkanina. Kasnije se bojala u razne boje, odjeća viših kasta najčešće se obrubljivala ljubičastom s bijelom ili zlatnom prugom. Muškarci nose dugu kosu, vezanu obručima metala ili tkanine. Žene oblikuju svoju kosu u jedan čvor na zatiljku, ukrašen cvijećem, vrpčama, diademama, i srebrnim ili zlatnim nakitom ukrašenim dragim kamenjem. Za pokrivanje glave Grci su koristili krajeve svojih plašteva, te se čini kako je bio običaj žena sakrivati tako lice kada bi se pojavljivale u javnosti. Putnici su katkad nosili šešir s podignutom krunom. Mornari i radnici su nosili filcane stožasti šešir. Prvi pokrivači stopala za oba spola su bili namoti tkanine. Kasnije se dodao potplat, tvoreći sandalu, i naposljetku se dodaje peta na sandalu, koja se tada zvala buskin. Gornji dio se penje uz nogu i pripojen je ispod koljena konopcima ili vrpcom. Kasnije se sandale, koje su prvotno rađene od tkanine, potom od koža, bogato su ornamentirane vezom, zlatom, srebrom, i dragim kamenjem. Postoje sandale načinjene od drva i potkovane brončanim pločicama spajaju ih drže željezni čavli. Kod drugih antičkih sandala, čavli u potplatima bili su posloženi kako bi ostavljali utisak riječi ili simbola na tlu. Mislilo se kako su rukavice nepoznanica antičkim ljudima, ali Homer ih spominje, i slike ranih grčkih i rimskih vojnika prikazuju rukavice načinjene od kože i izvezenih tkanina.“<sup>19</sup>

#### **4.1. Minojska i mikenska kultura**

Najraniji ostaci pronađeni na grčkom tlu su oni koje je iskopao gosp. A.J. Evans u Knosu na Kreti. Oni predstavljaju raniji stadij te civilizacije koja je poznata kao Minojska. Minojska kultura se razvijala na otoku Kreti od 2600. do 1100. pr. Kr., početkom 16. st. pr. Kr. ona se

---

<sup>19</sup> Textiles and Costume Design; Ellsworth, Evelyn Peters; San Francisco, P. Elder and company; 1917.; str. 15-17; ovaj kratak odlomak u knjizi namjenjenoj kostimografima govori o presimplificiranom razmatranju odijevanja grka te predlaže banalno prikazivanje istog, nudi kostimografima šture i nepotpune informacije

širi i na kopno, gdje utječe na stvaranje mikenske kulture te je odijevanje gotovo identično onoj minojske kulture. Od 15. st. pr. Kr. nakon invazije s kopna dolazi do postepenog nestanka i uništenja. Kultura otkrivena na iskopavanju u Knosu i drugim mjestima na Kreti predstavlja golem kontrast onoj grka klasičnog perioda; dok stanje društva opisanog u Homerovim pjesmama, čini se, sadržava analogije oba perioda. Homerovi heroji kremiraju svoje mrtve, dok ostaci pronađeni u kretskim grobovima dokazuju stanje društva u kojem je pokop tijela bio uobičajena praksa. Razlika u kostimu je također upečatljiva; ženska odjeća, prikazana zidnim slikama i fajansnim<sup>20</sup> kipićima iz Knosa, sastoji se od detaljno izrađenih komada odjeće, s uskim jaknama koje su u struku usko pripojene na kipićima, s punim suknjama koje su često nabrane volanima. U Homerovom djelu broš se gotovo spomenut kao esencijalni detalj ženskog kostima, i opisani predmeti su jednostavnog karaktera, te kako se mogu raširiti kako bi se koristili u druge svrhe.

Kostim muškaraca je jednostavan; kada nisu u potpunosti nagi, katkad nose tkaninu oko pasa namotanu oko pojasa, sa širokim krajem koji sprijeda visi poput pregače.<sup>21</sup> Na nekim ostacima vidljiv je i komad tkanine trokutastog oblika omotan oko pojasa koji se provlačio između nogu. Terakota figure iz Petsofe prikazuju pravokutni komad tkanine čija se dulja strana umetala okolo naokolo u pojas a kratke strane okomito vise s prednje strane. U kasnijem periodu poznat je i oblik kratkih hlača koje sežu do pola duljine bedra. Čini se kako su prsa tj donji dio tijela nagi iako ima nekih figura gdje se ocrtavaju linije na vratu i zapešćima što može indicirati nošenje usko pripojene tunike. Premda je vjerojatnije kako te linije predstavljaju nakit tj ogrlicu i narukvice. Učestalo se prikazuje obuća, oblik sandala s blago uzdignutom prednjom stranom a sandala se vezala iznad gležnja trakama, također se prikazuju vezani kožnim trakama unakrsno skroz do koljena. Pokrivalo za glavu čunjastog oblika s dugmetom ili plosnatim grumenom na vrhu predstavlja kacigu načinjena je uglavnom od metala ali i filca ili kože prekrivene nizovima preklopljenih veprovih kljova. Takva kaciga je pronađena na fragmentu iz Mikene i odgovara onoj opisanoj u Ilijadi.

Kod odijevanja žena evidentna je razlika između odijevanja helena, fajansni kipići prikazuju usku jaknu otvorenog prednjeg dijela tj nagih grudi s rukavima koji sežu do lakta; rukavi su ukrašeni. Također ima sačuvanih prikaza gdje su grudi sakrivene tj lagana košulja se nosi ispod jakne, ovratnik se mjestimice visoko uzdizao te se pojas od tkanine vezao visoko ispod

---

<sup>20</sup> (fr.. faience, tal.porcellana di Faenza) vrsta poluporculana (nazvana po talijanskom gradu Faenzi) <http://onlinerjecnik.com/rjecnik/strane-rijeci/faj> 16.6.2017.

<sup>21</sup> Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.

grudi s velikim ukrasnim vezanjem na leđima dok kraj ukrašen resama visi do struka.<sup>22</sup> Suknja je stožastog oblika načinjena ili od mnogostrukih nabranih komada tkanine ili od jednog komada. Freske prikazuju kako su se nabrani komadi tkanine našivali na temeljnu suknju, od tri komada do sedam ili devet svaka tkanina seže upravo toliko kako bi sakrila šav one ispod. Suknje su bojane i ukrašene raznolikim geometrijskim ornamentima uzorka koji se ponavlja. Preko suknje se nosio komad tkanine elipsoidnog oblika a dulji krajevi tkanine padaju naprijed i straga poput pregače, on je također bogato ukrašen. U iznimno uskom struku suknju pridržava ili preko jakne nadodaje kao ukras deblji široki pojas koji skriva spoj ovih odjevnih predmeta. Na glavi se nosi visoki šešir ili turban, šešir je naizgled konstruiran od komada okrugle ili ovalne tkanine koji se stezao po želji nositeljice stvarajući oblik koji joj najviše odgovara. Korištenje fibula ili igala nije vidljivo na niti jednom prikazu, na kipićima zmijske božice i njene svećenice pronađene u Knosu vidljivo je vezanje jakne sprijeda trakama ali nikakve druge indikacije spajanja tkanina nije vidljiva. Oblik odjevnih predmeta se izgledao dobivao krojenjem i sposobnim šivanjem.



Slika 1: primjeri odijevanja mikenske i minojske kulture

Jedna od najpriznatijih teorija nestanka mikenske kulture jest dorska seoba i kasnija invazija. O razdoblju između 12. i 8. st. pr. Kr. nema mnogo zapisa niti toliko umjetnosti kao kasnije u arhajskom razdoblju. Ipak je to razdoblje rata i poplave naroda sa sjevera koji polako preplavljuje poluotok i poneki otok. 8. st. pr. Kr. umjetnost ponovo dobiva na snazi i vidljiva je razlika između stare kulture i nove. Evidentno je iz arhajske umjetnosti kako Grci također nisu imali problema s nagim tijelom te su za vrijeme sportskih igara bili potpuno goli.

<sup>22</sup> <sup>22</sup> Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 12

#### 4.2. Razdoblje Homerovih spjevova, homerski tip odijevanja

Događaji koje opisuje Homer u svojim spjevovima zbili su možda čak i par stoljeća prije 8 st. pr. Kr. kada su napisani Ilijada i Odiseja pa odjevni predmeti koje opisuje poprimaju obilježja njegova doba. Mjestimice kada opisuje „barbarske“ zarobljenike i Trojanke koristi riječi kojima bi opisali neke elemente mikenskog odijevanja. Možda čak i nesvjesno radi razliku između odijevanja Ahejaca i Trojanaca.

Muško odijevanje u Homerovim spjevovima sastoji se od dva dijela, donje halje tj. hitona i ogrtača. Hiton je komad pravokutne tkanine koji se omatanjem i/ili nabiranjem stavlja na tijelo. Postoje mnogi tipovi ogrtača najčešće korišten je himation. Neke ratnike opisuje zaogrnuti kožama, npr. u Ilijadi Agamemnon se ogrne lavljom kožom a Menelaj i Paris su zagrnuti leopardovom. Ilijada donosi opise odjevnog predmeta koji nije opasan niti se pridržavao ikakvim kopčama, time se pretpostavlja kako je to šivani predmet. Taj predmet se opisuje kao donja halja koja se navlačila preko glave te za taj odjevni predmet koristi riječ hiton. Kao pravilo na hiton se nije stavlja pojas osim ako se nositelj nije upuštao u radnju koja iziskuje veliku fizičku spremu te se nositelj zbog nje namjenski opaše. Nema puno spomena o dužini hitona, iako se za Jonjane koristi epitet vučenih hitona. Ratnici i robovi tj ljudi koji se moraju slobodno kretati nose kraći oblik koji seže do bedara kako su prikazani na vazama arhajskog perioda, on je spojen preko jednog ramena i pruža veliku slobodu kretanja. Prinčevi i starješine u danima mira nosili su hiton koji seže do gležnjeva.

Do 7. st. pr. Kr. nad grčkim društvom vladali su imućni, bogatije klase nose kvalitetno istkane odjevne predmete i mnogo dekoriranog nakita. Fino tkane meke lanene tkanine koje su gotovo prozirne pod svjetlom. Lan je materijal od kojeg je bio načinjen hiton, makar se tkanina opisuje kao sjajna i meka što ne odgovara lanenom platnu zbog njegove grublje strukture i nepostojećeg sjaja. Dva Homerova ulomka jasno prikazuju kako se ulje koristilo pri tkanju lana koje bi dalo materijalu odsjaj. Tkanina za hiton se plisirala ili nabirala kako bi se dobio još veći obujam tkanine.

Žene u Homerovim spjevovima su nosile peplos i kridemnon. Kao i svi grčki odjevni predmeti peplos je pravokutni komad tkanine kojim se obamitalo tijelo te se pripisivalo pojasom i pričvršćivao iglama. Kada Homer opisuje Herino odijevanje može se predočiti kako se peplos slagao, također metoda slaganja peplosa odgovara onoj prikazanoj na François

vazi.<sup>23</sup> Materijal se s leđa peplosa prebacivao naprijed preko prednjeg dijela tkanine tada se iglama pričvršćuju prema dolje. Tada se stavlja oko struka te se višak tkanine provlačio preko njega tvoreći oblik torbice, taj višak tkanine se naziva kolpos (dosl. torbica). Homer ne spominje apoptigmu ali takav način slaganja vidimo na ranim primjerima spomenika. Apoptigma je način slaganja kada se gornji rub tkanine presavija prije nego se stavlja na tijelo stvarajući dvostruki sloj tkanine, to jest preklop, od vrata do mrvu iznad struka. Kada opisuje peplos koji Antinos poklanja Penelopi s njim je i pripadajućih dvanaest zlatnih broševa, time se pretpostavlja kako se izuzev ona ramena dva ostatak koristio za spajanje otvorene bočne strane.<sup>24</sup> Makar nema primjera u ranoj umjetnosti nikakvog spajanja bočne strane ono što je očito jest kako se tkanje tkanine za peplos završavalo ornamentalnim rubom ili se rub naknadno izvezivao. Neki primjerci umjetnosti petog stoljeća prikazuju peplos potpuno otvoren sa strane. Tako je lakše za pretpostaviti kako su se broševi koristili za spajanje tkanine od ramena pa dužinom ruku tvoreći svojevrsne rukave.<sup>25</sup> Takav stil odijevanja je poznat i rasprostranjen u 6. i ranom 5. st. kao jonski hiton, moguće je kako i u Homerovo vrijeme bio poznat taj specifičan stil istoka zemlje. Peplos je udoban i prilagođavao se nositelju ali opet on je pomalo nezgrapnan odjevni predmet, višak dužine tkanine se vukao za nositeljicom.<sup>26</sup> Tkanina za peplos se tkala posebno za svakog nositelja jer joj je širina bila dva do tri metra a dužina oko pedeset centimetara dulja od nositelja. Odijevanje antike je bilo iznimno personalizirano. Tkan je za niže slojeve od vune dok su bogatije dame nosile peplose od lana pa čak i svile.<sup>27</sup> Sama riječ peplos u Homeru se nije koristila samo za odjevni predmet nego je imala i druge svrhe po tome riječ peplos označava ornamentiranu široku tkaninu.<sup>28</sup> Kridemnon se nosio kao veo i kao ogrtač i to poglavito u javnosti. Najvjerojatnije se nosio poput šala preko ramena, motan a ne slagan ali na takav način kako bi se lagano mogao povući preko glave ili čak preko cijelog lica. Katkad se

---

<sup>23</sup> François vaza je antički krater s volutama, rad keramičara Ergotima i slikara Klitije a datira oko 570.-560. pr.Kr., najvažnije djelo staroatičkoga slikarstva na vazama. Naziv je dobila po nalazniku, talijanskom arheologu Alessandru Françoisu. Figuralna dekoracija s crnim figurama na crvenoj pozadini prikazuje, u pet vodoravnih pojaseva, mnogobrojne mitološke kompozicije označene natpisima, poput lova na kalidonskoga vepra, Patroklova sprovoda, Tezejeva pobjedničkoga plesa, kentaumahije i dr. Sveukupno je prikazano 270 ljudskih i životinjskih likova.

<sup>24</sup> Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 31

<sup>25</sup> Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 32

<sup>26</sup> Atenu peplos toliko sputava pa ga pušta da pada na pod i odjeva Zeusov hiton prije odlaska u bitku

<sup>27</sup> Fashion, Custume, and Culture: Clothing, Headwear, Body Decorations, and Footwear through the ages; Pendergast S., Pendergast T., volume I-II; SAD; U X L; 2004.; str. 134.

<sup>28</sup> Kao pokrivalo za kočiju, tkanina koje je prekrivala Hektorov pepeo; Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 28

dijagonalno preklapao i takav polagao na rame. Uglavnom je napravljen od lanene tkanine, ljeti najvjerojatnije se nosila najlaganija i najfinije tkana inačica te je zbog toga bila poluprozirna i više ličila na moderno poimanje vela. Žensko odijevanje u Homeru je upotpunjeno sandalama i nakitom koji su osim broševa nosile, to su naušnice i ogrlice, opisuje ih kao spiralne i u obliku ljiljana.

Homer ne spominje puno boja vezanih uz odjeću, bijelo i sjajno se često koristi uz hiton i kridemnon. Ogrtači diplax i klaina se opisuju kao crvene ili tamno ljubičaste. Teutin veo se opisuje u Ilijadi kao najvjerojatnije indigo ili crno-plavi jer nijedna oprava nije bila crnija. Žuta se samo jednom spominje u slučaju šafran odjevene zore, te je Herin veo svijetao poput sunca mogao biti zlatno-žute boje. „Žuta je najdraža boja među seoskim Grkinjama današnjice za marame kojima pokrivaju glave; u čistoj atmosferi i žarkim sunčevim sjajem Grčke, prirodno je nositi svijetle boje.“<sup>29</sup> Izvezene tkanine su izrađivane u mnogim bojama ali crvena i plava dominira na kipovima iz 6 st. sa Atenske akropole.

### 4.3. Dorski stil

Dorski stil je najrasprostranjeniji odjevni stil koji su odijevali Grci arhajskog razdoblja pa klasičnog razdoblja i tako sve do 4. st. pr. Kr. Premda je riječ „peplos“ uobičajeno rezervirana za dorski stil odijevanja, a riječ „hiton“ je korištena za jonski stil, hiton se najčešće veže za dorski stil te se koristi za donju halju kada se oba stila miješaju i razlučivanje stilova počinje biti zbunjujuće. Na početku šestog stoljeća sve Grkinje nose dorski tip odijevanja. Dorski stil potkrijepljen je mnogim ilustracijama, posebice na vazama iz Atike, te ga dodatno spominje Herodot.<sup>30</sup> Žene su upotpunjavale i pridržavale tkaninu iznimno velikim broševima ili iglama.<sup>31</sup> Među zakonima o raskoši koje donosi Solon<sup>32</sup> postoji jedan koji zabranjuje ženama nositi više od tri odjevna predmeta kada pohađaju festivale i pogrebe, što upućuje da su Atenjanke u arhajskom razdoblju već prihvatile raskošniji jonski stil. Dok je esencija dorskog odijevanja jednostavnost. Odijevanje se sastoji od oblongne<sup>33</sup> tkanine, duljina joj je tridesetak centimetara dulja od visine nositelja a širina dvostruka udaljenost od lakta do lakta. Dodatna dužina se koristi kao preklop koji od vrata seže do struka. Odjevni predmet se formirao

<sup>29</sup> Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 38

<sup>30</sup> Herodot (grčki *Ἡρόδοτος*, *Hēródotos*), grčki povjesničar (Halikarnas, Karija, nakon 490. pr. Kr. – Atena, nakon 430. pr. Kr.)

<sup>31</sup> Herodot opisuje smrtonosnost i veličinu tih igala te na koji su način atenjanke prisiljene nositi jonski hiton kojem nisu potrebni broševi

<sup>32</sup> Solon (o. 640. do o. 560). atenski političar i zakonodavac; ubraja se među legendarnih 7 mudraca. Proveo velike društ. reforme: oslobodio seljake od vezanosti za zemlju, ukinuo hipotekarne dugove na zemlju i ropstvo zbog dugova, podijelio građane na klase prema visini prihoda <http://enciklopedija.lzmk.hr/clanak.aspx?id=37100>

<sup>33</sup> *Oblong*: duguljast, izduljeni odlik nečega, bazna forma je pravokutnik ili oval

omotavajući tijelo i osiguravajući ga na području ramena iglama. Ovaj odjevni predmet se inače prikazuje šivan cijelom dužinom dok ima slučajeva gdje je šivan samo od struka do stopala, ponekad je otvoren dok ga jedino pojas drži spojenim. Prikaz takvog oblika nespojenog ženskog hitona ne možemo vidjeti prije petog stoljeća i katkad je prikazan bez pojasa.<sup>34</sup>



Slika 2: primjeri dorskog stila odijevanja

Poznat je i Atenski peplos, takvim tipom odijevanja Fidija<sup>35</sup> je odlučio zaogrnuti Atenu Gradsku. Nije bilo prikaza takvog odijevanja prije Fidijinog vremena ili je taj tip započeo u vrijeme izrade njegovih kipova. Atenski peplos je specifičan jer apoptigma seže do bedara i pojas se veže preko njega dok se tkanina skoro neznatno povlači preko pojasa. Stražnji dio preklopa zbog svoje dužine se mogao koristiti u zamjenu za kridemnon. Prvo se pojas stavlja u visinu prirodnog struka ali se postepeno povisuje pa završava vezanjem ispod grudi. Himation je također u ovom stilu oblongni komad tkanine dug dva do dva i pol metra koji se koristi i kao pokrivalo za glavu i kao ogrtač. Često se nosio oko ramena poput šala kojem oba kraja padaju preko prsa, tako se mogao jednostavno prebaciti preko glave ili se njime u potpunosti zaogrnuti. Drugi nadasve kompliciraniji način nošenja je prebaciti jedan kraj preko lijevog ramena prema prednjoj strani kako bi sa lijeve prednje strane visio komad tkanine. Zatim masu materijala preko leđa provesti ispod desne ruke te opet prebaciti preko lijevog ramena, za dodatnu toplinu i zaštitu kraj bi se povukao i preko desnog ramena. Poznate su još

<sup>34</sup> Neki drevni pisci djevojke iz Lakonije opisuju kao one koje pokazuju bedra, te se takav tip odijevanja može odnositi na njih; Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 42

<sup>35</sup> Fidija (grčki *Φειδίας*, *Pheidias*), atički kipar, slikar i toreutičar (Atena, oko 490. pr. Kr. – ?, nakon 430. pr. Kr.), najslavniji grčki kipar, djelovao u doba punoga razvoja atičke zrele klasike; <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=19464> 27.7.2017.



razne varijacije nošenja himationa, jedan kraj se može prebaciti preko lakta ili zataknuti u pojas ili pak pričvrstiti brošem. Žene su odjevale kraći odjevni predmet uglavnom vezan preko jednog ramena, hiton exomis, za vrijeme atletskih natjecanja. Također su amazonke prikazane u tom odjevnom predmetu samo što su one naizgled imale dva pojasa, jedan u strku a drugi ispod grudiju, jer njihov hiton nije bio šivan s bočne strane.

Muško odijevanje se kao i u periodu Homerovih spjevova sastoji se od hitona i himationa. Dorski hiton je kratki odjevni predmet načinjen od jednog komada pravokutne tkanine, seže do pola bedara ili tek iznad koljena. Pričvršćivao se broševima i nosio se pojas u struku. Bočna strana se šivala prije nošenja. Takav oskudniji oblik su nosili radnici, robovi te muškarci u lovu te su često pričvršćivali odjevni predmet preko samo jednog ramena. Kada bi se hiton nosiona takav način nazivao bi se hiton exomis ili eteromaskalos/heteromaskalos (*Χιτων ἐξωμις* ili *ἐτερομάσχαλος*); Hefest se često prikazivao odjeven u hiton exomis kada je kovao. Trivon (*τριβων*) koji nose spartanci i ljudi oporih i lakonskih tendencija, poput Sokrata i ciničnih filozofa, najvjerojatnije je jednostavni dorski hiton napravljen od grube tkanine kućne izrade.<sup>36</sup> Ako promatramo samo vaze i spomenike kao dostojan i vjerodostojan prikaz stvarnog života grka pomislili bi kako su muškarci pretežito nosili samo himation, što sigurno nije bila činjenica. Grci su nosili razne oblike gotovo jednakih odjevnih predmeta, način izrade i duljina im je mijenjalo ime i generalnu skupinu nositelja. Klamis je tako ogrtač kojeg su najvjerojatnije Dorjani donijeli sa sjevera, njegov izvor vjerojatnije nije drugačiji od onog homerske *χλαίνα* (klaina/hlaina).<sup>37</sup> Nešto izduženiji od himationa presavijen stvara gotovo savršeni kvadrat, širok metar a dug dva do dva i pol metra. Sredinu klamisa je nositelj prvenstveno prislonio na lijevu ruku i rame onda prebacio preko desne ruke krajeve tkanine i privezao brošem uz vrat. Takav tip ogrtača se mogao prilagođavati, spoj s brošem se mogao prebaciti na sredinu pod grlo i zabacivanjem krajeva tkanine osloboditi ruke.

Hoplit (od *ta hopta* što znači oruđe ili oprema) je uobičajeni tip teško naoružanog člana pješadije u antičkoj Grčkoj od 7. do 4. st. pr. Kr. Glavno oružje hoplitskog pješništva bilo je dugo koplje od jasena (doru) i kratki mač (xiphos). Mač je bio od željeza s ravnim ili ponekad zakrivljenom oštricom (machaira ili kopis) duljine ne više od 60 cm. Bez sumnje mnogi hopliti također su nosili bodež (encheiridion) kao dodatno osiguranje. Zaštitu je osigurala kožna brončana kaciga koja se mogla razlikovati u dizajnu, često je imala krijestu i zaštitila

---

<sup>36</sup> Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 53

<sup>37</sup> Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str. 55

glavu, vrat i lice. Prsni oklop (thorax/toraks, doslovno prsa) od bronce ili kože (kasnije svedena na slojeviti laneni prsluk kako bi se smanjila težina - linotoraks), brončani kostobrani (knemide) za zaštitu cjevanica, a ponekad i orukvice za zaštitu ruku. Hoplit je nosio veliki kružni štit (hoplon ili aspis) promjera 80 cm i težio je čak 8 kg. Štit je bio od drveta ili krute kože, prednjica mu je optočena broncom, a držan je s lijevom rukom postavljenom kroz središnji pojas (porpax) i čvrsto zahvaćeno remenom (antilabom) pričvršćenim na rub štita. Preživjeli primjeri prsnih oklopa i kaciga također prikazuju ugravirane ukrase. Potpuno oklopljen, hoplit je nosio oko 20 kg opreme. Jer je oprema tražila pozamašna ulaganja, biti hoplit također je pokazivao kako pojedinac ima određeni status u širem grčkom društvu.<sup>38</sup>

#### 4.4. Jonski stil

Herodot govori kako je jonski stil započeo u Kariji.<sup>39</sup> Grci su nakon doseljenja prihvatili mnoge karijske izume pa je logično zaključiti kako su na isti način prisvojili neke elemente njihovog odijevanja. Saznajemo od Tukidida<sup>40</sup> kako puno prije njegova vremena stariji muškarci viših klasa odbacuju lineni hiton i tetix.<sup>41</sup> Jonsko odijevanje su atenjani odbacili nakon snažnog mišljenja protiv orijentalizma nakon izbijanja Perzijskog rata, zbog toga slijedi vodeća misao jednostavnosti.

Razlika u jonskom hitonu u usporedbi s dorskim jest dužina, materijal i način pričvršćivanja. Mnogi autori spominju duge skute, uključujući i Homera, Atenjana i Jonjana. Hiton poderes (*Χιτων ποδήρης*) je laneni odjevni predmet koji doseže stopala. Tkanina za hiton poderes je duži od visine nositelja, višak tkanine se provlačio kroz pojas tvoreći kolpos. Taj hiton se nije pridržavao iglama ni broševima, barem se to uzima kao činjenicu ali jonski hiton ih je također koristio, ali male okrugle, uz gornji dio ruke time tvoreći rukav. Taj rukav bio sašiven ili spojen okruglim broševima. Pretežito je napravljen od fine lanene tkanine za razliku od dorske grublje vunene, time i lakše i bogatije pada tkanina pa su i njeni nabori brojniji i

---

<sup>38</sup> <http://www.ancient.eu/hoplite/>

<sup>39</sup> Znanje o Karijcima je nedefinirano i eluzivno, oni su prvenstveno nastanjivali Kiklade ali od tamo ih je protjerao Minos te ih se zajedno sa feničanima oslavlja kao otočanima koji su gusari. Herodot pak piše kako su bili pod vlašću Minosa i upravljali njegovom flotom a istjerali su ih Jonjani i Dorjani. Oni sami vjeruju kako su autohtono stanovništvo Karija.; Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.; str.57

<sup>40</sup> Tukidid (grčki *Θουκυδίδης*, *Thoukydídēs*), grčki povjesničar (Atena, oko 460. pr. Kr. – ?, oko 396. pr. Kr.). Kao atenski vojskovođa sudjelovao je u prvom razdoblju Peloponeskoga rata. Zbog neuspjeha u obrani grada Amfipola bio je optužen za izdaju 424. pr. Kr., te je otišao u progonstvo. U Atenu se vratio tek nakon svršetka rata. Napisao je *Spis o ratu Peloponežana i Atenjana* u 8 knjiga. Djelo je ostalo nedovršeno, a prikazuje događaje do 411. pr. Kr. Tukidid je osnivač povijesne kritike i tvorac pragmatičnog izlaganja povijesnih činjenica. Želi biti nepristran i zato skuplja podatke kod obje zaraćene strane;

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=62651>; pristupljeno 1.8.2017.

<sup>41</sup> *τέττις*, dosl. cvrčak, ukras za kosu, način pridržavanja i ukrašavanja kose

bogatiji. Kraći hiton koji muškarci nose s rukavima koji su na par mjesta spojeni su obilato prikazani na vazama.

Teško je razlučiti u ženskom odijevanju, osim postojanjem rukava, točnu crtu razlike između dorskog i jonskog stila. Prikazi žena s hitonom pune dužine ali bez preklopa i rukava liče na dorski peplos ali predstavljaju put do krajnje inačice jonskog hitona. Jonski hiton zbog tolikog viška tkanine se u jednom momentu počinje koristiti složenijim sustavom vezanja. Trake od kože ili užeta vezale su se preko prsa u obliku slova X i u području ramena kako im višak tkanine ne bi smetao u svakodnevicu. U nekim slučajevima apoptigma je vidljiva samo preko prsa; takav specifičan način odijevanja kakav voli prikazivati Brigos<sup>42</sup> a i drugi umjetnici jest hiton s preklopom gdje je rukav pripijen uz ruku. Na bazni cilindrični oblik se spajaju ili šivaju pravokutni komadi tkanine kojima se pak broševima spajaju rubovi po duljinu.



Slika 3: primjeri jonskog stila odijevanja

#### 4.5. Kostim i maska u antičkom kazalištu

Umjetnost uprizorenja (opera, drama, komedija, film) ne bi postojala bez Grčke, grčkih dramaturga i njihovih predstava te temelja umjetnosti pozornice koju su za zapadni svijet predstavljali Grci. Pa tako i manira kostima, kostimiranja i maske, one doslovne i u prenesenom značenju. Antičko grčko kazalište nas uči predaji čistih znakova koji pri prvom pogledu daju sve potrebne informacije publici o liku koji stupa na scenu. Drevni grčki glumci morali su djelovati veličanstveno, geste su morale biti preuveličane, tako da je cijela publika

<sup>42</sup> Brigos je potpis koji se pojavljuje na mnogim vazama i drugoj keramici, kako se ne zna je li potpis na keramici pripadao keramičaru ili slikaru govori se o Brigosu Slikaru i Brigosu Keramičaru za dva aspekta umjetnosti; <https://www.britannica.com/biography/Brygos-Painter>; pristupljeno 1.8.2017.

može vidjeti i čuti priču. Glumci su bili tako daleko od publike da bez pomoći pretjeranih kostima i maski ne bi uopće mogli biti vidljivi a kamoli prenijeti radnju predstave.

Maske su izrađivane od lana ili hrastovine, tako da je rijetko koja preživjela. Tragične maske činile su žalostan ili bolan izraz, dok su komične maske nasmijane ili se cere. Oblik maske pojačava glumčev glas, tako publika lakše čuje njegove riječi. Kostimi su vrlo važan čimbenik u stvaranju predstave, jer su mogli utvrditi znakove po spolu ili socijalnom statusu. U ranim produkcijama glumci su oslikavali tijelo. Malo po malo počeli su koristiti životinjske kože, uši, čak i perje.<sup>43</sup> Kada su pjesnici uveli prave kostime, oni oponašaju suvremeno odijevanje: u hiton i hemation. Hiton je izrađen od lana ili svile te je bio nošen dug. Hemation je nošen preko ramena, on je obično izrađen od vune. Oba, hiton i hemation, su ukrašavana, ovisno o prigodi. Za kazališnog uporabu odjeća je više ukrašavana nego inače. Kako bi glumili ženske uloge, jer su glumci su uvijek bili muškarci, oni su nosili "prosternedu" (ispred prsa, imitira ženske grudi) i "progastredu" (ispred trbuha). Glumci nose obične cipele ali je mišljenje nekih znanstvenika kako su glumci nosili cipele s visokim potpeticama-*kothornoi*. Ne možemo biti sigurni u to, jer nemamo jasan dokaz iz keramike. U kasnijim godinama, u 2. st. pr. Kr., sigurno je da su *kothornoi* uvedene na pozornicu. Drevni grčki pojam za masku je *prosopon* (lit. lice), i bio je značajan element u obožavanju Dioniza u Ateni, vjerojatno se koristila u svečanim obredima i proslavama. Većina dokaza dolazi iz samo nekoliko oslikanih vaza iz 5. st. pr. Kr., kao što je jedan koji prikazuje masku boga suspendiranog sa stabla a s njega visi ukrašen ogrtač i vidljiv je ples te Pronomos vaza, koja opisuje pripremu glumaca za satiričnu predstavu. Ipak, poznato je da su se maske koristile od vremena Eshila i smatraju se jednom od najlegendarnijih konvencija klasičnog grčkog kazališta. Maske su također izrađivane za članove zbora, koji igraju neku ulogu i daju komentar o događajima u kojima su uhvaćeni. Iako postoje dvanaest ili petnaest članova tragičnog zbor, svi oni nose istu masku jer su smatrali da predstavljaju jedan lik. Ilustracije kazališnih maski iz 5. st. pr. Kr. prikazuju masku nalik kacigi, koja pokriva cijelo lice i glavu, s rupama za oči i malim otvorom za usta, kao i integriranu periku. Ove slike nikada ne prikazuju stvarne maske glumaca u izvedbi; oni su najčešće prikazane kako ih glumac obrađuje prije ili nakon nastupa. Efektivno, maska transformira glumca koliko i pamćenja teksta. Dakle, nastup u staroj Grčkoj nije dao razlučiti maskiranog glumca od kazališnog lika. U svojoj pravoj maniri grčki dramaturzi su imali sa desne strane pozornice uređaj nalik kranu koji je podizao bogove na scenu.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> vidi Aristofan "Ptice"

<sup>44</sup> Hemingway, Colette. "Theater in Ancient Greece". In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000.

## 5. Grčka mitologija na filmu

Percepcija filma je uvjetovana prethodnim znanjem publike, svaki pogledani film ostavlja trag na gledateljima; kao i svaka pročitana knjiga i informacija bilo vizualna ili u obliku teksta. Oni unaprijed stvaraju poveznice preko svih filmova kroz kojih su prošli. Kako istu knjigu dvije osobe ne čitaju isto tako dvije osobe ne gledaju isti film. Publika ima neke predodžbe a filmska maska potkrepljuje te predodžbe te ih sve više odvlači dalje od povijesne baze. To kostimu katkad i je svrha ali opetovano provlačenje istih motiva zbog masa, mase počinju ta obilježja izjednačavati s istinom te za njih to postaje pravi prikaz i traže isto od sljedećeg predloška iste tematike. Mitovi koje su u najvećem broju utjecali na suvremeni film ali i svijet općenito su mitovi grčkih naroda o njihovim bogovima, polubogovima, junacima ali i drugim nadnaravnim bićima. Mnoge su grčke priče doživjele uzastopne ekranizacije, ali grčka literatura u kojoj se poglavito nalazilo barem jedno mitsko biće i dan danas je značajna. Shakespeare također u svoje vrijeme popularizira nanovo mitsko-povijesne priče i izvedbe te uzima i zazivlje u svojim radovima rimsko-grčke bogove te predočuje njihovo shvaćanje svijeta kroz povijesne ličnosti. Mitologija pak u tom procesu ostaje bez mita, onog apsolutno nadnaravnog, nepojmljivog. Pojedinač je centralna tema svakog suvremenog filma teško je s takvim pravilom snimiti priču koja uvijek sa sobom nosi mirijadu drugih likova koji su itekako bitni za uspostavu karaktera te su prijašnji, u radnji filma nepoznati, događaji potrebni za stvaranje daljnje radnje. Grci su smatrali kako bogovi hodaju među njima i oni su poput ljudi na mnoge načine tako mitovi o junacima govore kako bogovi pomažu određenim junacima jer se slažu s njihovim vlastitim ciljevima. Suvremenom filmu promiče činjenica kako se kroz mitologiju mnogo razmatra o pojedincu bio on bog ili čovjek. Arhetipovi koje je Campbell već razjasnio kroz mitologiju očigledni su u suvremenom filmu. Campbell govori kako u mitovima trebamo vidjeti bezvremenske vrijednosti koje usmjeravaju život, jer mitovi svih civilizacija koliko god se razlikuju u svojoj suštini su identične te otkrivaju onu pravu istinu o čovjeku i njegovoj iskonskoj prirodi. Oni nas prate kroz cijeli razvoj civilizacije ali ih suvremeni film u najvećem slučaju predstavlja kroz iste junake samo drugačijih, ali ipak sličnih, lica. Animiranom filmu se dopušta sve nadnaravno to je čak poželjno, fantazija se smatra pristupačnija i primjerenija djeci jer ona tako mogu lakše shvatiti malo teže životne priče kroz šarene, šašave likove. Mitologija kao i sve u nadnaravnoj sferi se stavlja u kalup djetinjeg te se kod ekranizacije svodi na ustaljenu radnju koja bi trebala biti namijenjena djeci iako prava poanta priče djeci pa i nekim članovima starijih generacija nije razumljiva. Mit se predstavlja kao bajka sa zanimljivim motivima, u igranom filmu se likovi pretvaraju u superjunake ili obične pojedince. Bogovi postaju baš poput nas, premda mitološke priče to govore - kako smo u svojoj srži svi isti, samo kako bi se publika mogla emocionalno vezati za njih. Shodno takvim pretpostavkama stvara se i kostim, prikazuju se jednostavni pojedinci ili velebni superjunaci. Grčki bogovi i junaci koji su konstruirati s onim najčišćim i najgorim, apsolutno ljudskim, u sebi stavljaju se u šablonu akcijskih filmova-pojedinač protiv neke zle sile. Bilo kakav religijski oblik nije prihvatljiv u suvremenom filmu

a svaka mitološka priča nosi moralnu duboku poruku ne samo zbog religije koju sadrži. Jedan dio mitologije se može uklopiti u potpuno drugačiju priču, kao mit o Atlantidi ali samo povezano s blagom, bit priče se briše iz scenarija kao što je ponos izbrisao Atlantidu s lica zemlje. Maknuvši moralnu pouku i većinu radnje one se zamjenjuju prisnošću s drugim likovima i romantikom s glavnim ženskim likom. Takav koncept se prenosi na kostim i razvijaju se vizualni odnosi među likovima te se koriste detalji koji vežu likove uz mitologiju kroz simbol. Takav simbol bi se često previdio ili ga publika ne razumije pa ga kamera i naracija preuveličavaju i vraćaju na ideju o mitologiji a ne bitnu istinu, priču, i pouku koju treba nositi. Grčki kostim o kojemu postoji mnogo informacija i vjerodostojnih prikaza u filmska masca prošlog stoljeća suvremeni film odvlači u suprotnost. Kostimografija je razvedenija, netočna ali maštovita te pronalazi svaki put nove načine kako pojednostaviti već jednostavan odjevni predmet. Zna se otići u suštu suprotnost tog koncepta i na prekomjeren način osmisliti kostim. Također putem boje i simbolizma suptilno publiku hrani dodatnim informacijama koja se uzimaju zdravo za gotovo. Iznimno jaki vizualni simboli podsjećaju na nešto već viđeno i ono ne mora biti točno ali je prisno i prepoznatljivo pa ih publika prihvaća ali iz ne zna pročitati. Kako publika ima predodžbu o bijelo zaogrnutim Grcima u dugim lelujavim haljama upravo to im se i daje pa svaki sljedeći film ima naizgled pojednostavljenu verziju prethodnog. Brišu se granice između rimskog i grčkog odijevanja poglavito u opremanju vojnika a ratni tip filma će se snimiti prije bilo koji drugi. Linije između rimskog i grčkog odijevanja u vrijeme antike su preblizu a suvremeni film ih spaja u jedno, publika vidi i prepoznaje rimsko kao grčko, grčko kao rimsko. Većina filmova zanemaruje bogatstva boje i uzoraka koji je cvao u antičkoj Grčkoj pa tako i nestaje bogatstva u njihovim prikazima grčkih bogova i heroja.

## **5.1. Analize filmova**

### **Herkul(1997.)**

Prvi susret većine mlađe publike s grčkom mitologijom je animirani film Disney studija iz 1997. Film je napravljen po šablona kao i svi drugi njihovi animirani filmovi, glavni junak koji se mora izbaviti iz grozne situacije a pomažu mu mudri učitelj i/ili odlazi na avanturu sa životinjama-pomoćnicima i svojim budućim romantičnim interesom. Priče o Herkulu i samo njegovo rođenje je prerađeno kako bi se približilo ciljanoj publici. Tako se i boje povlađuju tipu lika i simboli koji predstavljaju bogove su jednostavni i predvidljivi ali toliko su kratko u sceni pa ih mlađi gledatelji ni ne primjećuju. Ono što apsolutno ostaje u ovoj za razliku od drugih ekranizacija jest moralna pouka koja je imperativ u mitološkim pričama, sudbina ostaje nepromjenjiva ako se potrudimo je izbjeći zapravo je potičemo vlastitim pothvatima. Problematika je postavljena, premda zakopana ispod svega ostalog, ali bogove su stavili u kalup. Herkul koji je inače plod Zeusove ljubavne veze sa smrtnicom je na meti ljubomorne

Here dok je ovdje sin božanskog para Here i Zeusa a smrtni neprijatelj je Had. Had, bog podzemlja, je izjednačen s Luciferom te svojom pojavom i ponašanjem pa i pomoćnicima je predstavljen kao najveće zlo, sam vrag s kojim ne dijeli ništa osim brigu za podzemlje.

Poput grčkih spjevova počinje se invokacijom muza. Prije glavne radnje muze pjevaju o pošasti koje su titani donijeli i kako ih je mladi Zeus vlastoručno porazio i smjestio u zatvor. Olimp ne sadrži samo bogove tu su i razni polubogovi i likovi iz priča dodani ako ništa drugo kako bi bili poanta u nekoj šali ili alegoriji. Taj iznimno prošireni partenon ne nosi samo hiton i peplos nego i razne oklope, suknje, i himatione. Priča kako je Hera poslala dvije otrovnice da ube Herkula kao bebu premetnula se u Paniku i Bol, Hadove nespretne pomoćnike, koji ga transformirani u zmijske pokušavaju ubiti. Herkula odgaja običan stari bračni, njihovo odijevanje je kratki hiton i diplax za njega, peplos i kridemnon za nju a oboje nose sivkasto smeđe tonove i broš na svakom ramenu. Slijedeći put kada vidimo mladog Herkula on nosi bijeli hiton exomis. Sada vidimo kako je starčev hiton nacrtan bez ikakvog preklopa ili viška tkanine i podignut u struku, generalni obrisi podsjećaju na tregerice a takva vizura familijarizira izgled antičkog seljaka s modernim. Mladići nose hiton exomis raznih boja jedino, žene nose peplose raznih načina aranžiranja ali sve spada u grčko odijevanje. Jedino Herkulov hiton exomis ima zanimljiv koplos ili omotani višak kakav je poznat na rimskim reprezentacijama grčkih kipova.

Slijedi upoznavanje sa Filiptidom na njegovom otoku on je satir s izgledom fauna- polujarac s pripadajućim rogovima koji postaje arhetip učitelja. Kada krenu u Tebu sad već odrasli Herkul je odjeven po obliku vojnika bakrenog razdoblja sa svijetloplavim plaštom pričvršćenim istim broševima kao i gornji dio. Torzo je nacrtan po uzoru na oklope junaka koje Fil ima na otoku a ujednačene je boje sa nafaldanom suknjom. Širi tamniji pojasom koji je smješten više u struku u svojoj sredini ima medalju s oblakom i munjom.. Na putu do Tebe nabasaju na Megaru, ona je odjevena u blijedoljubičasti dugi dorski peplos ali joj je pojas ispod grudi te ima dodatni pojas koji stoji kao ukras plešući joj oko bokova. Teba je puna grčkog šarenog odijevanja i Newyorškog modernog ponašanja. Odijevanje likova u pozadini odgovara odijevanju grčke antike. Na trenutak se vidi nekoliko likova u gomili sa apoptigmom. Muze u svom mizanscenu mijenjaju boje svojih oprava, svakom pojavom na ekranu nose drugu boju. Povijesna greška je jedino stavljena u pjesmu jer spominju gladijatore. Naravno tu su i suvremene potražnje ukomponirane u pozadinu.

Humor kroz koji se približavaju mitološki likovi i povijesno-kulturološke činjenice je neshvatljiv djeci iako će im imena uz temeljne osobine tih likova ostati u podsvijesti (npr. Hermo kaže: „Nisam vidio toliko ljubavi u jednoj prostoriji od kad je Narcis otkrio sebe.“). Potpuno shvaćanje filma i njegovog humora traži veliko predznanje o grčkoj kulturi ali također donosi primjese rimske i suvremene kulture kako bi se lakše približilo suvremenoj publici ali time dodaje mišljenju i pretpostavkama kako su te kulture iste. Hadove suvremene sportske parole služe kao usporedbe sa stanjem situacije te svodi razvoj događaja na igru bogova, kako su životi smrtnika samo pijuni na ploči koji služe kako bi bog ostvario svoj cilj. To je najbolja generalna percepcija grčke mitologije u suvremenom filmu ali ponašanje svih bogova se stavlja u jednog „zlog“ boga. Bogovi i drugi likovi postaju dvodimenzionalni, i to ne samo doslovno.

Većina prikaza grčkog odijevanja je točna, raznobojna, i raznih oblika koji su ipak bez iznimke grčki. Rukavi Herinog peplosa su najveći pogreška, povijesno gledano, ali cijela osobnost joj se promijenila pa neka nosi gotičke rukave kako bi se odijelila od ostatka partenona; kao i u trodimenzionalnom kostimu on mora odgovarati osobnosti lika ili predstavljati emocionalno stanje. Muze su također odmak u nekim elementima, ne samo jer je nemoguće nositi kridemnon spojen broševima s golom rukom, njihova priča počinje u suvremenom dobu i služe kao vodič kroz radnju pa tako moraju biti poveznica između dva vremena i njihov općeniti vizual je između grčkog i afroameričkog. Simboli koji predstavljaju bogove su ili povezani s povijesnim prikazima ili s modernim simbolom koji se spaja sa stereotipom boga (npr. Afrodita – božica ljubavi, broš u obliku srca). Pouka koju film sugerira nije mitološka nego ljubavna, za ljubav se sve daje jer je jedino ona toga vrijedna.

### **Herkul (2014.)**

Jedan od filmova o Herkulu iz 2014. godine je ekranizacija stripa Stevea Moora *Hercules: The Thracian Wars* u režiji Bretta Ratnera. Filmska maska je ograničena kako bi ličila na vizual stripa ali dodaje i svoje čak u nekim dijelovima povijesno točnije prikaze grčkog odijevanja. 400 godina nakon što su sve priče o Herkulu napisane i ispričane na tisuću načina počinje radnja ovog filma. Započinje se usmenom predajom o Herkulovom rođenju i njegovih 12 zadataka koja odgovara u tančine zapisanim mitovima ali iza svakog zadatka su ljudi a ne mitološka bića. Tu prestaje sva sličnost i značenje mitologije, premisa ovog filma jest kako je Herkul običan čovjek, još k tome plaćenik, koji uz pomoć svojih suboraca i rođaka, koji je pripovjedač, stvaraju iluziju nepobjedivog Zeusovog sina. Strip je namjerno smjestio svoje



likove u mračno, prljavo, ružno središte kasnog brončanog doba pa tako i njihovo odijevanje. Osim što je iskrivio i maknuo povijesni i stripovski mitološki dio priče, film je izbrisao i poantu stripa koja sadrži mnogo krvoprolića, homoseksualnost, i kanibalizam. Kako bi se lakše plasirao na tržište film je izmijenio osobnost likova i njihove odnose pa tako i njihov kostim. Kao mnogi drugi suvremeni filmovi prenio je dijelove odijevanja daleke prošlosti i pokušao ih asimilirati što samo vodi do daljnjeg zbunjivanja publike koji donose krive poveznice. Strip je upravo zbog svoje tematike stavljen u grčko brončano doba, u tzv eru junaka jer su tada nastala većina mitova o junacima, dok film miče radnju skoro tisuću godina unaprijed ali kostimografija je mješavina svih prijašnjih filmova, odijevanja perioda antičke grčke, i stripovskih predložaka.

358 g. pr. Kr. grčko odijevanje je još uvijek pod jakim utjecajem mikenske kulture, barem njen jugoistočni kraj – Trakija, gdje se odvija glavnina radnje. Bivša Ahilejeva kraljevina je pod napadom misterioznog „čarobnjaka“ koji jaše sa zvijerima (kentaurima) i pomućuje umove ljudima. Tračka princeza zamoli bivšeg Atenskog junaka Herkula kako bi se pridružio građanskom ratu i pomogao vojsci Trakije. Herkul vodi sa sobom družbu spretnih i posebnih suboraca. Atenjani koji se pojavljuju u par scena pak već tada nose pojednostavljenu odjeću rimskih oblika pogotovo u načinu nošenja himationa ili bilo kojeg gornjeg dijela halje. Siluete „peplosa“, bolje ih je nazvati haljinama, su grčke ali su usko krojene u struku, praktički korzetirane, dok su nekim haljinama cijeli gornji dijelovi potpuno ukrojani pa tako i vratni izrezi. Atenjani tako, i nošenjem pastelnije palete boja, predstavljaju napredak i razvoj, odmicanje prema novom dobu dok je Trakija zaostala u prošlosti i to dalekoj prošlosti. Herkul i njegovi suborci ponaosob predstavljaju jednu regiju Grčke ali su zapravo međusobno jednaki. Nose smeđu ili crnu, koža i tkanina se izmjenjuju ovisno kakav im je karakter i uloga. Vojskovođa koji pustoši Trakiju vodi vojsku raznih plemena koji liče barbarima i Gotima koji izgleda obitavaju u Trakiji koja je još uvijek pod utjecajem mezopotamskih kultura. Kostimi crpe inspiraciju od mnogih prijašnjih filmova, dvor i prve opreme tračke vojske svojom bojom i oblikom su nalik na Agememnonov dvor i vojsku iz filma Troja. Atalanta, amazonka, jedini ženski suborac u Herkulovoj družini ima stiliziranu frizuru čiji oblik liči na Megaru iz animiranog Herkula. Njena odjeća je također odmak od amazonki i uobičajenog ženskog odijevanja, nosi kraću suknju od par komada kože preko koje je i prvo brončani kraći štitnik podstavljen kožom a kasnije samo kožni štitnik. Vizura Herkula ima više dodirnih točki s barbarima prikazanim na filmu a glavne crte kostima su došle iz stripovskog predložka, on također nosi suknju od par komada kože sa štitnikom postavljenim kožom. Za pomak u

vremenu preko inače nagog torza nosi brončani thorax podstavljen kožom. Vojnicima Trakije dobivaju nove kožne štitnike za koje Herkulov rođak na mjestu izmisli naziv lenothorax (iako to nije novost u tom dobu te se nije radio od kože) te tvrdi ako su svi napravljeni od kože nemejskog lava.

Film se iznimno potrudio negirati sve što je imalo ikakve veze s mitologijom. Mit je laž, dobro izmišljena priča ili fatamorgana. Sudbina više nije neuhvatljiva sila koja će nas stići nego ju je moguće spriječiti, doslovno, golim rukama, postavlja se teza kako se ne treba vjerovati u ništa osim nevjerojatnu snagu svog idejnog vođe. Tako i Herkul u završnoj sceni ruši na neprijateljsku vojsku golemi Herin kip koji je lomi na stepenicama usput sruši ikakvu mogućnost vjere u bogove; na isti način kako Ahilej odsijeca glavu Apolonovog kipa u *Troji*. Ostatak vojske u tom trenu klekne na jedno koljeno i zaziva Herkulovo ime.

### **Legenda o Herkulu (2014.)**

2014. godina je bila puna Herkula, sveukupno ih je bilo tri i svaki je donio drugačije viđenje ili micanje mitologije. Redatelj Renny Harlin stavlja priču u 1200. g. pr. Kr. dok je kostimografkinja Sonoo Mishra stavlja u antičko i to arhaisko razdoblje čak i u helenističko. Ovaj film prihvaća mitologiju, religija i mit su živi usprkos negiranju od strane glavnih junaka, ali mitološke priče su drugačije postavljene a bogovi su nevidljivi i posreduju simbolima ili zaposjedanjem svećenstva. Kršćanski elementi su očiti u predstavljanju grčke mitologije, odsutni otac šalje svog sina kako bi donio mir zemlji, manifestira se sporadičnim udarcima munje ili orlom na nebu kako bi podsjetio gledatelje kako je bestjelesno sveprisutan i treba se čuvati njegovog bijesa. Također se dodaju zbog postava dramske situacije novi likovi ili poznati mitološki likovi u drugačijim ulogama. Mitovi pokreću radnju ali se brišu tragični dijelovi Herkulove biografije. Bogovi gube svoju korporalnost ali Olimpljani sve vide ali ne djeluju zbog tobože obazrivosti prema smrtnicima.

Kroz cijeli film prevladava crna ali tu su i bijela na drugom mjestu pa zlatna, crvena, plava, i razne nijanse smeđe. Tamnija boja kože do žućkastih nijansi su zastupljene u prikazu Sicilije i par prikazanih grčkih sela te prevladava u vojnim trupama, a zamućena boja zlata i blago patinirana bronca za egipćanske trupe. Dvorjani Tirinta nose bijelu sa zlatnim ukrasnim rubovima i zlatnim kridemnonima za žene, gosti s Krete bijelu ali prevladava svijetloplavu s meandrima na rubovima. Amfitrion nosi crno sa zlatnim kao personifikacija moći i zla a njegov sin Ifoklo malo svijetliju inačicu kao manje zlo. Žene ako nisu u bijelome nose pastelno plavo ili blijedu ružičastu kako bi, bespotrebno, dodatno iskazale svoju ženstvenost.

Radnja počinje napadom vojske Tirinta na Argos, u natpisu stoji Argos, južna Grčka, 1200. pr. Kr. Vojnici obje strane nose komponente hoplita pa i centuriona sve do kožnih toraksa sa stiliziranim metalnim ukrasima. Himation vojnika je grimizne boje koja je bila specifična za spartansku vojsku i tek je u klasičnom periodu postala oblik uniforme. Poveznica s rimskim vojnicima se pojačava kratko ošišanom kosom vojnika i vladara. Uslijed pada Argosa Alkmene, kraljica Tirinta i Amfitrionova žena, traži od Amfitriona razlog napada na taj grad. Amfitrion osuđuje pali te joj odgovara: „Zbog tebe, čuo sam kako su ovdje opsjednuti bogovima baš poput tebe. Kada bi imali vojnika koliko imaju svećenika moje tijelo bi sada bilo na lomači.“

Alkmene i druge žene u vojničkom kampu, pa i kasnije, nose duge peplose dorskog stila; većina peplosa je od grubljeg tkanja finoća tkanja ovisi baš kao i u Grčkoj o staležu. Peplosi su bočno preklopljeni a prikazani su kako ih samo drži samo pojas, špaga ili ukrasna traka. Jedina razlika između dorskog peplosa je pozicija pojasa koja se nalazi ispod grudi i direktna posljedica toga je nedostatak koplosa. Alkmene razočarana svojim mužem odlazi se moliti do Herinog razrušenog hrama i kipa. Prvi put vidimo obilježja koji se ponavljaju kroz film – razrušene kipove i arhitekturu arhajskog razdoblja, koja bi se i mogla smjestiti na sam kraj brončanog doba, tj prikazuje se umjetnost tog perioda u stanju kakvom je danas. Hera zaposjedne proročicu i pita Alkmenu je li voljna prevariti muža i roditi tuđeg sina za mir u budućnosti jer ona jedino s njenim pristankom može dopustiti utaženju žudnje svog muža Zeusa prema Alkmeni. Nastavlja kako to dijete može nazivati kako želi ali Hera će ga zvati Herkules, dar Herin, i tako će mu biti pravo ime. Nakon Alkmeninog pristanka uvečer je posjećuje Zeus u obliku jakog vjetrova popraćenog glasanjem bika.

Hiton, kako prvo vidimo kod lika učitelja Hirona, je rađen od pravokutne tkanine. U ovom slučaju je na sredini dužine tkanine rezan otvor za glavu kojoj se kasnije šivaju bočne strane; takav tip nošenja hitona opisuje na par mjesta Homer u Ilijadi. Ima i kostima tj hitona izrađenih na pravi način, pogotovo Amfitrionov hiton ali na njega je broševima privezana duga pravokutna tkanina koja glumi plašt koji se zloguko vuče i vijori za njim.

Ubrzo svjedočimo rođenju dječaka kojeg Amfitrion naziva Alcides<sup>45</sup> a Alkmene mu tepa Hercules. Skok je 20. godina kasnije na „Herkula“, koji je više oličenje suvremenog viđenja Thora, koji jaše šumom s kretskom princezom Hebe (hrv. Heba). Glavni junak nosi bijeli hiton ukrasnog obruba, njegov hiton je od dva komada pravokutne tkanine. Heba nosi

---

<sup>45</sup> Lat. verzija drugog imena za Herakla - Alkeides

bijeli peplos s plavo-srebrnim ukrasnim rubom te svijetlo plavim kridemnonom spojenim broševima poput plašta te popratnim zlatnim ukrasima u kosi. Dolazi Ifoklo, Alcidesov stariji brat, koji nosi tamnoplavi hiton grublje tkanine rađen na isti način kao i Alcidesov s bijelim grubljim himationom. Finoća tkanja i boja odvajaju dva brata te predstavljaju mlađeg kao čišćeg i jednostavnijeg. Kako Alcides tijelom liči na Thora tako su od izmišljenog starijeg brata stvorili lošiju verziju Marvelovog Lokija. Ifoklo nije toliko inteligentan niti sklon spletkama kao Marvelova verzija nordijskog boga još ga odijevaju u lošiju verziju kostima njegovog brata. Kasnije se dva brata suočavaju sa nimijskim lavom za čiju smrt noseći njegovu kožu uzima Ifoklo.

Dvor Tirinta nosi dulje bijele hitone i stručno omotane himatione dok njihovi gosti s Krete nose svijetloplavu boju. Kada Alcides bježi sa Hebom od njenog budućeg braka za Ifokla njega se pridodaje četi bojnika Sotirisa u izvidnicu u Egipat, tu upoznajemo još jednu verziju toraksa od kože oblikovane kako bi ličila muškoj muskulaturi s nadodanim metalnim ukrasima. Dolazak u Egipat označava početak uzbudljive vožnje po antičkim narodima a Alcides lažira svoju smrt i počne koristiti ime Herkules. Sotiris u trenu prije nego što će cijela četa, osim njega i Herkulesa, poginuti čak naziva svoje vojnike hoplitima. Egipatske čete koje su pobile grke su oblikom, bojom, i korištenim materijalima sličniji grčkoj kulturi toga vremena. Iznimka je elitna jedinica čija su odjeća i oklopi više futuristički i maska kojoj je primjerenije mjesto u „Mumiji“ posebice kacige koje nose uglato obličje Anubisa ali čak i oni imaju više dodira s mikenskom kulturom. Egipćani ih markiraju kao robove i prodaju Sicilijancima za borbe u areni. Razlika između odijevanja sicilijanaca i Amfitrionovog dvora i na kraju grčkog borbenog amfiteatra jest samo boja. Sicilijance koji ophode arenu ogrnuli su prljavim zemljanim i sivkastim tonovima. Hercules i drugi koji se bore kao gladijatori prvo imaju suknje ispod kojih su bokserice neznanog kroja. Gladijatori nose i obilježja mikenskog odijevanja poput tkanine omotane oko nogu tvoreći oblik hlača. Zbog jednostavne boje i kožnog dodatka s prednje strane koji je duži od hlača jedan od gladijatora ima siluetu egipatskog odijevanja. Razno oružje poslagano po zidovima arene je mikensko i više odgovara vremenu od oružja svih drugih naroda i vojnika.

Na trenutak se čini kako film ima pravi grčki kraj s mnogo izdaja, krvi, i tragičnih završetaka dobrih likova. Alkmene je u pokušaju ubojstva Amtriona sama ubijena, nakon podizanja revolucije pod prijetnjom smrću svoga sina Sotiris izdaje Herkula i svi dolaze na njegovo smaknuće. Obdaren nadljudskom snagom nakon što Ifoklo pred njim ubije učitelja Hirona Herkules se doslovno i preneseno oslobađa svojih okova i kreće sa šačicom muškaraca u

pohod na dvor zaogrnut u kožu nemejskog lava. Prihvaća svoju prije nevoljku sudbinu i vjeru u boga oca svog. Straža na bedemima pušta dobrog princa a Zeus mu daruje munju koja pohranjena u mač Herkulu služi kao bič. Hebe se u pat poziciji žrtvuje probivši si srce kako bi ubila i Ifokla koji pred kraj filma odijevanjem i ponašanjem počinje ličiti na pomahnitalog rimskog cara. Herkul porazi Amfitriona još jednom u borbi te mu probada srce bodežem kojim ga je njegova majka kanila ubiti. Herkul vodi razgovor s umirućom Hebom ali to nije kraj. Film se nastavlja u nekakavom polusnu gdje se rađa Hebe i Herkulov sin. Zadnja scena prikazuje Herkula koji hoda bedemima u bijeloj verziji Amiftrionovog kostima samo je njegov plašt nošen vjetrom i znakovito gleda prema mjesecu i zvijezdama.

Kvalitetno razrađena povijest grčkog odijevanja koja ne prati previše radnju niti likove. Tu je opet potreba odvajanja strana bojom gdje se glavni likovi koji bi se trebali isticati gube svoju važnost u jednostavnosti a njihove boje koje bi ih trebale odvojiti postaju beznačajne. Maska filma je prelijepila mjesto radnje u 4. st., mjestimično prije u drugim trenutcima poslije Krista te je pokušala napraviti poveznicu sa stvarnim vremenom sipajući točne povijesne mrvice u pozadini. Možda je film trebao i drugačije izgledati ako je suditi prema točnoj pozadini ali je netko pomislio kako se treba približiti publici i dati im što očekuju i hraniti krive predodžbe o odijevanju grka.

### **Percy Jackson i Olimpijci: Kradljivac gromova(2010.)**

Prvenstveno treba ispraviti naslov jer je originalni naslov „Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief“ a po mitologiji, knjizi i filmu više odgovara Kradljivac munja ali knjiga je prevedena tako pa je i film tako preveden. Ovaj film je zanimljiv slučaj u kostimiranju mitologije a baziran je na prvoj knjizi u serijalu Ricka Riordana o Percyju Jacksonu.

Knjiga namijenjena mladim odraslima govori o dječaku koji saznaje kako su grčki bogovi, i sva druga popratna grčka bića, stvarni te je on sam polubog i to Posejdonov sin. Riordan daje odličnu bazu i točno prenosi grčku mitologiju u suvremeno vrijeme, mitologija je tu samo su neki dijelovi u modernijem ruhu ali ipak prepoznatljivi. Jedina zamjerka bi bila prezentacija satira koji je zamijenjen s rimskim faunom, a opet pravilan prikaz satira je neprimjeren pogotovo za ciljanu publiku. Radnja knjige, i filma, se vrti o ukradenoj Zeusovoj munji i kako spriječiti mogući rat između velikog grčkog trojstva Zeusa, Hada, i Posejdona upravo zbog nestanka munje, također sve male avanture Percyja i njegovih prijatelja koji usput uče mitološke priče. Za Hollywood takav razvoj događaja je savršen, film koji se može svidjeti svim generacijama i ima sve od traženih šablona akcijskih filmova. Pojedinač, jednostavan još

k tome mlad i neiskusni, protiv velebnih bogova ali u ovakvom tipu filma mit kao priča postoji ali je pouka zamijenjena s prisnošću i romantikom. Jedino završna scena govori o ponosu pred pad i kotaču sudbine koji će stići sve. Riordan primjenjuje na moderniji način iste principe antičkih spisatelja, bogovi, njihovi potomci, čudovišta i druga nadnaravna bića hodaju među nama; jedina prava razlika je kako danas ne postoji ritual i religija toliko vezana uz bogove. Možda upravo to olakšava Hollywoodu snimanje ovog filma, to i milijuni mladih čitatelja koji su željno očekivali ekranizaciju.

Homer spominje bijelu, crvenu i plavu kao boju odjevnih predmeta, kipovi božanstava u hramovima najčešće su se bojali u plavu i crvenu dok je većina ljudi zbog vremenom ispranih mramornih kipova mislilo kako su Grci nosili uglavnom bijelo. Pigmenti za te boje su se teško dobivali i zato su bili skupocjeni i logično je zaključiti kako su za grčke bogove bili odjeveni u najskupocjenije. Tako kostimografkinja Renée April u ovom filmu glavne likove, uglavnom polubogove, stavlja u taj spektar. Statisti u grupnim scenama, ovisno o osjećaju scene i želji kako bi se nagovijestila sljedeća scena, suptilno nose te boje. Popratna scenografija i lokacije snimanja također u nekim kadrovima prati taj kod plave i crvene boje, određeni skupni kadrovi vizualno predstavljaju ili crvenu ili plavu također je i bijela tu; na samim kipovima a i na bogovima. Dominantniji dodatak filmske maske je crna koja prati mračnije likove i mjesta radnje te smeđa kao boja vojnika i prirode. Također se plava pojačava velikim brojem plavookih glumica i glumaca.

Kostim nagoviješta bit i tajnu lika prije nego radnja filma to otkriva. Svako mjesto i događaj su obojani i nagovještajnom paletom, scenografija i kostim su skladni po tom pitanju kroz cijeli film. Kostimografska priča Percyja Jacksona zapravo započinje u sivom svijetu, ulice New Yorka su sive, njegova škola je siva iako i tamo postoje akcenti plave boje. Čak i on je siv uz par plavih akcenata (dijelovi ruksaka, traperice) upravo zbog tog vizual njegov prijatelj Grovera je jak ali time ističe i Percyja pošto su stalno jedan uz drugog. Pozadinska buka ljudi je neutralna svi su statisti, kao i većina ljudi na bilo kojoj ulici bilo kojeg grada, odjeveni u neutralne tonove. Suptilni plavi tonovi u cijeloj slici odaju brzu promjenu radnje i dolazak nadnaravnog kojeg predstavljaju bež tonovi. Mjestom gdje obitavaju svi mladi polubogovi - „Kamp mješanaca“ (Camp Half Blood) ne vlada samo plava, crvena, i bijela; smeđa boja kože i razne varijacije kožnih oklopa su konstanta kod likova u scenama koje slijede. Kostimi i rekvizita poprimaju oblike antičke grčke kulture. Lokacija Kampa također utječe na promjenu palete, on je položen uz pješčanu obalu jezera usred šume visokih stabala. Bujno zelenilo šume s visokim krošnjama ne dopire do kamere osim u kadrovima snimljenim iz zraka zato

vidimo uglavnom smeđa debela stabala također je konstrukcija svih nastambi i poligona za vježbu drvene građe. Grover Percyju poručuje kako je on satir, što objašnjava zemljano-šumsku paletu boja koju nosi čije varijacije nosi kroz film. Igra u kojoj budući heroji vježbaju svoje vještine odjeljuje sve smeđe vojnike u dvije skupine po bojama krijeste njihovih kaciga, te boje su naravno crvena i plava.

Zanimljivi elementi maske su kostimi Hada i Perzefone kao prikaz punk-rock stila odijevanja. Had u kožnim hlačama sa majicom razderanom na više mjesta i prslukom. Perzefona nosi haljinu viktorijanskog stila s lažnom stražnjicom od sive mreže koja više liči modernoj skulpturi. Tu je i polos Meduze koji osim poveznice s povijesnim odijevanjem skriva njene zmije. Sva tri lika kao obilježja tamnije strane mitologije nose crno.

Simboli grčke mitologije i elementi grčkog odijevanja zanimljivo su se izmjenjivali u suvremenom odijevanju dok je u klasičnom prikazu to gotovo u potpunosti izgubljeno. Igra boja i uzoraka između antičkog i suvremenog daje vjerodostojnost i gradi na povijesnim temeljima dok je kostim vjeran liku, njegovom karakteru te vizualnom predstavljanju tog karaktera ili trenutnog unutrašnjeg stanja lika. Fokus je na glavnim igračima i u gomili ih se ističe na katkad toliko očigledne načine (usred borbe skidaju kacige dok ih svi drugi nose), film postaje predvidljiv uz preveliku pomoć maske, dok se drugi premda bitni likovi stavljaju u drugi plan i neprepoznatljivi su.

### **Troja(2004.)**

Troju je najlakše opisati kao povijesni spektakl. Također se po razvoju likova i njihovom govoru i držanju čini kao da je Shakespeare odlučio prepričati Homerovu Ilijadu. Kostimima su kao uzor očigledno bili kostimi Piera Tosija iz Medeje<sup>46</sup>. Iznimno je teško u masci ovog filma otkriti porijeklo, emocionalno stanje pa čak i narodnost likova na nekim mjestima. Ratu je potrebna razlika u odijevanju zbog praktičnih razloga, u ovom slučaju pješadija se jedina razlikuje. Vojskovođe tj kraljevi i prinčevi nose isti tip. Susjedni narodi utječu na sve aspekte društva pa tako i na odijevanje. U filmu primjeri arhajskog i mikenskog odijevanja i na kraju čak grčki jonski i dorski stil se miješaju za sve prisutne narode te na sve zamislive načine. Kostimi ovog filma govore kako su grčka kraljevstva bila pravi centar miješanja kultura i naroda i njihovih utjecaja također su svi došli na iznimno sličnu verziju odijevanja.

---

<sup>46</sup> Film iz 1969. a izašao je 1971., baziran je na Euripidovoj drami; redatelj je Piero Paolo Pasolini, Maria Callas je u glavnoj ulozi; lik Medeje je također duboko vezan uz mitologiju ona je Jazonu pomogla domoći se zlatnog runa te mu kasnije postane ženom, ona je čarobnica a ostatak njenog života je opisan u Euripidovoj tragediji

Mitologija i legende koje je zapisao Homer u svom djelu Ilijada nestaju dok više humanoidni likovi ostaju i to dosta njih samo imenom jer im se osobnost mijenja. Bogovi se spominju, pije se u njihovu čast, ali bogovi koji su po Homeru vlastoručno odgovorni za početak trojanskog rata i upletali se u svaki razvoj situacije nestaju. Prijamovo slijepo vjerovanje u Apolona izruguje njegov sin Hektor i kroz čitav film se postavlja protiv religije te kako se treba pouzdati prvo u vlastite sposobnosti dok se Prijama prikazuje kao dragog ali zabludjelog starca koji previše vjeruje prorocima, svećenicima, i samim bogovima. Ilijada govori kako trojanski junaci nisu slušali svoje svećenike i proročicu te uveli konja u grad dok u filmu njihovu propast donose upravo oni tražeći uvođenje konja u grad. Ahilej, u originalu polubog, govori kako je upoznao bogove i kako oni zavide prolaznosti smrtnika te ih nije briga za postupke i živote ljudi. Svoj stav potvrđuje odsijecanjem glave Apolonovog kipa pred njegovim hramom usputno tražeći osvetu boga ako ga je stvarno briga. Samo Ahilejevo božansko porijeklo se spominje kao puka priča koju on ne potvrđuje ali niti negira. Mit se miče a ostaju pseudopovijesna zbivanja trojanskog rata izmiješana s ljubavnom i egzistencijalnom dramom njegovih aktera. Sve posljedice koje grčki bogovi bacaju na vojske zbog njihove drskosti ili bezobrazluka njihovih vođa i junaka isto nestaju.

Spektar boja se vrti oko modre i tirkiznoplave boje te zemljanih tonova koji idu sve do narančaste i crvene, crna se koristi kao negacija i nose ju Ahilej i njegovi Mirmidoni. Crninom predstavljaju nepovezanost i do određene mjere odbojnost prema bojama, tj prema drugim vojnicima i samim zemljama koje predstavljaju; oni su samostalni i neovisni. Plava i bijela donekle predstavlja Trojane a zemljani tonovi sve ostale posebice Agememnona i Meneleja i njihovu užu svitu i dvor. Materijali koji su korišteni predstavljaju vunu, lan, kožu, i metal. Materijali nekih kostima predstavljaju čak i svilu ali je odsjaj malo prejak pa tkanina ostavlja iznimno umjetan dojam. Metal korišten u to doba je bronca i sigurno nije bila korištena u tolikoj količini niti Homer spominje toliko ulaštenih oklopa a sigurno ne crne ili željezne štitnike.

Prva scena predstavlja Menelajev dvor na kojem upoznajemo i braću Hektora i Parisa, Trojanske prinčeve. Prinčevi su odjeveni u identične oklope tj ratna odijela oni su srebrne boje načinjeni od ornamentiranih pločica metala ispod kojih je hiton tamnoplave boje; taj kostim će ih pratiti cijeli film. Pravilni uzorci i njihov raspored su iznimno slični ukrasima na Menelajevoj odjeći samo što njegov kostim ima toplije tonove: zlatnu, narančastu, i crvenu boju cigle. Kao predstavnici svojih naroda izgledaju preslično dok se prinčevi ne okrenu a na njihovim leđima stoje, magično spojeni sa štitnikom, plavi plaševi tj pravokutna deblja



tkanina plave boje s bijelim rubnim uzorkom koji izgleda kao namjerni nedostatak bojila. Plesačice koje prolaze kroz dvoranu imaju držanje i kretnje trbušnih plesačica i njihova maska liči na njih čak i pokrivalo za glavu. Kostim također podsjeća na plesačice prikazane na freskama u Knosu. Boje i ukrasi na kostimima plesačica su preslike Menelajevog kostima. Ova scena može predstavljati cijeli film, kostimi su naizgled isti ali boje su drugačije, odijevanje podsjeća na neke poznate predodžbe o odijevanju svih antičkih kultura.

Razvoj maske vidimo jedino kod Helene, njen boravak u Mikeni označavaju tamne plave boje pa sve do crne kao personifikacija njenog emocionalnog nezadovoljstva. Što više vremena provodi u Troji nosi svjetlije boje. Prihvaća tip odijevanja trojanaca ali boja i nakit su zapravo jedini pravi odmak od prijašnjeg kostima. Njen kostim u par scena prati Parisov jer je naizgled njena jedina uloga biti njegova sjena i kopija u scenama gdje su skupa.

Mirmidoni iz Tesalijske, koju s Trojom dijeli samo uski morski prolaz, su zaogrnuti u crno i formacijom koju slažu kada odlaze u bitku podsjećaju na mrave iz kojih su po mitologiji nastali. Svojim izborom boje pa tako i odjeće vizualno se odvajaju od drugih trupa. Tako se ističu tvoreći vizualnu distancu i premoć a ne samo zbog svoje navodne vojničke vještine. Njihov vođa Ahilej je pak u svakodnevnom odijevanju bliži Troji. Scena u kojoj vježba sa svojim rođakom koji nosi dugi crni hiton nalik na Helenin peplos a Ahilej nosi kostim kakav su trojanci nosili. Također je Ahilej spakirao najviše odjeće pa se presvlači u svakoj drugoj sceni. Zašto najveći heroj grka izgleda poput njihovih neprijatelja kad i njegovi sunarodnjaci nose odjeću arhajskih obilježja. Trojanske trupe liče na minojske freske koje prikazuju igre, ali njihove verzije su nepraktične i pojednostavljene s krivim učinkom, statisti koji trče po pijesku su nespretni jer im smetaju preduge tkanine omotane oko struka.

Ilijada priča kako moćni padaju zbog svog ponosa što se najčešće događa jer se usuđuju uvrijediti čak i bogove pa moraju snositi posljedice i žrtvovati se kako bi ih umirili. Poniznost i opreznost se traži od grka u svakom pogledu jer ih može stići grozna sudba te često jedan događaj vodi prema drugom; iza svakog lika stoji uzročno-posljedična veza do njegovog pada ako se uspiju izvući iz prvog transgresiva a nastavljaju istim putem. Troja pak prenosi priču o posljedicama rata i kako ima dobrih ljudi s obje strane ali završna pouka je kako će moćni i pohlepni odnijeti svu slavu, ljubav i poštenje može samo bježati i skrivati se i pružati tračak nade u za bolje sutra. Bitni i prepoznatljivi elemente odijevanja naroda na području antičke grčke prikazani su na adekvatan način, iako je zbunjujuć i izmiješan kako se vidi u detaljnoj analizi on ipak ima svoju svrhu. Publika bi instantno pomislila kako ovo nema veze s Grčkom

i antikom kakvu očekuju i u pravu su jer to je period stoljećima prije helena kakvima ih zamišljaju. Maska Troje je trebala stvoriti spektakl, i uz sve svoje mane svoju prvu i najvažniju ulogu je ispunila. Očigledno je koliko truda i istraživanja su uložili u masku ali najveći nedostatak je povezanost s radnjom tj nepovezanost s njom. Kostimografiji u ovom filmu je dojam prijeko potreban a ne jasni iskaz duševnog stanja lika; za to služi gluma. Miješanje svih kultura Male Azije i Peleponeza u predantičko doba te odvajanje zaraćenih naroda po boji je jedina očigledna tema kostimografije ali i tome je Ahilej iznimka.

## **6. Glavne značajke nordijske mitologije**

Nordijska mitologija kao i svaka druga je usko povezana s podnebljem i atributima potrebnim štovateljima. Naziv ove skupine plemena, Normani ili Nordijci, dolazi iz germanskih korijena i doslovno znači ljudi sa sjevera i obuhvaća današnje narode i zemlje Švedske, Danske, Norveške, Islanda i Farskih otoka<sup>47</sup>. Samim svojim imenom govore o svom podrijetlu i time stvaraju trenutnu predodžbu vikinga. Ime Vikinzi ili Varjunzi dobili u 9. stoljeću za vrijeme svoje velike seobe, osvajanja i pljačkanja kada su osvojili dobar dio današnje Francuske, tako je Normandija<sup>48</sup> dobila svoje ime te su dosegli Englesku i Irsku u 11. stoljeću i dalje sve do sjeverne Italije i Dalmacije te Rusije. Ono što znamo kao nordijsku mitologiju „U glavnim crtama bila je zajednička takozvanim germanskim plemenima, s jedne strane Norvežanima, Švedima i Dancima, s druge strane Gotima, Francima, Saksoncima, Švabima, Frizijcima, Anglosaksoncima i drugim narodima. Ipak, s obzirom na postupno grananje germanskih plemena sukladno jeziku, običajima i načinu života, svako se počelo razvijati posebno, pa su mitologija i kult u svakom poprimili drugačiji karakter.“<sup>49</sup> Mitologija sjevera donosi drugačiju vizuru od one barbarskih ljudi uvijek željnih krvi. Prvenstveno se ne treba uzimati nama poznatu mitologiju nordijaca kao apsolutnu, ona je kao i većina drugih plemenskih priča usmena predaja. Za razliku od grčke mitologije, koja je opsežno opisivana te čije simbole i vizure bogova vidimo u svakom periodu helenske civilizacije, nordijskoj to nedostaje i ne može se toliko temeljito pratiti njen razvoj. Nordijska civilizacija je sačinjena u početku od bezbroj germanskih plemena koji su svaki imali svoju viziju priča čak i kada bi imale identične glavne likove. Putujući pjesnici su znali svakom sljedećem selu pjevati potpuno drugačiju verziju iste priče, svatko tko je pričao svojoj djeci te iste priče dodao bi pokoji

---

<sup>47</sup> Za više vidi <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=44101>

<sup>48</sup> Normandija, pov. pokrajina u Francuskoj, na obali kanala La manche; obuhvaća sadašnje dep. Seine-Maritime, Calvados, Manche, Orne i Eure. U 9. st. osvojili su je skandinavci Vikinzi – Normani (odatle ime), koji su ubrzo potom romanizirani. <http://www.hrleksikon.info/definicija/normandija.html>

<sup>49</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str. 5

detalj. Mitologija nordijaca je zapisana u svojem kasnom obliku kada vjernici napuštaju stare bogove a druge, blaže religije dobivaju na snazi. Upoznajemo nordijsku mitologiju iz norveških izvora starih otprilike stoljeće prije nego su je Norvežani donijeli na Island. Postoje sačuvani primjerci pjesama i epova prije vikinškog doba ima i onih na runskom pismu ali ne daju ni približnu sliku kako je religija i mitologija izgledala u antičko doba. „Informacije o drevnoj mitologiji valja sakupiti iz mnogobrojnih starih pjesama koje još postoje te, dio po dio, iz predaja saga. Ali ti izvori nisu ništa u u sporedbi s dvjema Eddama. Ukratko, zadovoljavajuće znanje o antičkoj nordijskoj mitologiji može se dobiti jedino iz norveško-islandskih izvora.“<sup>50</sup>

Nordijske priče sadrže nebo, zemlju ali i regeneraciju kao glavne elemente mitova samim tim vežu se na mitologije daljnijeg i bliskog istoka dodatno potvrđujući svoje indijske korijene (indoeuropska plemena). Arheološki nalazi iz brončanog doba govore o božicama i bogovima koji su tada postojali i koliko su utjecali na mitologiji sjevernih ljudi. „Čak i u pretpovijesnim vremenima vjerojatno su na to utjecali čimbenici iz kultiviranijih negermanskih naroda, kao i međusobni utjecaci raznih germanskih plemena. Zato antička nordijska mitologija nije istovjetna s mitologijom i štovanjem drugih sjevernjačkih ili germanskih naroda. Tu teoriju podupiremo usporedbom s nekoliko germanskih priča o religijskim uvjetima među različitim germanskim plemenima tijekom paganskog razdoblja. Vjervanja Šveđana i Danaca, a izvorna nam tradicija o tome malo govori, u brojnim su pojedinostima morala biti drugačija od onih u Norveškoj i na Islandu u razdoblju kada se paganizam bližio kraju.“<sup>51</sup> Kada pričamo o povijesti nordijskih naroda kao i o njihovoj mitologiji postoje par tekstova na koja moramo obratiti pažnju, to su prvenstveno dvije Edde. Edda doslovno znači prabaka i najvjerojatnije je tek kasnije pridodana nazivu testa kako bi zvanično privukla i dala daljnji prizvuk davnim vremena, priče iz doba prabake. Edde su kompletni tekstovi, zapisane pjesme iz ustiju naroda koje su zapravo pjesnici htjeli sačuvati ali ponajviše govore o potražnjama pjesnika. Sjevernjaci su obožavali skaldičko<sup>52</sup> pjesništvo, skaldi su uzore i likove uzimali iz stare mitologije i pjevali na pučkom jeziku tako je proučavanje mitova bilo obavezno za pjesnike te samim time i za slušatelje. „Skald Hallfred, primjera radi, uoči svog krštenja javno je obaćao kralju Olafu Tryggvasonu<sup>53</sup> da se neće izrugivati starim bogovima, niti će se suzdržati

---

<sup>50</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str.8

<sup>51</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str. 5

<sup>52</sup> Skald – skandinavski pjesnik i pjevač

<sup>53</sup> Olaf Tryggvason poznatiji kao Olaf I. (964. – 1000.) vikinški kralj Norveške, prvi je uspješnije uveo kršćanstvo <https://www.britannica.com/biography/Olaf-Tryggvason>

imenovati iz u stihu.“<sup>54</sup> Na takav način su se stare pjesme i tradicionalni pjesnici zadržali u Norveškoj i kasnije na Islandu. Island je posebice bio zainteresiran za pjesništvo i stare tradicije možda upravo zbog blage odsječenosti od domovine i željom za povratak starim načinima te očuvanju istih. Na Islandu su zato i svijetlo dana ugledale već spomenute Edde a to su Snorra Edda (Snorrijeva Edda) i Saemundar Edda (Saemundova Edda).<sup>55</sup> Jedan od glavnih razloga takvog liberalnog razmišljanja i želje za očuvanjem tradicije usprkos pritisku kršćanstva jest ukorijenjenost materinjeg jezika i pisma dok je ostatak europskog kontinenta, čak i drugi germanski narodi, priklonio kršćanskoj vjeri i latinici. Slušanje priča o starim junacima i hrabrosti predaka je bilo norma za sjevernjake. Svećenstvo nikad nije dobilo toliku prevlast nad sjeverom kao nad drugim stranama svijeta pa tako ni latinski jezik nije dopro do njih. „Među različitim germanskim plemenima staru mitologiju postupno je potiskivalo širenje kršćenstva. Prvo u Francuskoj, pet stoljeća nakon Kristovog rođenja; zatim u Engleskoj, stoljeće ili dva poslije, a još u Njemačkoj, koja je primila novu vjeru iz ruku Karla Velikog 800. godine, dok su Saksonci ostali posljednje pagansko pleme. Sjevernjački paganizam bio je puno tvrdokorniji. Na Islandu se održao do početka jedanaestog stoljeća, u Norveškoj i Danskoj zadržao se još tridesetak godina, a u Švedskoj vjerojatno do 1150. godine.“<sup>56</sup>

Sve započinje rođenjem svega, genezom, a nordijska mitologija i Edde kao jedini zapisi o njoj se poklapaju u samo par komponenti. Na početku je bila samo praznina, beskonačni prostor koju su opisivali kao dubok ponor i zvali ga Ginnunga gap. Ponor omeđuje Nilfheim(Dom žaba) i južno od njega Muspellsheim(Dom pustoši, mjesto goruće vatre) . Nilfheimom vlada ledena hladnoća i magla dok je Muspellsheim žarko i sprženo mjesto. Pjesnička Edda priča samo o Ymiru, prvom živom biću-divu(jotunnu) koji kao da je sam izašao iz ničega(poput Gaia-e iz Kaosa) te je sam sebi stvorio šesteroglavog sina iz vlastitog pazuha. Prozna Edda donosi već prihvaćenu verziju o suprotnostima koja donose život. Led Nilfheima se topi pod vrućinom stvarajući Élivágar(potoke otrova)<sup>57</sup> koji padaju u Ginnungagap ali zrake iz Muspellsheima stvaraju prva živa bića diva Ymir ili Aurgelmir i krava Audhumla. Ymir se hrani mlijekom Audhumle dok ona liže led ili zaleđeni stup soli i tako nastaje Buri. Ymir je praotac svih jotunna, divova, praotac te rase ali djelomično i samih bogova. Burijev sin Borr

---

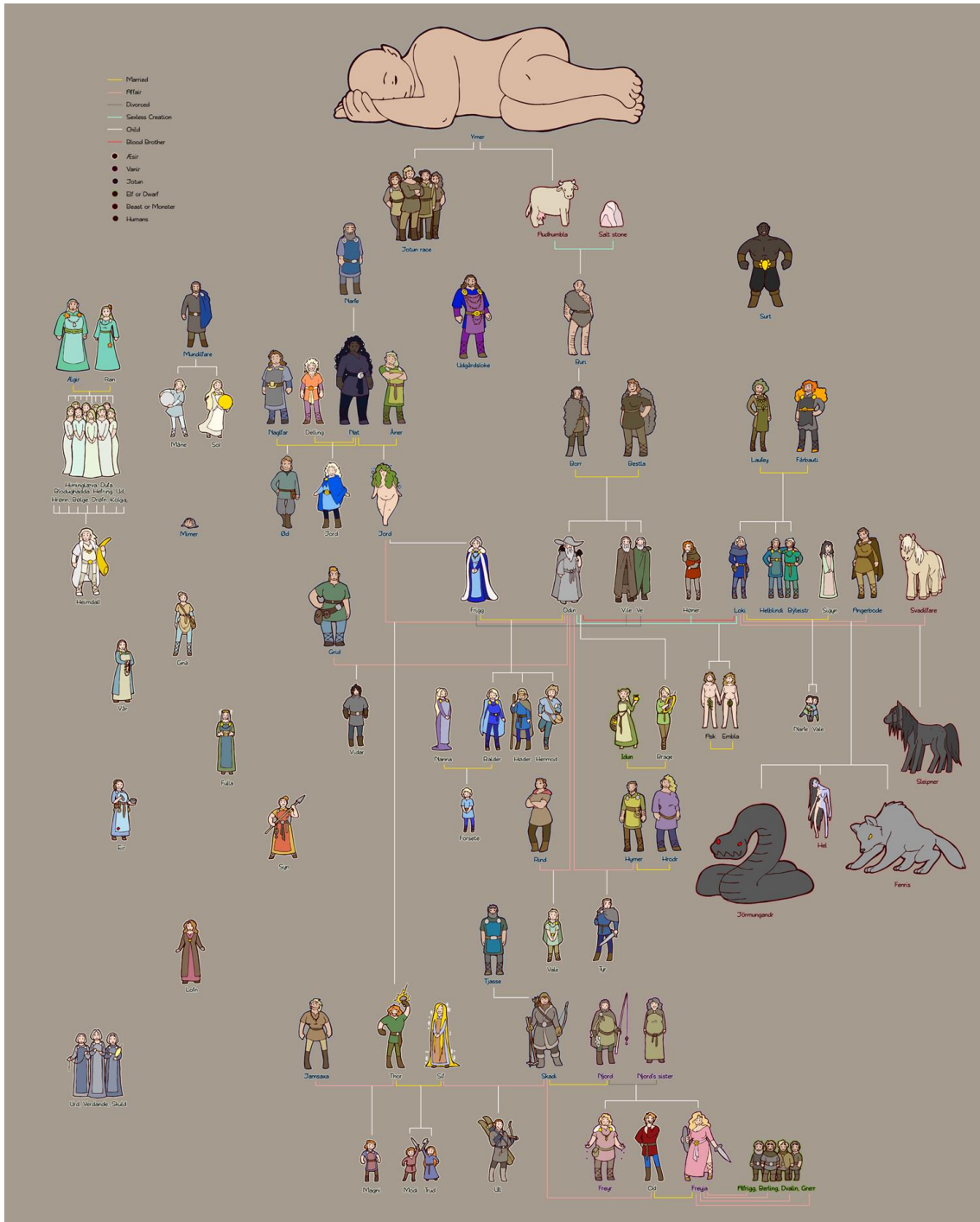
<sup>54</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str. 7

<sup>55</sup> Saemundova Edda noziva se još i Starija Edda i Poetska ili Pjesnička Edda, a Snorrijeva Mlađa Edda još i Prozna Edda

<sup>56</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str. 6

<sup>57</sup> Doslovno valovi snježne oluje, u Pjesničkoj Eddi to je čudan izvor koji ispljuva kapljice otrova koje skupljene tvore prvog ledenog diva puno prije Ymira-ali Bergelmirov je djed Aurgelmir

je s Bestlom, kćerkom diva Bolthorna, imao tri sina: Odina, Vilija i Vea. Njih troje su praoci rase Aesira poznati i kao Asi. „Osim Aesira, patuljaka i divova, naši su preci nastanili univarzum i drugim nadnaravnim bićima, kao što su Vani (Vanir) i vilenjaci (elfi). Vanima, koji su boravili u Vanaheimu, pripisuje se usmjeravnje sila prirode...Od Vanira također potječu Frey i Freyja.“<sup>58</sup>



Slika 4 :obiteljsko stablo nordijske mitologije prema Proznoj Eddi

<sup>58</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str. 13

Jednu činjenicu koju obje Edde dijele jest kako Odin i njegova braća napadaju Ymira kada njegovo potomstvo postaje preveliko. Ubiju ga a od velike količina krvi koja isteče iz njega u bujici umire svo potomstvo osim Berglemiram i njegove žene. U Pjesničkoj Eddi od „Ymirovog mesa se stvara zemlja, od kostiju planine, nebo iz lubanje, a od krvi nastaje more. U Proznoj Eddi iz Ymirovog mesa u prenesenom značenju nastaje svijet, od njegova sina Borra. Tijelo je postalo zemlja, kosti kamenje i planine, kosa drveće i trava, lubanja nebeski svod, mozak oblaci, a crvići u Ymirovom tijelu postali su mali patuljci koji su živjeli ispod površine zemlje i u stijenama“<sup>59</sup>.

### 6.1. Specifikacije razmatranja nordijske mitologije

U suvremenom snimateljstvu se polagano okreće prema grubom životu u doba Vikinga gdje se bogovi zazivlju i spominju čak se znaju i ukazati, pokoje čudovište zna biti dozvoljeno ali ljudi i heroji su bitniji. Što se tiče filmova o bogovima jedan se ističe i to samo kroz već populariziranu literaturu, strip. To je nova priča o Thoru, Odinovu sinu, najcejenjenijem bogu Islandana. Doseljavanjem na pitomije kopno Vikinzi postepeno zamjenjuju grubljeg i krvoločnijeg Odina za njegovog pomalo naivnog ali snažnog sina Thora. Thorovi hrabri pothvati i avanture više rezoniraju s moreplovcima koji tek stvaraju svoj dom na njima nepoznatim i neprijateljski raspoloženim mjestima i ljudima. Takav stereotip uzimaju Amerikanci za svoju verziju i tvore superjunaka sa srednjovjekovnim vrijednostima. Priče i epovi o junacima koji su najviše puta ekranizirani su ep o Beowulfu i mit poznatiji kao Prsten Nibelunga.

Thor je sin Odina i Jord, Jord je jotunnka i božica zemlje ali se i smatra samom Zemljom. „Thor [to:r] (staronordijski Thorr), u staroj skandinavskoj mitologiji bog-gromovnik, sin Odinov, poštovan u Norveškoj i na Islandu kao glavno božanstvo. U mladoj germanskoj mitologiji zove se *Donar*, a u starosaskoj *Thunar*; latinski izvori poistovjećuju ga s Jupiterom. Zamišljali su ga kao mlada riđobrada diva koji juri na kolima opasan pojasom snage, sa željeznim rukavicama i s kamenim kladivom u ruci, kojim nepogrješivo gađa protivnike. Na izmaku zime Thor lomi led i snijeg, a zatim stišava oluje i bujice i daje zemlji i stoci plodnost. Zaštitnik je seljaka poljodjelca i njegove obitelji; bori se protiv divova i nemani, čuva pomorce; njemu su pjevali idući u borbu i na osvajačke pohode. Bio mu je posvećen hrast; njegov se kult održao na sjeveru Europe (Norveška, Island).“<sup>60</sup> „On štiti ljude i njihove poslove od divljih sila prirode persofiniran divovima. U nekim dijelovima sjevera

<sup>59</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str.12

<sup>60</sup> <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=61199>

upravljao je zrakom i klimom, kišom i žetvom. Kao bog plodnosti dijelio je vlast s bogovima Vanira...Thor je posjedovao tri vrijedna predmet. Najdragocjeniji od njih je bio čekić Mjollnir koji je uvijek nosio u borbi s divovima. Po želji ga je mogao povećati ili smanjivati...Thor je imao slavnu željeznu rukavicu kojom je držao čekić. Također je imao remen snage, a kada bi se njime opasao, dobivao je i aesirsku moć...Bio je oženjen predivnom zlatokosom Sif.“<sup>61</sup>

Makar se Ep o Beowulfu smatra anglosaksonskim oni ipak pripadaju germanskim plemenima koji zajedno dijele nordijsku mitologiju te sam tekst to potvrđuje. Glavno mjesto radnje i likovi su skandinavski, danci i geati<sup>62</sup> u Danelandu (današnja Danska) se bore protiv stravičnog čudovišta. Pošto je poznato koliko je jaka usmena predaja kod nordijskih naroda lako je moguće kako je izvorna priča skandinavskih korijena a pjesnik koji ju je odlučio zapisati i pritom prilagoditi je Anglosaksonac. On, ili više njih, ju je prvi odlučio zapisati i dodati kršćanska obilježja kako bi svoju vjeru približio paganima ili možda prilagoditi pjesmu modernim traženjima. Tako je Grendel postao daljnji rod Kaina i sva „zla“ nadnaravna bića nordijske mitologije su potekli iz njegovog prokletog klana.<sup>63</sup> „Nitko ne zna zasigurno kada je pjesma prvi put sastavljena. Beowulf je postavljen u paganskom svijetu Skandinavije 6. st., ali također sadrži jeku kršćanskih tradicija. Pjesma se morala oralno prenositi kroz mnoge generacije, i modificirao ju je svaki sljedeći bard, dok se nije napravio postojeći zapis na nepoznatoj lokaciji u anglosaksonskoj Engleskoj. Beowulf je klasična priča o trijumfu dobra nad zlom i uredno se dijeli na tri djela. Pjesma se otvara u Danskoj, gdje Grendel terorizira kraljevstvo. Geatski princ Beowulf čuje o stanju svojih susjeda i plovi sa skupinom ratnika Dancima u pomoć. Beowulf se nenaoružan suočava s Grendelom i rješava se čudovišta otkidajući mu ruku. Danci se vesele; ali Grendelova odvratna majka se osvećuje i brutalno napada kraljevu dvoranu. Beowulf traži vješticu u njezinu podvodnom brlogu i ubije je nakon bjesomučne borbe. Još jednom se danci vesele, a Beowulf je nagrađen mnogim darovima. Pjesma kulminira 50 godina kasnije, u Beowulfovoj starosti. Sada kralj Geata, u vlastitom carstvu se suočava s divljim zmajem koji je čuvao hordu blaga. Beowulf ulazi u zmajski hum i ubija svog neprijatelja, ali ne prije nego što je sam smrtno ranjen. Beowulf završava s kraljevim pogrebom i tužaljkom za mrtvog heroja. Unatoč tome što je sastavljen u

---

<sup>61</sup> Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015. str. 18 i 19

<sup>62</sup> Geati ili gati su se nekad izjednačavali sa gotima ali upravo zbog Beowulfa i par starih zakonika saznajemo kako su bili zasebni narod na skandinavskom poluotoku

<sup>63</sup> Beowulf a new verse translation, bilingual edition; Heaney S.;W.W. Norton&Company, Inc.; 2000.;str. 9

anglosaksonskom razdoblju, Beowulf i dalje osvaja modernu publiku. Pjesma je katalizator za filmove, drame, opere, grafičke romane i računalne igre.<sup>64</sup>

Kao što je i slučaj kod Beowulfa priče o blagu Nibelunga, i njegovom centralnom junaku Sigurdu ili Sigfriedu, postoje u usmenoj predaji stoljećima ali razne verzije ove priče zapisuju svi Germani u 13. st. Vjeruje se kako je glavni lik baziran na Arminiusu (ger. Hermann) junaku koji je potjerao Rimljane i zaustavio ih od daljnjeg prodora u Germaniju početkom novog doba.<sup>65</sup> „U spomen na svog muža i u slavlju izgradnje obližnjega mosta, negdje u 11. st. švedska žena Sigrid dale izrezbariti opsežni natpis na velikom obrubu prirodnog kamena. Rezbarenje prikazuje zmiju s dvije glave koja okružuje brojne figure. Zapisane na zmijino tijelo runskim pismom je sljedeća poruka: "Sigrid, majka Alrika, kći Orma, napravila je most za dušu svoga supruga Holmgra, Sigridovog oca." Iako sam po sebi nema nikakav mitološki sadržaj, figure dramatično ilustriraju priču o Sigurdu ubojici zmaja. Ova pripovijest je aludirana u Beowuldu, Njalovoj Sagi i drugim drevnim djelima, a recitirana su detaljno kako u Proznoj Eddi, tako i u anonimnim islandskim djelima iz 13. st. - Saga Volsungsa i Dietrichove sage. Njegova lokacija je Ramsundsberget, Jäder, Södermanland, Švedska.<sup>66</sup> „Nibelunzi ili Nibelungi, germanski naziv za rod demonskih patuljaka iz pučke predaje, čiji kralj Nibelung raspolaže golemim blagom u podzemlju. Također, pučki naziv za burgundsko pleme koje je došlo u posjed toga blaga nakon smrti Siegfrieda, koji ga je bio oteo Nibelungu. Uz Nibelunge vezan je niz starih germanskih junačkih pjesama, saga, balada i legendi, npr. franačka saga o pokolju burgundskoga plemena iz V. st., pjesme o Atili (*Atlakviða*, *Atlamál*) iz IX. st., nordijske sage iz XIII. st. (*Thiðreks saga*, *Völsungasaga*). Ciklus o Nibelunzima sastojao se prvotno od dviju odvojenih legendi: o smrti Siegfriedovoj te o uništenju Nibelunga. Prva je mitsko-legendarnoga značaja, a druga se temelji na povijesnoj provali Huna u rajnsko područje i propasti burgundske države (467), o čem postoji poseban spjev (*Der Nibelunge Nôt*, oko 1150–60) nepoznata sastavljača. Građa je novu obradbu doživjela u XIII. st., kada je anonimni austrijski autor iz viteško-dvorskoga kruga te dvije sage spojio u jedan spjev, *Pjesmu o Nibelunzima* (*Nibelungenlied*) od 39 pjevanja (*aventiure*), i prilagodio ih pravilima dvorske poezije. Sadržaj: Siegfried s blagom što ga je oteo Nibelungu dolazi na Guntherov dvor u Worms zaprositi kraljevu sestru Kriemhildu. Kralj mu ju daje za ženu pod uvjetom da za njega pridobije nepobjedivu islandsku kraljicu Brunhildu. Služeći se plaštom koji ga čini nevidljivim (*tarnkappe*), Siegfried svlada Brunhildu. Kada Brunhilda dozna za

<sup>64</sup> <https://www.bl.uk/collection-items/beowulf>

<sup>65</sup> [http://www.ancient.eu/Arminius/#related\\_articles](http://www.ancient.eu/Arminius/#related_articles)

<sup>66</sup> <http://www.pitt.edu/~dash/sigurdstone.html>



prijevaru, naloži dvorjaninu Hagenu da mučki ubije Siegfrieda, a zatim se sama ubije. Tada Kriemhilda spremi krvnu osvetu: da bi ostvarila plan, pristane na udaju za Etzela (Atilu), hunskega kralja. Na njezin nagovor Etzel pozove Burgundane na dvor i od njih zatraži blago koje je pripadalo Siegfriedu, što oni odbiju te svi zajedno s Kriemhildom izginu u općem pokolju. – Od XV. st. tematika Nibelunga održala se u pučkim knjigama (rimovana Siegfriedova biografija *Lied vom Hürnen Seyfried*) i nizu dramskih obradba (H. Sachs, F. de la Motte Fouqué, Ernst Raupach, Ch. F. Hebbel, Emanuel Geibel, F. G. Waldmüller, H. Ibsen, Wilhelm Jordan, Adolf von Wilbrandt i dr.) te u opernoj tetralogiji R. Wagnera *Prsten Nibelunga...* Sačuvano je 35 rukopisa, odnosno rukopisnih ulomaka iz XIII–XVI. st., a potpuna rekonstrukcija tog epa još je predmet stručne medijevalističke rasprave.<sup>67</sup> *Völsungasaga* ili *Völsungasaga* donosi drugačiji početak i temelj priče o blagu. Priča se proteže kroz generacije te priča o herojstvu i tragediji dvije obitelji Volsunovima i Giukungovima (Niflungima ili Nibelungima) te se dijeli u dva ili tri dijela. Prvi dio je o Sigurdovim precima, posebice o blizancima Sigmundu (Sigurdovu ocu) i Signy, Volsungovoj djeci. Za problem i prokletstvo su od početka odgovorni bogovi, sve počine sa Sigijem, Odinovim sinom. Sigi je Volsungov djed, a Volsung Sigurdov djed. Drugi dio se odnosi na Sigurda dok bi se, opcionalno, treći dio vrtio nakon Sigurdove smrti o Sigurdovoj ženi Gudrun i njegovim šogorima. Šogori su obitelj poznata u Burgundiji kao Giukung (Niflung) ili Nibelung u germanskoj literaturi.<sup>68</sup>

## 7. Odijevanje nordijskih plemena

Postoji mali broj arheoloških iskopina na cijelom području sjevera Europe u kojima se može dobiti barem djelomična slika odijevanja nordijskih plemena, iznimno malo se zna o odijevanju nordijskih naroda. Svo saznanje o odijevanju nordijaca dolazi poglavito iz doba Vikinga. Zbog običaja spaljivanja mrtvih te kasnije zbog nepogodnog tla za pokop ono malo sačuvanih predmeta ne prikazuje cijelu sliku odijevanja nordijaca. Najviše sačuvanih predmeta jest nakit te par sačuvanih odjevnih predmeta koji ostavljaju previše mjesta spekulaciji. Arheolozi su uspjeli otkriti vrste tkanina koje su najčešće korištene, bojila, način pletenja i tkanja čak i cijele tkalačke stanove. Kako bi upoznali odijevanje nordijaca pregledava se, osim iskopina, malene figure, reljefi i slične obrade kamena također druga umjetnost nordijaca poput tapiserija, ukrasnog nakita i ilustracije Anglosaksonaca za vrijeme seobe i invazije nordijaca (vikiško doba). „Nordijci su koristili iznošenu odjeću za mnoge

<sup>67</sup> <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=43695>

<sup>68</sup> <https://www.timelessmyths.com/norse/volsunga.html>

svrhe. Ponekad su ih premazivali smolom i koristili ju kako bi zakrpali pukotine tijekom brodogradnje. U drugim slučajevima tkanina se močila smolom kako bi poslužila kao baklja, ali nikad nije zapaljena. Tkanine namočene smolom su dobro očuvane. Barem jedan cijeli odjevni predmet (par muških hlača) preživio je vikinško doba jer ih je netko iskoristio u procesu brodogradnje<sup>69</sup> Pronađene komadiće svaki arheolog je drugačije posložio te se obznanjuju različiti zaključci za iste komade. Još jedan razlog nepotpunoj slici odijevanja ovih naroda jest njihova geografska rasprostranjenost, svaka sitnica u načinu odijevanja može i najvjerojatnije je varirala od plemena do plemena duž cijelog skandinavskog poluotoka a tek kada dolazi vrijeme nastajanja kraljevstava te razlike je zasigurno bilo poželjno pojačati. Također kao i u svakoj kulturi odijevanje je bilo podijeljeno na spol, status i dob. Nordijci kao ratnici i istraživači su najvjerojatnije preko uobičajene odjeće nosili dodatke poput kožnih ili metalnih oklopa, ili barem čvršće pletenih tunika, te i im se na isti način ukazivala počast ukopa s istim time se odmah dobiva drugačija slika odijevanja. Pronađeni fragmenti odjeće ne predstavljaju, kao i u suvremeno doba kako pokopavamo najbliže u najboljoj odjeći, stvarnu sliku svakodnevice.

### 7.1. Žensko odijevanje

Žena u doba Vikinga uobičajeno je nosila gornju haljinu s naramenicama dok je ispod bila donja haljina koja je sezala do gležanja ili duljom košuljom. Haljina s naramenicama bila je haljina napravljena od grubog materijala, najčešće vune, koji se šivao skupa. Bila je otvorena ili zašivena na bočnim stranama. Dodatno su se mogli ušivati umetci kako bi haljina dobila željeni oblik. Haljina s naramenicama bila je ukrojena preko prsa. Takav oblik haljine bio je poznat kao *hangerock* ili haljina pregača. Naramenice su mogle biti trake naizgled oblika užeta sašivene u jednom komadu na leđima čineći oblik slova U; s prednje kraće strane ostaje samo omča koja prolazi kroz broš. Na nekim iskopinama pronađeno je više uzoraka tkanina na broševima time se pretpostavlja kako se dodatno na haljinu pregaču broševima pričvršćivao ukrasni pravokutni komad tkanine ili je prikriivao otvore nezašivene haljine.<sup>70</sup> Naramenice su se pridržavale na prednjoj strani s brošom u obliku ljuski. Između oba broša često je bio niz perli, s tih nizova su znali visili i raznorazni predmeti poput brusnog kamena i ključeva<sup>71</sup>. Arapski diplomat Ibn Fadlan je pisao o putujućim vikinškim ženama u Rusiji koje su nosile perle od zelenog stakla. Na prsima su nosile škrinju načinjenu od željeza, srebra ili

---

<sup>69</sup> [http://www.hurstwic.org/history/articles/daily\\_living/text/clothing.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/clothing.htm)

<sup>70</sup> [http://www.hurstwic.org/history/articles/daily\\_living/text/clothing.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/clothing.htm)

<sup>71</sup> Viking Dress; Walton P.; The Jorvik Viking Centre

zlata. U toj škrinji je bio nož. Već spomuta škrinja može biti komad nakita koje arheolozi zovu konkavni broš. Konkavni broševi su pronađeni u različitim dijelovima Europe gdje su se Vikinzi nastanili, uključujući Englesku, Irsku, Rusiju i Island. Ti pronalasci ukazuju kako je moguća prisutnost vikinških žena na ekspedicijama.<sup>72</sup> Istraživanje pokazuje kako su danske žene u to doba preferirale jednostavne donje haljine dok su Šveđanke nosile karirane. Također se govori kako je donja haljina bila nabrana u vratu i takav ovratnik se pričvršćivao brošem. Žene koje su prve došle za svojim muškarcima u Englesku nosile su naizgled plisirane, najvjerojatnije gusto nabrane lanene donje haljine kratkih rukava.



Slika 5: primjeri ženskog odijevanja nordijskih plemena

Žene vikinškog perioda su također nosile ogrtač preko ramena, koji se pričvršćivao s malim okruglim ili trokrakim brošem. Ogrtač i haljina su se ukrašavali s istkanim bordurama ili trakama krzna. Odjeća najbogatijih žena kako su prikazivane na pronađenim privjescima pokazuju znatne razlike između odijevanja. Bogatije žene su nosile haljine nalik pregačama sa šlepom te su ukrašene za raznim trakama i bordurama.<sup>73</sup> Oko struka su nosile remen na kojem je bila mala kožna torba ili čak više njih u koje su se stavljale sitnice poput igala i zakrivljenog komada željeza koji je služio za stvaranje iskra za potpalu. Žene su nosile kožne cipele. Vikinški privjesci na kojima se prikazuju žene njihova duga kosa pak je predstavljena zavezana u punđu na stražnjoj strani glave. Pokrivala za glavu su bila uobičajena za žene od onih najjednostavnijih poput rupca vezanog na glavi kako se pretpostavlja po nalascima u

<sup>72</sup> <http://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and-jewellery/>

<sup>73</sup> Potkrepa toj pretpostavci se nalazi u *Gísla saga* (poglavlje 34) koja govori kako su Gíslia nesmotreno u bijegu od neprijatelja odale žena i pokćerka ostavljajući trag u mrazu svojim dugim skutima

brodu iz Oseberga.<sup>74</sup> *Rígsþula*<sup>75</sup> (2. stih) kaže kako su žene najnižih staleža nosile pokrivala. Razni broj pokrivala za glavu se spominju u sagama neke od njih su grandiozna koja su se nosila najvjerojatnije kao ukras i samo za posebne događaje. *Laxdæla saga*<sup>76</sup> priča o pokrivalu koje Kjartan daje svojoj mladi Hrefni kao vjenčani dar, imalo je osam unci<sup>77</sup> zlata utkano u tkaninu.

Djeca su nosila male kopije odjeće svojih roditelja, istog tipa i kvalitete tkanine, dječaci su nosili tunike i hlače dok su djevojčice nosile dulju košulju.

## 7.2. Muško odijevanje

Sva germanska plemena sjeverne Europe nosila su poprilično istu odjeću. Bez obzira na sve varijacije kroz vikinšku eru stil je bio konstantan. Muškarci su nosili tuniku i hlače. Uobičajeni odjevni predmeti bili su načinjeni od lokalnih materijala, poput vune i lana, koje su žene tkale. U drugu ruku, posthumni pronalasci iz grobova bogatih pojedinaca pokazuju kako je zasigurno dio odjeće uvezen. Više klase pokazivale su svoje bogatstvo zaogrtajući se u svilu i zlatne niti iz stranih zemalja, poput Bizanta. Vikinzi su upotpunjavali svoj izgled nakitom i krznima različitih životinja. Muškarci su nosili tuniku, hlače i ogrtač nalik plaštu. Gornji odjevni predmet ili gornja tunika je *kyrtill* ona je vunena i šivana koristeći zanimljiv kraj, od pravokutnog komada tkanine ništa se nije koristilo uzalud te je kraj iskoristio svaki centimetar materijala. Konstrukcija tunike je davala slobodu kretanja i udobnost makar je na području prsa pripijenija. Dužina tunike je također bila indikator bogatstva, siromašniji muškarac nije bespotrebno tratio materijal pa su suknje tunike varirale dužinom od visine bedara do koljena. Suknja tunike se za vrućih dana dizala i uvlačila u remen. Rukavi su bili nešto dulji sežući daleko ispod zapešća. Tuniku se navlačilo preko glave i uglavnom se nije zatvarao otvor za glavu iako su neke tunike imale jednostavan gumb i omču od niti. Ovratnik s malim zarezom koji zatvoren izgleda poput ključanice je najčešći oblik na muškoj i ženskoj odjeći; muški tip ovratnika je bio više jer su se otkrivena prsa smatrala ženstvenima. Svi osim najsiromašnijih pripadnika društva ukrašavali su tunike pletenicama to jest ispletenim ukrasnim trakama od žarko obojene vune koristeći tehniku tkanja putem tabela.<sup>78</sup> Ukrašavalo

---

<sup>74</sup> Oseburški brod ili Oseburški pokopni brod <http://www.khm.uio.no/english/visit-us/viking-ship-museum/exhibitions/oseberg/3-osebergwomen.html>

<sup>75</sup> Zadnje pjevanje Prozne Ede, Rigova Pjesma

<sup>76</sup> <https://www.britannica.com/topic/Laxdaela-saga>

<sup>77</sup> 226,79 g

<sup>78</sup> [http://www.hurstwic.org/history/articles/daily\\_living/text/clothing.htm#tablet\\_weave](http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/clothing.htm#tablet_weave)

se barem ovratnik i orukvica kod najbogatijih i cijeli obrub suknje.<sup>79</sup> Tunika je zapravo poput košulje dugih rukava i može dosezati koljena ispod nje se mogla nositi i lanena košulja to jest donja tunika. Donja tunika je najčešće izrađena od lana (lan je skuplji i stvara bolji osjećaj na koži od vune) kroj je bio identičan kroju gornje tunike ali su rukavi i suknja bili dulji kako bi se pokazala donja tunika; pokazivala se imućnost pokazivanjem donje tunike. Neke donje tunike koje su preživjele iskrojene su od mnogo komada tkanine, pitanje ostaje je li to zbog ekonomičnost (iskorištavanja preostalih komadića tkanine) ili ima dekorativnu svrhu. Također imaju kockasti otvor za glavu a na području ispod vrata su sašivena dva četverokutna komada tkanine na suprotnim stranama tvoreći preklope koji su se mogli zatvarati pomoću traka i omči načinjenih od traka. Naizgled ti preklopi bi se zatvarali za hladnog i ostavljeni otvoreni za toplog vremena. Ne zna se mnogo o obliku hlača, moguće je kako su to bile šire hlače koje su sezale deset centimetara ispod koljena<sup>80</sup> te se višak tkanine nabirao u visini koljena a opet se čini kako je postojao veliki raspon tipova hlača. Neke su bile uske druge su bile šire, neke su bile jednostavne dok su druge krojene sa raznim klinastim umetcima u području prepona.

Neke hlače su imale našivene čarape i omče za remen. U *Fljótsdæla saga* (16. poglavlje) hlače Ketilla Þriðrandasona se opisuju bez čarapa već sa trakom ispod tabana poput stremena.

Također je moguće da je provlačila traka kroz pojasnicu te su se tako osiguravale hlače u struku. Pronađene oštećene uske hlače iz vikinškog doba (Hedeby<sup>81</sup>) nose sličnosti sa odlično očuvanim uskim hlačama sa čarapama iz Thorsbjerga.<sup>82</sup> Širi oblik hlače je zasigurno trebao čarape ili gamaše<sup>83</sup> motane oko cjevanice. Poznato je kako su neki germanski narodi (poput Franaka i Saksonaca) nosili gamaše. Dokazi kako su nordijci u svojim zapadnim predjelima nosili gamaše su oskudni ali više dokaza postoji u istočnim nordijskim regijama. Preko ramena su imali prebačeni ogrtač koji se pričvršćivao brošem ili češće iglom pribadačom. Ogrtač nalik na plašt je bio veliki komad pravokutne vunene tkanine koja je katkad obrubljena vunom kontrastne boje ili ukrašavan pletenicama ili se pak izvezivao. Plašt je bio sakupljen preko ruke kojom je izvlačio mač ili sjekiru, tako je bilo očigledno kojom se rukom služio

---

<sup>79</sup> [http://www.hurstwic.org/history/articles/daily\\_living/text/clothing.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/clothing.htm)

<sup>80</sup> *Plus four trousers* – hlače koje su sezale 4 inča to jest 10 cm ispod koljena i tako dobivaju ime [http://www.fashionencyclopedia.com/fashion\\_costume\\_culture/Modern-World-1919-1929/Plus-Fours.html](http://www.fashionencyclopedia.com/fashion_costume_culture/Modern-World-1919-1929/Plus-Fours.html)

<sup>81</sup> Hedeby je dansko glavno trgovačko središte od 8.-11. stoljeća, jedan od najranijih skandinavskih urbanih centara; <https://www.britannica.com/place/Hedeby>

<sup>82</sup> Thornbjerg Mose na anglodanskom ili Thornberg Mose na danskom te Thornberger Moor na njemačkom doslovno Thorov Brijeg, multikulturalno nalazište na današnjem području Njemačke; to je bio brijeg darova, ponuda Thoru koji su se tamo ostavljali u razdoblju od 1.-5. stoljeća nove ere; jedan od pronalazaka su i hlače iz 4. stoljeća

<sup>83</sup> Gamaše u najranijem obliku poznate još i pod nazivom *puttees* dugi komad tkanine koji se spiralno mota oko noge od gležnja do koljena; pretpostavlja se da je taj komad tkanine služio kao izvor topline vikinžima <http://www.dictionary.com/browse/puttees>

Viking. Igle koje su koristili za pridržavanje varirale su od jednostavnih izrađenih od kostiju i drva do ornamentiranih zlatnih. Jedan od češćih oblika broševa je bio *penannularni*<sup>84</sup> broš koji je obilato ukrašavan. Obuća im je bila kožne cipele ili čizme. Muškarci su nosili remenje ili su komadom užeta vezali tunike u visini struka. Remenje vikinške ere je bilo kožno i puno uže od remenja koji nastaju kasnije, pronađene kopče indiciraju kako su najširi remeni bili 2 cm. Kopče, metalni završetak remena i sam remen se dekorirao. Na remenu se mogao nositi nož, neko drugo manje oružje ili torba zbog nepostojećih džepova, u torbi su se mogli naći predmeti poput češlja, čistača noktiju, komada tkanine za brisanje ruku, srebrnih kovanica i razni komadi korišteni za igre.



Slika 6: primjeri muškog odijevanja nordijskih plemena

Neki su muškarci nosili kape, koje ili bile šiljate na vrhu ili imale ravan vrh, kape su bile načinjene od tkanina, krzna ili kože. Uglavnom se šivala od četiri ili više trokrakih krojnih dijelova sašivenih skupa. Srednjovjekovni Islandski zakonik *Grágás* govori i o kapama, zakon je zabranjivao povlačenje kapa sa tuđe glave. Ako kapa nije bila zavezana ispod brade kazna je bila globa, ali ako je kapa zavezana ispod brade i povučena prema naprijed kazna je bila lagano prognanstvo. Ako se zavezana kapa povukla unatrag nositelj kape je imao pravo ubiti u odmazdi jer se to smatralo davljenjem.<sup>85</sup> Još su se i nosila druga pokrivala za glavu nalik kapuljačama zvani *hötr* prekrivali su ramena i glavu nalik na one nošene kasnije u srednjem vijeku. Ratnici su nosili dodatno oružje, željezo je bilo skupo u vikinško doba i nisu mogli svi ratnici imati potpuni raspon opreme. Najčešće su nosili mač, sjekiru, koplje<sup>86</sup>, kacigu, i okrugli štit. Vikinzi su također bili upoznati sa procesom koji im je omogućavao

<sup>84</sup> U obliku prstena sa malim prekidom u opsegu, nepotpuni krug; u ovom slučaju kako bi se lakše zadržala/oslobodila igla <https://www.merriam-webster.com/dictionary/penannular>

<sup>85</sup> [http://www.hurstwic.org/history/articles/daily\\_living/text/clothing.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/clothing.htm)

<sup>86</sup> Nosili su dva tipa koplja, uobičajeni dugi drveni štap sa metalnim šiljatim vrhom i masivnije konjaničko koplje nalik onima koje se koristilo u viteškim turnirima

vodootpornost, kožu su tretizali pčelinjim voskom kako bi postala mekana i kasnije ribljim uljem kako bi se stvorio zaštitni sloj sa kojeg voda klizi sa kože.<sup>87</sup> postoje dokazi o postojanju kaciga sa rogovima u brončanom i ranom željeznom dobu. Brončane kacige nađene u Viksø-u u Danskoj su datirane oko 900. pr. Kr. One su jako tanke i lomljive pa su se sigurno koristile samo u ceremonijalne svrhe te su u potpunosti načinjene od metala.<sup>88</sup>

Odjeća se tkala u mnogo različitih boja. Bojana pređa se dobivala kuhanjem materijala s raznim biljkama koje su puštale boju. Boje za koje arheolozi znaju kako su se koristile su žuta, crvena, zelena, ljubičasta i plava. Odjeća bojana plavom bojom je pronađena u ukopima bogatih pase može pretpostaviti kako je plava bila važna boja te se do nje teško dolazilo. Do plave zapravo modre boje dolazilo se iz domaće biljke vrbovnika ili indiga koji se kupovao. Oko 40% nalazaka tkanine iz vikinškog doba identificirane su kao lanene. Istraživanje pokazuje kako je potrebno 20 kg lana za proizvodnju materijala potrebnog za jednu tuniku. Za izrada jedne tunike od tkanja do šivanja potrebno je 400 radnih sati. Pronađeno je nekoliko arheoloških lokacija u Danskoj na kojima se laneno platno izrađivalo na gotovo industrijskoj razini. Iz toga možemo zaključiti kako je lanena tkanina bila važna te najvjerojatnije jedan od glavnih proizvoda za trgovinu. Odjeća se radila u kućanstvu, taj posao su obavljale žene te zbog težine i dugotrajnosti izrade od početka do završnih šavova se iznimno cijenio. Pošto se izrada toliko cijnila žene koje su to kvalitetno radile također su stajale visoko u očima drugih te se više pazilo na odjeću. Sirovine koje su se koristile za izradu su vuna i lan, svila je bila poznata ali je iznimno skupocjena i morala se uvoziti koristila se samo za ukrasne elemente. Runo ovaca se striže ili čerupalo pa kuhalo kako bi se što bolje maknule nečistoće i blato s njega, kasnije se raščesljavalo željeznim češljem zbog lakšeg otpetljavanja i pređenja.

Muškarci i žene svih slojeva društva su nosili nakit u obliku kolutova to jest najčešće narukvice, također ogrlica i broševa. Neki komadi nakita su ornamentirani i mogu biti indikacija bogatstva. Broševi su također imali i funkcionalnu ulogu a opet bilo je komada simbolične uloge kao na primjer Thorov malj. Nakit se izrađivao od drva, jantara, bronce i zlata. Komadi su često ukrašavani geometrijskim oblicima, uzorkom pletiva, životinjskim glavama i stravičnim zvijerima. Probušene uši nisu bile strani pojam Vikinzima ali takvo

---

<sup>87</sup> <http://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and-jewellery/>

<sup>88</sup> [http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/text/horned\\_helmets.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/text/horned_helmets.htm)

ukrašavanje tijela nisu prakticirali, naizgled su se upoznali s time tijekom ekspedicija gdje su dolazili do kontakta sa slavenskim narodima.<sup>89</sup>

## 8. Nordijska mitologija na filmu

Ekranizacije nordijskih mitova su više orijentirane na epove i njihove junake-heroje iako je takvih iznimno malo. Epovi o povijesnim ličnostima, kraljevima i drugim vladarima, su iznimno surove i okrutne. Takav tip realnijih, prljavijih priča se više snima u suvremeno doba za male ekrane. Priče i epovi o junacima koji su najviše puta prikazivani što na kazališnim daskama što na srebrnom platnu su bez dvojbe Beowulf i saga o Nibelunzima. Premda su Ep o Beowulfu Anglosaksonci zapisali oni ipak pripadaju germanskim plemenima koji su usko vezani za nordijsku mitologiju a događaje koje opisuje ep se odvija u Danskoj. Wagner je puno pridonio konceptu germanskih plemena za širu publiku kroz svoje opere pogotovo tetralogiju *Der Ring des Nibelungen*, također je velebnost bila glavni motiv njegovih skladbi. Grandioznost je curila iz svakog takta a višesatne opere su rasplitale drevne priče o junacima, blagu, ljubavi, bogovima i drugim mitskim bićima. Za takav stil pripovijedanja trebao je i masivni kostim koji odgovara, upravo su njegove opere popularizirale mišljenje kako su Vikinzi nosili rogove na kacigama. Staviti rogove na ratnu kacigu je nepraktično i iznimno teško izraditi pogotovo u razdoblju o kojem djelo priča, ali mora se priznati kako izgleda dobro na sceni. Filmski redatelji su izgleda željeli zadobiti dio te velebnosti i prenijeti ga na platno. Prevelika je udaljenost i znana povijest od želja filmaša, pa koriste kao štaku ono sitno očuvano i zapisano o nordijskim narodima. Ali nikako se direktno ne prikazuje mitologija i njena bit sa svim bićima upletenim u priču, jer se više ne rade filmovi u kojima publika direktno ušeće u priču, jer veće mase ne shvaćaju ulazak u priču gdje deseci likova vode svaki svoju igru koja je uvjetovana prijašnjim događajima. Film u kojem se radnja kreće takvim tempom zbunjuje mase koje nemaju prethodno znanje o djelu pa mase traže objašnjenje po mogućnosti u bespotrebnom monologu. Iz filma se postepeno miče povijesni mit te se stvara nova mitologija u kojoj nedostaje priče i njene poruke a mistificira se novopečeni superjunak ili običan pojedinac. Shodno takvim pretpostavkama stvara se i kostim, jednostavan kostim za pojedinca(koji se ipak ističe u masi) ili vebni kostim superjunaka. Donekle se nordijskoj mitologiji dopušta prikaz mitova ali bez religije, izgleda kako je grčka mitologija preblizu uvaženim današnjim religijama te smeta Hollywoodu u apsolutnoj potjeri za jednakošću. Maknuvši čak i fragment mita moralna pouka nije ista ili nestane, ona se u suvremenom filmu

---

<sup>89</sup> <http://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and-jewellery/>



zamjenjuje prisnošću s drugim likovima i romantikom s glavnim ženskim likom. Takav koncept se prenosi na kostim i razvijaju se vizualni odnosi među likovima.

Zbog nedostataka apsolutno točnih informacija o odijevanju kostimografima to daje veću slobodu. S većom slobodom u kostimu filmovi se tražeći sigurnu luku previše vežu na ekranizacije prije njih i pretpostavljeno mišljenje kako su nordijci izgledali, i za to možemo djelomično zahvaliti Wagneru i njegovoj grandioznosti. Wagnerove opere su postavile u mišljenju svijeta koncept izgleda germanskih plemena. Opet za razliku od grčkog kostima o kojemu postoji mnogo informacija i vjerodostojnih prikaza filmska maska je netočna ali na mahove maštovitija. Nordijski kostim se pokušava što zornije prikazati premda se kostimografima daje savršena prilika za razvijanje njihovog umijeća oni se okreću banalno prepoznatljivom prikazu. Barem su povijesno točniji kostimi ali prečesto se izjednačava s općenitim prikazom srednjovjekovnog odijevanja.

Pošto se prikazuje više borba između čudovišta i malog čovjeka lakše se priznaje mitologija na filmu te se nordijskoj mitologiji dopušta ono nadnaravno i božansko. Tome je možda razlog jer se toliko malo zna i toliko je razvedeno pa na prvu djeluje kao bajka te se ne uzima toliko ozbiljno kao grčke priče koje su povijesno dobro potkovane. Nadnaravno pak daje masci ultimativnu slobodu prikaza, veže se na određene likovne elemente povijesti i filmske povijesti ali u prikazu nadnaravnog je sve dopušteno.

## **8.1. Analize filmova**

### **Beowulf(1999.)**

Beowulf iz 1999. je postapokaliptični vestern. Sve što dijeli s epom su likovi i poanta zapleta – borba sa zlim čudovištem tj sa Zlom. Kostimi po uzoru na postapokaliptično naslijeđe osamdesetih godina prošlog stoljeća puni su ulaštene kože i lateksa. Kao poveznica s temom i razdobljem kada je napisan ep pridodaju se masci srednjovjekovne. Moderno odijevanje i boje tog desetljeća su također evidentne u masci. Kostimi smišljaju nove načine na koje bi likovi i statisti kombinirali crno s načičkanim željeznosivim dodatcima u implementiranim elementima zbog kojih bi više podsjećali na vitezove. Preuređeni i skladni kostimi dodatno naglašavaju sve loše aspekte filma tj film djeluje nerealno i nemoguće. Iluzija koju bi film trebao imati je prelako razbijena.

Glavno mjesto radnje je kameni dvorac preko kojeg je nataknut metalni kostur. Kao i u većini vesterna prava radnja počinje kada u zabaciti gradić, ovaj puta u dvorac - Predstražu, ujaše

misteriozni stranac. Prolazi kroz bandu koja okružuje dvorac krijesovima i ubija sve koji pomisle napustiti dvorac jer je on čisto zlo pa tako i svi u njemu. Dobivamo dokaz o njegovoj vještini borbe i baratanja raznovrsnim oružjem, njegova mistika i odvajanje od ostalih likova pa i od vlastitog vizuala je njegova iznimno blijeda put i blond obojena kosa koja je praktički bijela. Oružje kojim barata je klasično s naprednim dodatcima, ono sačinjavaju jednoručni samostreli s automatskim punjenjem, kraći buzdovan<sup>90</sup> ujednačene debljine s metalnim vrhom kojeg nadopunjuju šiljci a podešavanjem otpušta tri lanca kojima na svakom kraju visi dio metalnog vrha prvotnog oružja. Njega još krasi držač za mač od dva unakrsno preko prsa postavljenih pojasa sa svojevrsnim džepom na leđima. Stranac nosi dugi iznimno prašnjav sivi kožni kaput s malenim reverom a ispod je jakna istog tona, iako je bordo boje, s podignutim ovratnikom. Jakna se spaja sprijeda s više uzdužnih prišivenih kožnih traka pa joj je kroj nalik luđačkoj košulji. Bojom i krojem je odmak od crne kožne bande dolčevita ukrašene životinjskim i ljudskim lubanjama, umjetnim naravno jer su preočigledno napravljene od loših materijala. Glavna tema bande su veliki komadi metala, od kojih su neki spojeni s odjevnim predmetom, postavljenim po raznim dijelovima tijela koji bi trebali služiti kao oklop ili ličiti na njega. Metalni komadi su postavljeni na takva mjesta i oblikovani po uzoru sportskih štitnika igrača američkog nogometa ili *empire*-a u bejzbolu. Mnogi članovi bande imaju kožni komad tkanine koji izlazi ispod štitnika i provlači se kroz međunožje kao iznimno nategnute gaće koje završavaju negdje u prsnom području ili „pelene“ koju je nosio animirani Herkul.

Dolaskom u dvorac dobivamo još kostima iste tematike te upoznajemo ostatak naroda, žene, djecu, i slabe mršave muškarce koji žive u dvorcu. Stanovnike dvorca ističu prljavi i prašnjavi crveni elementi kostima, marame oko vrata ili tunike od istog materijala koji je podsjeća na pofutrane tunike vitezova ostatak je crn, siv, i razderan. Većini je na neki način pokrivena glava pa je fokus na prljavim licima i bijedi koju predstavljaju. Straža, čuvari dvorca također imaju komad tkanine provučen kroz međunožje samo njihova verzija ima metalni štitnik direktno preko međunožja. Nitko nema veći štitnik za međunožje od uzornog vojnika to jest vođe straže Rolanda. Jedan od najzanimljivijih elemenata koji nam je pod danjim svjetlom i perspektivom napokon prikazan jest mačevalačka kaciga straže koja na mjestu gdje bi trebala biti perjanica stoji rebrasta gumena cijev. Jedinu promjenu kostima ima Hrothgar (vođa stražarnice) on kada upoznaje Beowulfa nosi tamno plavi kaput kojemu su orukvice i reveri

---

<sup>90</sup> Buzdovan (tur. *bozdoğan*), ručno oružje za borbu čovjeka s čovjekom; topuz. Prvotno drvena palica (bat, kijača), zadebljana na jednom kraju u obliku kugle; u kuglu (»glavu«) usađivali su se kameni ili metalni šiljci. Poslije se buzdovan počeo okivati ili izrađivati sav od kovine u različitim oblicima. <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=10410>; pristupljeno 27.8.2017.

ukrašeni krznom a donji rub i iznad orukvica metalnim prstenovima, kaput je uži u struku i spušta se u širinu do polovice cjevanice.

Kada se Beowulf smješta u sobu vidimo kako i on ima crnu kožnu dolčevitu ispod jakne ali s kraćim ovratnikom te napokon vidimo Kyru. Njen gornji dio je korzetiran i pripijen uz tijelo, kroj je rezan na grudima tvoreći dublje rezane košarice čije je materijal smeđe boje dok je ostatak zelenkastog tona. Dugi rukavi su ili spojeni rombovi ili prošiveni kako bi izgledali poput rombova opet nas kostim insinuira na vitezove srednjeg vijeka Rameni dio je koso rezan od vrata do područja malo iznad pazuha te ima malo podignuti ovratnik. Njene hlače su iste boje košarica od antilopa ili neke druge meke kože preko bokova nosi pojas za kojim je zataknut bodež.

Jedina svijetla točka je Grendelova majka, vještica koja uzima obličje prelijepe žene upletene u bijelu mrežu. Njena haljina, koja malo toga ostavlja mašti, je od traka luminescentnog umjetnog materijala spojenog u široku mrežu što odgovara pretpostavkom iz epa kako ona vlada elementom vode. Stil njene frizure i šminke odražava popularni stil devedesetih godina.

Beowulf je demonskog podrijetla i prepričava priču njegove majke o svom ocu Baalu<sup>91</sup> u koju on baš i ne vjeruje. On vidi zlo u sebi i okolici te kako ne bi postao zao se bori protiv njega. Njegovo podrijetlo je miješano poput Grendelovog, on je u ovoj verziji sin vještice koja je zavela Hrothgara kako bi dobila sina. Kostimi Sanje Milković Hays su kaotična simfonija kože, metala, i pletiva. Tamniji tonovi odjeće trebaju dodati misteriji i tami koja okružuje temu i lokaciju filma, usprkos tome je predvidljiva i na kraju bazična, nešto što se očekuje. Toliko nabacanih ali u suštini jednakih elemenata koji ujedinjuju srednjovjekovne vitezove s postapokaliptičnim društvom ne predstavljaju neki pomak i samo prate općenite smjernice za takvu tematiku a preveliki sklad u aranžiranju stvara kaos. Bez povezanosti sa originalnim tekstom i ikakve svrhe radnje maska je baš poput cijelog filma zapela u kolotečinu jednoličnosti upravo zbog nabacivanja gomile dodatka na svaki pojedini kostim. Maska ne nudi povezanost s likom i njegovim duševnim stanjem te nikako na njegov tekstualni predložak. Trud i razvoj oružja i kostima neprimjeren je visokoj tehnologiji koja je posvuda ugurana u pozadinu. Ubacivanje *in medias res* je rijetko u suvremenom filmu takvog tipa jer ga publika ne shvaća i traži dodatna objašnjenja koja se inače pruža na načine koji kočuju radnju. Beowulf donosi suprotnu situaciju, radnja glatko teče bez bespotrebnih monologa i

---

<sup>91</sup> Baal je vrhovno božanstvo zemalja Bliskog Istoka, posebica Kanana, kao bog plodnosti bi odgovarao ulogi Beowulfovog oca ali on ga naziva demonom te sam postavljaajući tu dualnost jer je u 17. st. kršćanska vjera drevnom bogu nadodala ulogu jednog od glavnih paklenih demona i7ili Sotone jer nisu znali značenje riječi

objašnjena, svako objašnjenje je na mjestu ali nabacivanje elemenata postavlja pitanja. Nejasno je kako je civilizacija došla do takvog razvoja i zašto, nelogično je ako su mogućnosti na dohvata ruke kako se tehnologija ne razvija dalje. Glavni likovi i statisti se vizualno izjednačuju, što nije loša stvar ali u ovom filmu je promašaj jer sve postaje jedna velika jednolična masa usprkos činjenici kako kostim svakog lika stoji za sebe. Kostim, scenografija, čak i zvuk su u raskoraku s radnjom i likovima koje bi trebali definirati i slijediti.

### **Beowulf i Grendel (2005.)**

Film je snimio redatelj islandskih korijena Sturla Gunnarsson i to dodaje vjerodostojnost trenutno prepoznatljivom mjestu i vremenu radnje te kvalitetnoj interpretaciji epa o Beowulfu. Situacija i konflikt su promijenjeni te su originalni likovi porazmješteni a sporedni dobivaju vlastiti život i stav. Mitologija je prožeta kroz likove te prikazuje i vjeru i ritual nordijskih naroda. Sukob stare i nove religije dolazi u film u vidu keltskog kršćanskog svećenika Brandana koji se trudi pokazati ljudima spasenje u Kristu. Prema kršćanstvu se odnosi baš kako se odnose prema svećeniku, strancu druge narodnosti, običaji i percepcija Krista im je smiješna i nepojmljiva. Brandanova slijepa vjera u Krista i vječni život u toj naizgled neizlaznoj situaciji donosi olakšanje danskom narodu. Nordijska religija ne traži poklonstvo već žrtvu i snagu, neizmjernu snagu i slavu u boju koja umara stanovništvo koje se pokrštava i traži utjehu u novom blagonaklonom bogu. Takav razvoj situacije je lako moguć osim što u 6. stoljeću kada se odvija radnja niti jednom svećeniku nije takav pothvat uspio. Sjever je tvrdokoran u svojim uvjerenjima bio do 11. stoljeća, a i kasnije, se održavao paganizam kroz spjeve o bogovima.

Boje kostima su boje i intenziteti koje su nordijci koristili te su sve zastupljene. Zelene, plave, crvene do grimizne, svi tonovi smeđe su zastupljene u ovom filmu. Materijal je gruba i finije pletena vuna, krzna, koža i razni metalni ukrasi i štitnici. Kroj i silueta svih kostima je povijesno točna i kostimski primijenjena. Ženske halje su malo prenisko rezane u području prsa ali takav odmak je primjeren podtonu cijeloga filma i odnosa između muškaraca i žena. Svaka tunika je ukrašena drugačijim ukrasnim rubom sa zasebnom ornamentikom ili je ruinirana na primjeren način.

Radnja nas smješta u šesto stoljeće na područje Daneland koje danas zovemo Danska. Počinje se s epilogom *Mržnja je rođena* gdje vidimo gorostasa, trola, i njegovog sina obučene kao praljude i takvih tjelesnih proporcija tijela kako se vesele trčeći po fjordu. Hrothgar i njegovi

vojnici u punoj bojnoj spremi tjeraju ih napadaju te na kraju ubijaju trola koji ih pokušava zaustaviti i spasiti svoga sina. Cijelo tijelo trola je prekriveno dlakama, njegov mladi sin također već ima bradu te je također prekriven gustim slojem svijetlih gotovo prozirnih dlaka. Razlika između danaca i trolova je gorostasna visina trola kojeg obilježava protrahirano čelo i iznimno duga kosa. Danci preko hlača zaguranih u čizme nose tunike i preko njih verižnjače preko kojih su slojeviti kožni štitnici za torzo upotpunjene kacigama i plaštevima dok su trolovi zaogrnuti kožama. Trolovi nose suknje od krzna te su im i noge do kraja lista omotane kožom, sin nosi prsluk od krzna sa kožom prema van dok otac kao plašt nosi krzno vuka. Hrothgar ubija trola kako bi zadobio zemlju gdje je trol obitavao ali pošteđuje sina skrivenog ispod litice. Godine prolaze, maleni trol raste i kuje svoju osvetu a danci svoje nastambe. Kako je trol narastao do pune veličine preko svoje suknje i oko ramena stoje iskidani komadi verižnjače. Kada Hrothgar otvara svoju halu trol odlučuje tu večer pokrenuti svoj plan te napada i pobija muškarce u njoj.

Lord Beowulf, obiteljski prijatelj i saveznik danskog kralja Hrothgara, čuvši za njegovu nevolju vodi skupinu od 13 geata preko mora. Već na tom putovanju ga pokušava povući u more velika zelena ruka koja pripada nekakvom morskome trolu, kako ga kasnije nazivaju. Skupina ratnika kao i Beowulfova obitelj koje vidimo prije njegova odlaska nije toliko različita od odijevanja Hrothgara i njegovog naroda. Žena u doba Vikinga uobičajeno je nosila gornju haljinu dok je ispod bila donja haljina koja je sezala do gležanja ili duljom košuljom tako su i odjevene djevojke i žene u filmu a zaogrnuti su krznom neke životinje ili plaštem. Muškarci su nosili tuniku, hlače i ogrtač nalik plaštu. Djeca su nosila male kopije odjeće svojih roditelja, istog tipa i kvalitete tkanine, dječaci su nosili tunike i hlače dok su djevojčice nosile dulju košulju. Ta pravila se provode kroz cijeli film i kroz svaku promjenu kostima. Jedini oblik nakita na koji se obraća velika pozornost su privjesci u obliku Mjollnira koji se zamjenjuju križevima ili neki odlučuju nositi oba simbola vjere. Ubrzo postaje jasno kako neprestani napadi Grendela nisu bez razloga te Beowulf traži cijelu priču. Dodatne podatke traži od Selme, vještice koja vidi smrt svih bića, koja živi u kolibi izvan Hrothgarovog mjesta. Selma je, osim Brandana, jedini nadodani lik koji služi kao potpora poante i zapleta radnje. Njen kostim je jednostavan od bijele donje halje i plave gornje podrapane i raširene na ramenim šavovima pa možemo vidjeti debelu pređu kojom su oni spojeni i kako metoda šivanja je poput povijesne.

Grendel nije stvorenje s mitskim moćima već promišljeni ubojica iza čijih motiva stoji osveta zbog ubojstva oca. Beowulf je slavni ratnik, umoran od legendi koje drugi spjevaju o njemu

nakon svake pobjede. Kada Beowulf dozna pravi razlog zaslužan za Grendolovu nesreću i krvave pohode, on stane promišljati o ispravnosti svojih i tuđih postupaka. Ovaj film je nastao u internacionalnoj produkciji kanadskog Eurasia Motion Pictures, britanskog Spice Factoryja i islandskog Bjolfskvida, bitno je spomenuti ovu suradnju jer nema dodira s Hollywoodom. Grendel u ovoj priči nije obličje zla koje napada dance jer im smeta njihovo veselje on ima svrhu i cilj, *raison d'etre*. Nije mistično čudovište već dio nordijske mitologije, trol, jedna podvrsta mnogobrojnih rasa divova koji su česta pojava u sagama. Njegovi postupci utječu na postupke i razmišljanje glavnog junaka koji kontemplira o razlozima te po njima i svojoj svijesti djeluje. Takav odnos prema priči sadrži nordijska mitologija, uzročno-posljedične veze i događaji koji vode do kulminacije se kreću kroz generacije. Odnos i situacije između mitoloških junaka su međusobno isprepletene i ovise jedni o drugima, daju dubinu ljudske osobnosti kroz sva bića koja se nalaze u priči. Maska filma je točna u tančine te daje prirodnost svojim likovima. Statisti, sporedni i glavni likovi premda su gotovo jednaki u svojim kostimima savršeno se ističu ili sklanjaju u pozadinu. Kostim toliko pristaje karakterima i velikoj skupini ljudi pa nema potrebe za trikovima poput odjeljivanja bojom ili drugačijom interpretacijom kostima drugih filmova. Kao i sam film kostim je toliko spojen s osobnošću i vizurom likova pa ga prestajemo primjećivati i jednostavno ga razumijemo čak ako publika nije upoznata s poviješću odijevanja. Tolika jednostavnost i točnost se može nekima činiti jeftino, tj zbog grubog tkanja materijala i jednostavnosti maska za ovakav film djeluje neprimjereno, nedovoljno grandiozno, ali upravo zbog toga je pravilan prikaz doba, mitologije, i njegovog mentaliteta.

### **Beowulf (2007.)**

Beowulf redatelja Roberta Zemeckisa uzima elemente epa o Beowulfu i priča o blagu Nibelunga te stvara unikatno viđenje u isprepletenosti obje priče. Ovaj film je animirani film snimljen 3D *motion capture*<sup>92</sup> tehnikom. Za kvalitetne primjere i principe nordijske mitologije možemo zahvaliti Neilu Gaimanu, engleskom piscu koji piše u žanru fantazije i izvrstan je poznavatelj nordijske mitologije,<sup>93</sup> koji je uz Rogera Avaryja odgovoran za scenarij. Umjesto prstena iz horde Nibelunga je ceremonijalni rog a zmaja Fafnira je porazio Hrothgar a ne Sigmund, priču o pobjedi i slabosti zmajeva govori Beowulfu kada mu nudi zlatni rog kao nagradu. Kroz cijeli film se traži i nudi nostalgija za minulim vremenima i njegovim herojima

---

<sup>92</sup> Proces snimanja pokreta ljudi ili predmeta.

<sup>93</sup> Osim što je Gaiman odgovoran za *Američke bogove* koji donose razne mitologije u suvremeno doba i koristi mitologije kao čestu inspiraciju u svojim djelima. Gaiman ove, 2017. godine, izdaje svoje viđenje skandinavskih priča u knjizi *Nordijska mitologija*.

i njihovim pothvatima. Mitologija, skaldsko pjesništvo te zazivanje bogova je prisutno zajedno s kršćanstvom koji se želi probiti i polako zamjenjuje stare običaje.

Danci su odjeveni u srednjovjekovnu siluetu raznih nijansi narančaste i crvene vizualno ih se stavlja u isti koš. Hrothgar u početku je prikazan kao najobičnija pijanica i to u obliku Dioniza, vječno rumenih obraza dok ga nose njegovi dvorjani a zaogrnut je, na grčki način, u bijelu dugu tkaninu koja mu spada dok tetura do svog trona i žene. Kostimi danaca imaju iznimno bogatu i posebnu teksturu koja se postiže naizmjeničnom promjenom gustoća u tkanju halja. Vojnici nose debele jakne i hlače stila viteških turnira kasnijeg srednjeg vijeka dok su ostali dvorjani u limbu između srednjeg vijeka i odijevanja nordijskih plemena. Rubovi halja su im bogato ukrašavani ornamentiranim trakama.

Beowulf i njegovi suborci su odjeveni poput rimskih centuriona crne boje sa željeznim verižnjačama ispod oklopa i ukrasima istog materijala. Tako se stvara poveznica s mjestom i kulturom kada je zapisan ep, Hrothgar još njegove kompanjone naziva thanes. Naziv thane je titula za Škotske feudalne lordove ili čovjeka u službi lorda koji posjeduje zemlju a posebice ako mu je služio neku vrstu vojne službe ili pothvata. Družina je tako postala migrantna jer se Beowulfa naziva geatom pa se pretpostavlja kako su putovali gdje ih nosi želja za avanturom i priče o čudovištima te su usput preuzeli odijevanje rimskih vojnika. Beowulfov plašt je spojen od više raznih čvrstih materijala, raznih koža i vune također tvoreći posebnu teksturu i tako ga približivši Dancima.

Pred kraju filma ostarjeli Beowulf izjavljuje: „Vrijeme heroja je mrtvo, Wiglaf. Krist Bog ga je ubio, ostavljajući čovječanstvo samo sa cmoljavim mučenicima, strahom i sramotom.“ Premda ih kasnije napada zmaj kojeg Beowulf teško porazi on se prvo pojavljuje na ekranu zapalivši veliki križ a onda nastavlja prema crkvi koju sravnja sa zemljom. Zadnji uzaludni uzdah starih vjerovanja umire sa zmajem i Beowulfom ali naslijeđe se nastavlja u pozadini povijesti kako predlaže zadnja scena sa Grendelovom majkom u vodi i rogom koji nakon što se pojavljuje na plaži uzima Wiglaf.

### **Prsten Nibelunga (2004.)**

Film Ulija Edela objedinjuje motive drevnih zapisa *Völsungasaga*, *Nibeilugleid* i *Nibelungensaga* ali i glavnu premisu Tristana i Izolde; moglo bi se reći kako objedinjuje Wagnerove opere. Priča pokušava uhvatiti stanje naroda u sukobu stare i nove religije kroz ljubavne i dvorske intrige. Prakticiranje stare religije je nepoznato te se prikazuje kao nešto

što izumire u Burgundiji u 5. st. te je već zamijenjeno crkvama i kršćanstvom. Usprkos tome blago i magija starih naroda i rasa pa tako i zmaj koji čuva blago su glavni akteri. Mitologija i mitovi su prisutni poput govora i držanja glumaca pa način govora odaje njihovo vjerovanje; bogovi se javljaju riječju drugih i pokojim darom. Svi detalji priča uz sitne izmjene i dodatke se nalaze u filmu.

Boje i materijali muških kostima se drže povijesnih karakteristika pa tako i karaktera likova. Vunene tunike i hlače plavih, crvenih, zelenih i bijelih nijansi se izmjenjuju u kombinaciji s hlačama i plaštevima istih ili potpuno drugačijih boja. Ženski kostimi, halje i ukrasni vezovi na njima, višeg staleža koriste umjetne materijale oštrog sjaja stvarajući odbljesak koji nema niti svila pa stvara preveliki kontrast s grubo tkaninom muških kostima koji sadrži meko svjetlo i teksturu. Silueta i stil maske su srednjovjekovni i nordijski s odmacima u detaljima koji vode kroz cijelu povijest srednjeg vijeka. Također je blagi rimski utjecaj kod izrade dijelova ratne opreme što odgovara teritoriju gdje se odvija glavna radnja i kršćanskoj vjeri koja je postala imperativ ovim Francima.

Film navještava svoj značaj te vrijeme i mjesto radnje u početnom monolog s kartom i detaljima krajobraza pomiješanim s povijesnim figuricama i ilustracijama u pozadini. „Prije 1500 godina većina Europe je napustila svoja stara vjerovanja i okrenulo se kršćanskoj vjeri. Jedino su se na Sjeveru ljudi držali bogova svojih predaka. Najmoćniji od tih bogova je bio Odin, vladao je među zvijezdama u Valhalli, a njegovi gavranovi su mu dali mudrost i sjećanja. Ali dok je vatra prastarih moći blijedljela uzdigla se čudesna priča koja je uhvatila srca ljudi. Govorila je o kovaču koji je ubio moćnog zmaja i osvojio legendarno blago. Zmajsko zlato.“ Takav uvod završava potopljenom vikinškom lađom oko koje leži blago. Lađa čiji pramac krase zmajski lubanja, ne kao ukras od izdjeljanog drva nego prava bijela lubanja zvijeri. Prijelaz iz germanske i nordijske verzije priče u wagnerovski manir donosi mladi princ Sigfried koji postaje kovačem kada ga stari kovač Eyvind pronađe, u Mojsijevskom stilu, kako pluta rijekom. To se dogodilo nakon što su njegov dvorac napali Saksonci te mu ubili roditelje pred njegovim očima. Dječak u rukama kovača se ne sjeća ničega ali vidimo prepoznavanje u očima kovača nakon što se kamera približi izvezenim crvenim grbovima na bijeloj tunici mladog princa. 12 godina nakon vidimo mladog kovača nazvanog Erik kako promatra brod koji prolazi rijekom pored kovačnice. Erik je odjeven u radnu odjeću i dok je potpuno razumljivo da nosi kožnu pregaču ili tuniku. U ovoj situaciji njegova radna odjeća je kožna tunika krojena sa samo jednom naramenicom i nosi je preko bijele tunike, nepraktično za toliki fizički rad s vatrom, i začudo je iznimno bijela. Kroz film u



ulozi kovača nosi ili inačicu s jednom naramenicom ili kožnu tuniku krojenu po nordijskom ali i bilo kojem srednjovjekovnom kroju. Tunika je od jednog komada kože sa prorezom za glavu bez rukava tj širina tkanine pada preko ramena do bicepsa gdje se u ukrasnoj ulozi prošiva kožnim trakama i nadodaje komad tkanine od maksimalno 10 centimetara. Njegov otac nosi sličan kostim upotpunjen kožnom papicom koja pokriva i uši preko koje z aputovanje stavlja debelu pletenu tkaninu.

Na brodu se nalazi islandska kraljica Brunhilda i njeni ratnici te proročica Hallbera koja iz runa čita imanentnu sudbinu kraljice. Brod i ljudi na njemu su prozor u nordijske tradicije, njihova traženja, mudrosti, i vizualni identitet. Predstavljaju vjerne ratnike zaogrnuti tunikama svih tonova smeđe i kožnim štitnicima raznih oblika. Brunhilda nosi dvije halje, donju bijele i gornju plave boje. Preko halja stoje ukrasni štitnici koji se sastoje od dugačkog pojasa s dvije trake preko ramena na koje su spojeni štitnicima za ruke. Još i suknja od četiri duga svijetla komada kože a dva sa strane su kao ostatak armature pojačane metalom. Kada izlazi iz potpalublja zaogrnu je plaštem od par spojenih krzna. Ona, u plavom zaogrnuti bijelim krznom dok joj plava kosa vijori na jakom vjetru, je idealni vizual ledene kraljice hladnog Islanda; personifikacija samog otoka.

Eyvind priča Eriku sve o bogovima i odgovara na sva njegova pitanja o sudbini i zašto bi bogovima bilo stalo do smrtnika na blag i iskren način. Njegova verzija vjere jest kako su sve sudbine isprepletene kako bi ljudi znali što im je činiti a kada bi bogovi vidjeli kako radimo nešto loše za nas se razbjesne na smrtnike. Erik na takvu izjavu odgovara kako kršćani govore kako je njihov bog posvećen opraštanju na što Eyvind odgovara kako su kršćani čudna skupina. Stari kovač je simbol i stup starih tradicija. Usred razgovora počinje padati meteor a Eyvind proriče Ragnarök a bogovi kreću u boj. Znatiželjni Erik otrči pobliže pogledati a Eyvind više za njime kako se nikad ne treba petljati s bogovima. Kod kratera se bori s osobom koja nosi širok baršunasti ogrtač s procjepima za ruke i enormnom kapuljačom, stil ogrtača više odgovara zamisli nekog kostimografa perioda koji dolaze poslije srednjeg vijeka nego trenutnog vremena radnje. Osoba pod plaštem je Brunhilda koju je Erik porazio što nije uspjelo niti jednom muškarcu prije. Ona kao okorjeli vjernik nastavlja priču o sudbini i volji bogova. Nakon što provedu večer skupa ujutro ona nestaje dok Erik, odjeven u kožne hlače s pasicama kroz koje je proveden kožni remen, uzima ostatak meteorne rude i odlazi ocu koji također vjeruje kako je njihov susret bio volja bogova.

Saznanje o tituli Brunhilde potiče Erika na avanturu i traženje svoje prošlosti pa prvi put u životu putuje izvan kovačnice i to rijekom do Burgunda s ocem. S prošlim kadrovima, likovima i maskom dobiva nordijski dio s onima koji slijede dobivamo srednjovjekovni svijet. Na pravoj putanji filma dok naši junaci putuju dobivamo spoj dvaju kultura i pozadinsku priču o zmaju koji leži na blagu, hordi i narodu Nibelunga kroz razgovor Hagen i patuljka Albericha, bivšeg člana klana Nibeluga, koji je Hagenov djed. Dolaskom u Burgund kostimi poprimaju svjetlije tonove, razne zelene, plave, i crvene. Također su vidljivi bogatija ornamentika tkanina ili dijelova tkanina i rimski stil. Tunika preko hlača je esencijalna za muškarce ali način nošenja plašta i tip ornamenta na tunici je rimski te na mahove bizantski. Kod nekolicine plašteva vidljiva je šiljata kapuljača kao najprepoznatljiviji element srednjovjekovnog odijevanja. Žene nižih staleža su odijevane u jednostavne dvije halje romaničkog stila. Kod žena višeg staleža se primjećuje iznimno lagan umjetni sjajni materijal ornamentiran po rubovima ili je cijela tkanina uzorkovana ili pak nabrana kako bi se dobila tekstura a preko svega stoji ukrasni pojas na gotički način. Čak i Brunhildin pojas koji je dar bogova i daje joj nadljudsku snagu je šira i dulja verzija u istom stilu.

### **Thor(2011.)**

Marvelova igrana adaptacija njihovog stripa govori o rasi vanzemaljaca koji su u antičkom dobu posjećivali Skandinaviju te zbog njihove nadnaravne snage ih se smatra bogovima. Priča o Thoru i junacima Asgarda se stavlja u žanr znanstvene fantastike a ne fantazije. Ekranizacija je otišla daleko od prvotne ideje stripa koji je pak otišao daleko od mitologije na kojoj se zasniva; film se pak vraća na nordijsku mitologiju u nekim aspektima. Prepričavanje priče već prepričane priče. Thor nije više bog on je samo druge rase s drugačijim sposobnostima, ali je još uvijek junak. Film prikazuje Thorov put od arogantnog junaka Asgarda koji prelako plane, često na uštrb drugih, do superjunaka Midgarda(Zemlje) koji suosjeća, pati i uzdiže se požrtvovnošću kao nova bolja osoba. On više nije magično vebno biće nego grešan pojedinac pun mana na kojima treba poraditi.

Moć i magija bogova nordijske mitologije je zapravo visoka tehnologija ove napredne dugovječne rase. Thor sam kaže u razgovoru s Jane Foster: „*Your ancestors called it magic, and you call it science. Well, I come from a place where they are one and the same thing,*“ doslovno prevedeno: „Tvoji preci su to zvali magijom, a ti to nazivaš znanošću. Pa, ja dolazim iz mjesta gdje je to jedna i ista stvar.“ Želi se sama pomisao na božansko i uzdignuto svesti na jednostavno-svi smo mi isti, i „bogovi“ su ljudi. Dio radnje koji priča o Asima

počinje Odinovom naracijom kroz zbivanja jednog norveškog mjesta Tonsberga 965. godine „Jednom, ljudi su prihvaćali jednostavnu istinu, kako nisu sami u ovom svemiru. Za neke svijetove su vjerovali kako su dom njihovih bogova. Drugih, znali su kako ih se moraju bojati. Iz carstva hladnoće i tame došli su Mrazni Divovi,...Iako smo pali u čovjekove mitove i legende, bio je to Asgard i njegovi ratnici, oni koji su donijeli mir svemiru.“ Mitološke priče ostaju u imenima i osobama te određenih dijelovima kulture Asa koje Thor prepričava. Popratni likovi ne shvaćaju i ne znaju ništa o nordijskoj mitologiji i u početku uzimaju Thora zdravo za gotovo. Nekim čudom se nalazi jedan Skandinavac, Erik Selvig, u tom timu znanstvenika koji ipak prepoznaje imena koje Thor spominje i smatra ga ludim i zabludjelim. Erik Selvig izjavljuje kako su to priče za djecu uz koje je on odrastao te se treba držati podalje od tog luđaka što njegova kolegica Jane Foster i njena asistentica Darcy ignoriraju.

Mora se priznati ovoj ekranizaciji kako je zapravo točna u prvotnom prikazu Thora, snažan, nagao, i temperamentan bog grmljavine koji je uz to pomalo glup. Chris Hemsworth kao Thor je upravo takav kako su ga opisivali nordijci i fizički i psihički; bliži je opisu u nordijskoj mitologiji nego kako je prikazan u počecima stripa. Dolaskom u Midgard to prestaje, iako on još uvijek posjeduje te osobine njihova interpretacija se mijenja. Njegovu glupost zamjenjuje humor zbog razlike u kulturi a simpatično arhaički manirizmi kojih više nema u modernoj kulturi ostavljaju sporedne likove zatečene i razgaljene i putem njih publiku. Thor više nije toliko glup koliko je neshvaćen dok se pokušava priviknuti na život na Zemlji pa tako raste u mentalnom kapacitetu a publika oduševljena pomakom u karakteru upija sve naizgled urnebesne sitnice. Dakle jedna determinirajuća osobina je nestala nju slijedi Thorova nagla ćud. Pojavom „neprijatelja“ glavne junakinje i njenih kolega, vladine organizacije S.H.I.E.L.D., Thor pokušava uz vlastitu dobit pomoći znanstvenicima. Kada ne uspijeva ponovo podići Mjolnir jer nije dovoljno vrijedan te mu brat u toj situaciji, najnižoj točki njegovog života, servira laž o smrti sveoca Odina Thor se ruši kao osoba. Njegov krah stvara empatiju kod publike te ona željno iščekuje na koji način će se uzdignuti.

Kostimi su stereotipna mješavina vizuala kostima već postavljenom u stripu i novih krojeva i materijala. Uzeli su već preinačeno viđenje srednjeg vijeka kroz modne oči 60tih godina te kako su u to doba pretpostavljaju odijevanje u budućnosti i pokušali stvoriti nešto novo. Asgard i njegovi stanovnici su puni metalnog sjaja zlata i pokojeg željeznog oklopa. Specifično je kako Odin, dvorski stražari i Frigg nose zlatnu boju ili neku verziju žućkastog materijala s metalnim prizvukom dok veliki junaci, Thor i njegova družba, preferiraju srebrne detalje; tako u svoj raskoši zlata kojim su okruženi oni svojom jednostavnošću odstupaju od

norme. Posebni su i njihovi crveni plaševi spojeni na ramenima poput prijašnjih prikaza grčkih ili rimskih vojnika. Jedina iznimka tome je Loki koji svojom crno-zeleno-zlatnom kombinacijom odstupa od svih i priziva pogled i trenutno stvara dojam nečeg krivog kada ga uspoređujemo s drugima čak i kada izuzmemo činjenicu kako se zelena boja smatra bojom otrova. Kostimi su kombinacija svih antičkih i srednjovjekovnih naroda a ne samo nordijskih pomiješana sa suvremenim detaljima najviše u izradi oklopa i štitnika ali i u kroju. Tako i oružje djeluje oblikom poput antičkog ali nadodani detalji i sama moć iza njih prikazuje budućnost. Asgard kako je stvoren predstavlja budućnost koja je zapeta u generalnom obliku srednjeg vijeka koji je i sam bio inspiriran antikom. Običan narod Asgarda nosi bijelo i neutralne tonove svojih dugih halja nordijskog izgleda. Jedini pravi izlet u srednji vijek s početka filma predočuje Norvežane u bijelom i smeđem, tako se lakše spajaju sa pozadinom jer su nebitni za tih maksimalno trideset sekundi na filmu. Njihovi kostimi su mješavina nordijskih i srednjovjekovnih krojeva.

Svi ostali kostimi su suvremeni koji odražavaju karakter likova i generalne oznake podneblja. Jane Foster je u udobnoj i pomalo djetinjastoj odjeći jer joj ona kao i sav svijet izvan njene struke nebitan. Njena pomoćnica Darcy jednostavna i svezremena u trapericama i tamnijim majicama a Erik Selvig konzervativan i u neutralnim bojama baš kao Norvežani s početka filma. Statisti i Thor u zemaljskoj odjeći su tipični prikaz srednje Amerike(države iz sredine USA-e, radnja je u Novom Mexicu) s trapericama i kariranim košuljama, debljim jaknama i čvrstim radničkim čizmama. Agenti su u odijelima a vojska oko njih je u uniformama. Reference na strip i povijesne temelje priče prikazuju se kroz pokoju natuknicu u scenografskoj pozadini. Loki više nije Odinov krvni brat već njegov posvojeni sin dok je poznato kako je on dio jotunske rase, te njegova dualnost i spletke proizlaze iz želje za spoznajom vlastite osobe. Lokijevo traženje se pretvara u utrku za moći koja se pojačava promjenom kostima i dodavanjem njegove specifične zlatne kacige s enormnim rogovima bika. Sif od Thorove žene postaje njegov suborac i očigledna je njena ljubav dok se Thor okreće zemljanki Jane Foster.

## ZAKLJUČAK

Antičke mitologije koje sam uzela na razmatranje su naizgled sušte suprotnosti pa tako i njihovo prikazivanje na srebrnom platnu. Započela sam analizu utjecaja i razvoja mitologije kroz samo značenje mita i mitologije. Preko vjerovanja i priča antičkih kultura prelazim na samo njihovo odijevanje. Antički zapisi mitoloških priča, osim što su ekranizirani, daju vizure odijevanja opisima koje sadrže. Takav je slučaj u grčkoj ali nordijska kultura je prvenstveno oralna te su zapisi nastali tek u srednjem vijeku. Umjetnost i obrtništvo svih oblika služilo mi je kao odličan izvor informacija ne samo o mitologije već ponajprije odijevanju. Iako ima mnogo očuvanih arheoloških pronalazaka grčke kulture to je suprotnost u nordijskoj. S cjelokupnom slikom o mitologiji i odijevanju krećem u analizu filmova koji svojim kostimima ističu ili negiraju kulturu antike te na koje se sve načine suvremeni film odnosi i shvaća mitologiju i odijevanje antike. Može se kroz suvremeni film vidjeti kako se odbacuje odijevanje antike ali ne u svrhu maske kao boljeg komunikatora s publikom nego postepenog zatupljivanja iste. Svaki autor donosi drugačije viđenje priče, potpuno novu interpretaciju jedno te iste stvari. Kod ponovnog prepričavanja predaja starih par desetljeća dolazi do velikog odmaka od idejnog značenja priče. Interpretacija scenarista u ovom slučaju i njegovo vlastito poimanje događaja instantno stvara odmak i povezuje suvremena traženja sa starim zapisima.

U filmskoj masci se treba odmaći od apsolutne autentičnosti jer se gubi shvaćanje i empatija publike. Ako se u kostimu odlazi u potpunu autentičnost publika ne shvaća vizuale i trenutno gubi poveznicu s likovima i što oni predstavljaju. Postepeni odmak od autentičnosti doveo je do iskrivljene slike povijesti, posebice krivog shvaćanja odijevanja antičkih kultura. Publiku se zaglupljuje i ona više ne razabire pravu sliku povijesti od one koja joj je nametnuta te ju smatra stvarnom. Nikad u povijesti nije bilo toliko krive reprezentacije kao kod grčkog odijevanja i odijevanja nordijskih zemalja. Prikazuju se u iznimnim količinama i dobivaju na popularnosti svake godine, usprkos tome ne ulazi se dovoljno duboko u istraživanje odijevanja tih kultura nego se gradi na njihovim predispozicijama utemeljenima na prijašnjim filmskim i kazališnim uradcima. Trebalo bi se graditi na temeljima kulture odijevanja tih civilizacija ne uništavati ih prerađevinama starijih prikaza. Osim što se uništava original koji ostaje zaboravljen te percepcija istog se nepovratno mijenja, gubi se kreativnost i značenje kostima, to naravno nije slučaj kod svih ali većina pokazuje suprotno. Ponovnim preradama istog izgubit će se mogućnost napretka i novine, sve postaje jedna prožvakana gomila istog okusa i oblika.

## LITERATURA

Nordijska Mitologija; Munch, Peter Andreas; CID-Nova, 2015.

From Asgard to Vallhala; O'Donoghue H.; I.B.Tauris&Co Ltd; London; 2008.

Greek and Roman mythology A to Z; Kathleen N. Daly;.2004.; Facts On File, Inc.; New York NY

Textiles and Costume Design. Ellsworth, Evelyn Peters; San Francisco, P. Elder and company; 1917.

Greek Dress A Study of the Costumes Worn in Ancient Greece, from Pre-Hellenic Times to the Hellenistic Age; Abrahams, Ethel B.; London; John Murray; 1908.

Viking Dress; Walton P.; The Jorvik Viking Centre <https://www.jorvikvikingcentre.co.uk/wp-content/uploads/2017/01/Dress.pdf>

Fashion, Custume, and Culture: Clothing, Headwear, Body Decorations, and Footwear through the ages; Pendergast S., Pendergast T., volume I-II; SAD; U X L; 2004.

Poems of the Elder Edda Revised Edition; transled by Patricia Terry; University of Pennsylvania Press; 1990.

Beowulf a new verse translation, bilingual edition; Heaney S.;W.W. Norton&Company, Inc., SAD; 2000.

Viking Age Everyday Life during the Extraordinary Era of the Norsemen; Wolf K.; Sterling Publishing Co., Inc.; 2013.

Najljepše priče klasične starine, tom I-III; Schwab G.; Grafički zavod Hrvatske; 1985.

Hemingway, Colette. "Theater in Ancient Greece". In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art; 2000.

Marvel Masterworks: The Mighty Thor; Kirby J. , Lee S.; R.R. Donnelley, Inc.; SAD; 2011.

Goldhill, S. Reading Greek Tragedy (1986)

Rehm, R. Greek Tragic Theatre (1992)

Herkul; Clements R., Musker J.; SAD ; 1997.[igrani film]

Herkul; Ratner B.; SAD.; 2014.[igrani film]

Legenda o Herkulu; Harlin R.;SAD; 2014.[igrani film]

Percy Jackson i Olimpijci: Kradljivac gromova; Colombus C.; VB, Canada, SAD; 2010.  
[igrani film]

Troja;.Peterson W.; SAD; 2004. [igrani film]

Beowulf; Baker G.; VB, USA; 1999. [igrani film]

Beowulf i Grendel; Gunnarsson S.; Kanada, VB, Island, USA, Australija; 2005. [igrani film]

Beowulf; Zemekis R.; USA; 2007. [igrani film]

Prsten Nibelunga; Edel U.; SAD; 2004. [igrani film]

Thor; Branagh K.; SAD; 2011. [igrani film]

Outlander; McCainH.; SAD, Njemačka, Francuska; 2008. [igrani film]

13. ratnik; McTiernan J., Crichton M.; SAD; 1999. [igrani film]

Thor: Svijet tame; Taylor A.; SAD; 2013. [igrani film]

<http://www.didaskalia.net/studyarea/greekstagecraft.html>; pristupljeno 24.2.2017.

<http://academic.reed.edu/humanities/110Tech/Theater.html#timeline>; pristupljeno 24.2.2017.

<http://academic.reed.edu/humanities/110Tech/staging.html>; pristupljeno 24.2.2017.

<http://www.hrleksikon.info/definicija/mit.html>; pristupljeno 5.6.2017.

<http://www.hrleksikon.info/definicija/mitologija.html>; pristupljeno 5.6.2017.

<http://www.znanje.org/i/i19/99iv03/99iv0324/pojam%20mita.htm> ; pristupljeno 11.5.2017.

<http://www.hrleksikon.info/definicija/etiologija.html>; pristupljeno 5.6.2017.

<http://proleksis.lzmk.hr/17893/>; pristupljeno 5.6.2017.

<http://www.hrleksikon.info/definicija/eshatologija.html>; pristupljeno 7.6.2017.

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=23202#poglavlje8839>; pristupljeno 7.6.2017.

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=24842>; pristupljeno 13.6.2017.

<http://onlinerjecnik.com/rjecnik/strane-rijeci/faj>; pristupljeno 16.6.2017.

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=44101>; pristupljeno 27.6.2017.

<http://www.ancient.eu/hoplite/>; pristupljeno 27.8.2017.

<http://www.hrleksikon.info/definicija/normandija.html>; pristupljeno 27.6.2017.

<https://www.britannica.com/biography/Olaf-Tryggvason> ; pristupljeno 10.7.2017.

[http://www.hurstwic.org/history/articles/daily\\_living/text/clothing.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/clothing.htm); pristupljeno 18.7.2017.

<https://www.timelessmyths.com/norse/volsunga.html>; pristupljeno 18.7.2017.

<http://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and-jewellery/>; pristupljeno 18.7.2017.

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=49215>; pristupljeno 27.7.2017.

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=19464>; pristupljeno 27.7.2017.

<http://users.ox.ac.uk/~wychwood/costume.shtml>; pristupljeno 27.7. 2017.

[http://www.shelaghlewins.com/reenactment/thorsbjerg\\_description/thorsbjerg\\_trews\\_description.htm](http://www.shelaghlewins.com/reenactment/thorsbjerg_description/thorsbjerg_trews_description.htm); pristupljeno 19.7.2017.

<http://vikingageclothing.susannabroome.se/bibliography/>; pristupljeno 18.7.2017.

<http://www.vikinganswerlady.com/clothing.shtml>; pristupljeno 20.7.2017.

<https://www.cs.vassar.edu/~capriest/roach.html>; pristupljeno 20.7.2017.

<https://www.cs.vassar.edu/~capriest/mensgarb.html>; pristupljeno 20.7.2017.

<https://www.cs.vassar.edu/~capriest/qdirtyvk.html>; pristupljeno 20.7.2017.

<http://thedreamstress.com/2012/01/terminology-the-so-called-viking-apron-dress/>; pristupljeno 18.7.2017.

[http://www.shelaghlewins.com/reenactment/hedeby\\_apron/hedeby\\_apron.htm](http://www.shelaghlewins.com/reenactment/hedeby_apron/hedeby_apron.htm); pristupljeno 18.7.2017.



<http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>; pristupljeno 11.5.2017.

<http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/edda-svijet-nordijskih-saga/>; pristupljeno 11.5.2017.

<http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moc-mita/>; pristupljeno 12.5.2017.

<http://nordijska-mitologija.com/category/nordijska-mitologija/>; pristupljeno 17.5.2017.

[http://www.ancient.eu/Francois\\_Vase/](http://www.ancient.eu/Francois_Vase/); pristupljeno 13.8.2017.

[http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/text/horned\\_helmets.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/text/horned_helmets.htm); pristupljeno 14.8.2017.

<https://norse-mythology.org/>; pristupljeno 7.7.2017.

[http://www.ancient.eu/Arminius/#related\\_articles](http://www.ancient.eu/Arminius/#related_articles); pristupljeno 27.6.2017.

<http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/tragom-proslosti/homerova-troja/>; pristupljeno 21.8.2017

<http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=27075/>; pristupljeno 21.8.2017.

<http://www.pitt.edu/~dash/sigurdstone.html>; 27.6.2017.

## POPIS SLIKOVNIH PRIKAZA

Slika 1: primjeri odijevanja mikenske i minojske kulture; vlastite ilustracije

Slika 2: primjeri dorskog stila odijevanja; vlastite ilustracije

Slika 3: primjeri jonskog stila odijevanja; vlastite ilustracije

Slika 4: obiteljsko stablo nordijske mitologije prema Proznoj Eddi; humon: „Norse Gods

Family Trees Combined“ preuzeto 17.7.2017. sa

[https://orig00.deviantart.net/a32f/f/2015/314/5/9/norse\\_gods\\_family\\_trees\\_combined\\_by\\_hu\\_mon-d9g7r6g.png](https://orig00.deviantart.net/a32f/f/2015/314/5/9/norse_gods_family_trees_combined_by_hu_mon-d9g7r6g.png)

Slika 5: primjeri ženskog odijevanja nordijskih plemena; vlastite ilustracije

Slika 6: primjeri muškog odijevanja nordijskih plemena; vlastite ilustracije

## DODATCI

1. ilustracija za Herkula iz 1997. i prikaz muza



2. Strip verzija Herkula i njegove svite i filmska verzija





3. Borba u areni iz Legende o Herkulu, prva scena sa Sicilije druga iz Tirinta



4. scene iz Percyja Jacksona, Atena, Zeus i Posejdon; Uma Trurman kao Meduza



5. scene iz Troje, gozba u Ateni; unutrašnjost Troje, Prijam s Parisom, mirmidoni i Ahilej





6. scene iz Beowulf iz 1999.; ulazak u dvorac, Kyra i Roland, Beowulf sa samostrelom



7. Beowulf i Grendel, Grendelov otac bježi od Hrothgara; Hrothgar drži Grendelovu ruku, Hrothgar i Wealtheow; geati u hali; fotografija sa seta



8. Beowulf iz 2007.; Hrothgar pokazuje Beowulfu ceremonijalni rog; Grendelova majka u liku Wealtheow opsjeđa Beowulfa; Beowulf i Grendelova majka u njenom brlogu





9. Prsten Nibelunga; Sifried (treći zdesna) i burgundnjani; Brunhilda



10. Thor; prvi izgled stripovskog Thora; Thor pa Thor i Odin, Lokijeva kaciga; Thor u Midgardu sa svim prijateljima

