

Kinga Zablocka

Når mennesker spiller guder

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

Veileder: Eva Bakøy

Mai 2019

Kinga Zablocka

Når mennesker spiller guder

Bacheloroppgave i Filmvitenskap
Veileder: Eva Bakøy
Mai 2019

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Når mennesker spiller guder

8922 ord

I denne oppgaven skal jeg se på representasjon av greske guder i nyere Hollywood-heltefilmer, med fokus på de tolv olympiske gudene. Jeg vil undersøke hvordan disse skikkelsene er annerledes på film sammenlignet med mytosen, og hvordan disse forskjellene påvirker vårt inntrykk av de. Jeg skal ta for meg tre filmer som jeg analyserer en og en ved hjelp av adaptasjonsteori og sympatistrukturen til Murry Smith.

In my paper I want to look at the representation of Greek mythology, with the focus on the 12 Olympic gods, in newer Hollywood movies. I want to look at the differences between the representation in movies and the representation in the mythology and examine how these differences affect our impression of the gods. I will analyse three movies, one at a time, with the use of adaptation theory and the structure of sympathy by Murry Smith.

INTRODUKSJON	3
KARAKTERENGASJEMENT	4
SYMPATISTRUKTUR	5
ADAPTASJONSTEORI	6
METODE	9
ANALYSE	9
DODEKATHEON	9
ZEUS	10
HERA	11
POSEIDON	11
ATHENE	12
HADES	12
IMMORTALS (2011)	13
I FILMEN	13
I MYTEN	14
LIKHETER	14
FORSKJELLER	15
FUNKSJON	15
CLASH OF THE TITANS (2010)	16
I FILMEN	16
I MYTEN	17
LIKHETER	17
FORSKJELLER	18
FUNKSJON	18
HERCULES (1997)	19
I FILMEN	19
I MYTEN	20
LIKHETER	21
FORSKJELLER	22
FUNKSJON	22
AVSLUTTING	23
KONKLUSJON	23
KILDER	25
FILMLISTE	25
LITTERATURLISTE	25
E-KILDER	26

Introduksjon

Da jeg var på ungdomsskolen oppdaget jeg en Percy Jackson-bokserien. Den handlet om en 11 år gammel gutt fra Manhattan som blir utsatt for en rekke overnaturlige hendelser før han oppdager at han er sønnen til den greske guden Poseidon. Gude-karakterene i disse bøkene er en rekke arrogante og dramatiske foreldre som oftest ikke bryr seg om barna sine. De vekker en del hat både hos leseren og andre karakterer i boka, men senere i seieren viser de sine mer imøtekommende sider. Vi ser at de også er gavmilde, morsomme og heroiske, og at de må ofre mye for at verdensorden skal fortsette slik den er.

Vi mennesker har ofte mye sympati for tragiske helter som ligner på oss selv, som ikke er perfekte og til og med egoistiske til tider. På sin tid var greske guder nøyaktig dette. De var menneskelige refleksjoner forhøyet i tusen. De startet og endte kriger, drepte og skapte monstre, og tok, men også ga liv. Jeg falt for de ganske fort, de var mer komplekse og nyanserte enn mange andre karakterer som jeg fant i litteraturen, og bokserien til Rick Riordan satte dem i en mer kjent og moderne kontekst for meg som en 14-åring. Dørene for å lære mer om gresk mytologi åpnet seg, og jeg løp rett gjennom.

Den første filmadaptasjonen av serien kom i 2010 og var møtt med stor skuffelse blant fansen til de originale bøkene. Den største skuffelsen for meg var hvordan gude-karakterene, som jeg falt så hardt for i bøkene, mistet alle sine nyanser. Etter å ha gjort masse research på temaet som forberedelse til oppgaven oppdaget jeg at dette temaet ikke er veldig omtalt og derfor stod spørsmålene mine fortsatt uten svar. Hvorfor virker gudene mye mindre sympatiske på film i noe tilfeller, på tross av om man kjenner til mytene eller ei? Hvorfor blir mange av deres karakteristiske trekk tatt vekk?

I denne oppgaven skal jeg derfor se på representasjon av greske guder i nyere Hollywood-heltefilmer, med fokus på de tolv olympiske gudene. Jeg vil undersøke hvordan disse skikkelsene er annerledes på film sammenlignet med mytoset, og hvordan disse forskjellene påvirker vårt inntrykk av de. Ved å undersøke dette håper jeg å komme frem til hvilke filmer (av de jeg valgte ut) som best representerer de greske gudene i samsvar med mytene de baseres på.

Jeg skal ta for meg tre filmer i denne analysen. Jeg skal begynne med *Immortals* (Tarsem Singh, 2011) som er løst basert på myten om helten Thesevs. Deretter skal jeg se på *Clash of*

the Titans (Louis Leterrier, 2010) som tar for seg myten om Perseves. Til slutt skal jeg ta for meg *Hercules* (Ron Clements & John Musker, 1997), som omhandler den største heltene i gresk mytologi.

Filmteoretisk fokuserer oppgaven min på karakterengasjement og adaptasjonsteori. Jeg skal ta i bruk verkene til blandt annet Murry Smith, Anne Gjelsvik og Julie Sanders. Ved å se på sympatistrukturen og diverse adaptasjonsteorier håper jeg på å belyse forskjellene mellom filmen og mytoset, og hvordan det påvirker synet vårt på karakterene. For den komparative analysen skal jeg bruke bøkene *Mythos* (Fry, 2018) og *Gresk Mytologi* (Nordby, 2013). Den førstnevnte er mer populærvitenskaplig og fokuserer på gudene, mens den andre er mer akademisk og fokuserer på heltene og mytologien rundt dem. Ved å ha begge til disposisjon håper jeg på å få et mer helhetlig bilde av mytoset, samt å ha flere innfallsvinkler. Det er viktig å merke seg at disse bøkene kun er gjenfortellinger av de greske mytene, ikke de originale. Jeg bruker disse bøkene fremfor de originale mytene fordi jeg mener de er mer konkrete og kondenserte versjoner av de samme historiene.

Jeg skal utføre en komparativ analyse hvor jeg setter filmen på den ene siden og mytoset på den andre. Jeg skal se på likheter og forskjeller mellom de to, for så å kunne belyse hvilke funksjoner disse forskjellene har og hvordan disse påvirker forholdet vårt til gudene i de utvalgte filmene. Jeg skal analysere og drøfte en film om gangen, og avslutte med en konklusjon som går innom alle tre analysene. Ved å utføre denne analysen håper jeg å få svar på spørsmålene mine, og få tilbake håpet om at en film med bra representasjon av greske guder en dag kan komme på lerretet.

Karakterengasjement

Murry Smith skriver i boken *Engaging Characters* (Murry Smith, 1995) om konseptet sympatistruktur. Smith sin teori er tydelig plassert i en kognitiv filmteoretisk tradisjon hvor en viktig del av konseptet er samarbeidet mellom tilskuer og det narrative. Sympatistrukturen har tre nivåer; gjenkjennelse (recognition), sidestilling (alignment) og lojalitet (allegiance). En annen del av teorien er ideen om at tilskuere enten har et allerede eksisterende register av karakteren, som for eksempel når man drar for å se sin sjette James Bond film, eller ikke har det når man for eksempel ser en bok-til-film adaptasjon uten å ha lest originalmaterialet.

Sympatistruktur

Smith foreslår sin sympatistruktur som et alternativ til begrepet identifikasjon. Han mener det er et alt for bredt begrep, som dekker et tema med flere små og mer konkrete konsepter. Derfor introduserer han gjenkjennelse (recognition), sidestilling (alignment) og lojalitet (allegiance). "Each concept, in one sense, describes a level of narrative structure which relates to character" (Smith, 1995, s. 82).

For at gjenkjennelse kan finne sted må vi kjenne igjen en rekke karakteristikk i en karakter som vi kan tenke oss at eksisterer i en ekte person. "While understanding that characters are artifices, and are literally no more than collections of inert, textually described traits, we assume that these traits correspond to analogical ones we find in persons in the real world..." (Smith, 1995, s.82). Å se fjeset til karakteren hjelper med gjenkjennelse, close-ups bidrar en del også. Noen ganger holder det at karakterene har menneskelige øyene. Dette forklarer hvorfor vi kan gjenkjenne for eksempel fisker i Disney sin *Finding Nemo* (Stanton & Unkrich, 2003) som karakterer og kan derfor relater til dem.

Så kommer sidestilling inn i bildet. "The term alignment describes the process by which spectators are placed in relation to characters in terms of access to their actions, and to what they know and feel" (Smith, 1995, s. 83). Dette nivået åpner for senere lojalitet, det er nettopp på dette nivået at vi begynner å virkelig kjenne karakteren. Sidestilling kan bli oppnådd gjennom flere virkemidler. En av dem er subjektiv tilgang. Dette skjer ved at vi får tilgang til karakterens subjektivitet, enten det er ved hjelp av bilde eller lyd, og helst ved bruk av begge. Ved subjektiv tilgang er vi i hodet på karakteren og ser og hører alt de ser og hører. Close-ups og lavere diegetisk lyd bidrar til subjektiv tilgang.

Spatio-temporal attachment er en annen måte å oppnå sidestilling, men det er annerledes fra subjektiv tilgang fordi vi ikke er inni hodet på karakteren, men på samme vei som karakteren tar. Ved spatio-temporal attachment følger vi karakteren rundt og ser alt de gjør og sier, men vi har ikke tilgang til subjektiviteten så vi vet ikke hva de tenker. Ansiktsuttrykk bidrar en følelse av empati for karakteren.

Lojalitet til karakteren blir først oppnådd etter at vi har utført en moralsk vurdering av karakteren. Dette bygger igjen på sidestilling. For å kunne utføre den moralske vurderingen må vi vite nok om karakteren, og moralen til karakteren må gå overens med vår egen. Smith

beskriver dette som at karakteren må ha riktig moral, men det er klart at når en karakter har samme rase, kjønn eller klasse som tilskueren, gjør dette oppnåelse av lojalitet enklere. Det er viktig å påpeke at ingen karakter eksisterer i et vakuum. Helt fra starten sammenligner vi karakterer med hverandre og bestemmer hvem vi liker mer enn andre.

Som nevnt ovenfor skaper vi oss et register av karakteren vi ser på. Vi lager oss ett slags person skjema, slik at vi kan kjenne igjen den samme karakteren i forskjellige filmer. Det er en måte å organisere karakteristikken til karakterer på, spesielt når det fremstår i store mengder. Disse person skjemaene knyttes som regel til en menneskelig karakter.

Man kan argumenter for at man kan gjenkjenne en karakter som et menneske på denne måten og i andre medier. Så lenge en karakter blir beskrevet fysisk i litteratur, med selvinnsikt, følelser og mulighet til å kommunisere med andre, kan den være anerkjent på samme linje som en filmkarakter.

Adaptasjonsteori

Adaptasjon er en prosess som kan gi nytt liv til temmelig glemte bøker i følge Arne Engelstad. Han skriver i sin bok *Fra bok til film* (Engelstad, 2007) at "Bokforeleggets og filmadaptasjonens ulike valg i denne formidlingen viser oss tydelig at forestillinger er konstruksjoner, selv om de hver for seg forsøker å overbevise oss om at det er den "riktige" versjonen de formidler" (Engelstad, 2007, s. 134). Diskursen rundt trofasthet (fidelity) har eksistert i adaptasjonsstudier i lang tid. Det er mange som fokuserer på novelle til film adaptasjoner, som man kan argumentere er den vanligste formen for adaptasjon.

Tolkien adaptations were born from the movie industry's interest in adaptation of written material; novels have been a preferred source for stories on the silver screen since the birth of cinema. This is even more pronounced in the current economic climate, where the film industry, and Hollywood in particular, take advantage of recycling well-known material as a marketing strategy (Bruhn, Gjelsvik og Hanssen, 2013, s. 2).

I boken *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions* (Bruhn et al. 2013) er spesielt Jørgen Bruhn veldig opptatt av forholdet mellom originalmaterialet og adaptasjonen, og mener at de to burde være sett på som i kontinuerlig dialog med hverandre heller enn i

konkurransen eller i dominerende posisjon til hverandre. Noen mener at man ikke må sammenligne originalmaterialet med det ferdige resultatet, fordi dette gjør at vi ikke setter pris på adaptasjonen. Paisley Livingston er uenig og argumenterer slik;

To appreciate a work of art is, at least in part, to assess it as an artistic accomplishment. As various artistic and aesthetic properties of a work can only be determined in relation to the artistic category to which a work belongs, assessments of a work as an artistic accomplishment require knowledge of this category (Livingston, 2010).

Andre ser igjen vekk fra forholdet eller dialogen mellom originalkilden og resultatet, og velger å inndele filmer som er basert på adaptasjoner i to grupper; adaptasjoner og appropriasjoner. Boken *Adaptation and Appropriation* (Sanders, 2005) tar for seg denne inndelingen. I første kapittel snakker Sanders mye om hvordan adaptasjoner ofte er gode kommentarer på det originalmaterialet prøver å si. Han argumenterer også for at de beste adaptasjonene er de som går vekk fra originalmaterialet. "As I hope this volume demonstrates, my argument would be that it is at the very point of infidelity or departure that the most creative acts of adaptation take place" (Sanders, 2005, s. 24).

Han snakker om at hvis publikumet har kjennskap til originalmaterialet åpner dette for en komparativ analyse. Dette kan spesielt finne sted hvis originalmaterialet, en novelle for eksempel, har samme tittel som den adapterte filmversjonen. Men forholdet mellom original og adaptasjon kan være mer komplisert enn dette. Sanders spør oss deretter "Is there particular or distinct pleasure involved for those spectators who can mobilize these nuanced understandings of similarity and difference?" (Sanders, 2005, s. 28). Han kommer så frem til at det å se en film laget av en bok som vi likte når vi leste den, kan gi en større følelse av nytelse, men det er en fare for overkomplikasjoner som kommer med dette.

Forskjellen på adaptasjon og appropriasjon, i følge Sanders, er at appropriasjoner tar et bevisst valg om å ta et skritt tilbake fra originalmaterialet og gjøre det som blir brukt om til noe nytt og kreativt, i motsetning til adaptasjoner som liker å ha et mye nærmere forhold til originalmaterialet. Appropriasjoner har også et hint av selvbevissthet over seg, dette eksemplifiserer Sanders med filmen *Black Orpheus* (Marcel Camus, 1959) som er en gjenfortelling av myten om Orpheus og Eurydice og finner sted under karnevalet i Rio de

Janeiro. Når paret møtes for første gang sier Orpheus til Eurydice, "Wonderful, I have loved you for a thousand years ... it's a very old story".

I sin bok har Sanders en kapittel som nettopp heter *It's a Very Old Story* og omhandler mytologi på film. Hovedpoenget som blir tatt opp er at mytologi er veldig fleksibel i sin natur.

But a myth is never transported wholesale into its new context: it undergoes its own metamorphoses in the process. Myth is continuously evoked, altered and reworked, across cultures and across generations. To cite Barthes again, 'there is no fixity in mythical concepts, they can come into being, alter, disintegrate, disappear completely' (1993: 120) (Sanders, 2005, s. 81).

Ved bruk av Ronald Barthes argumenterer Sanders for at mytologi bare blir bedre når den er adaptert og bearbeidet av filmskapere. Mytologiske historier er ikke satt i stein, de begynte som en muntlig tradisjon. Derfor finnes det flere versjoner av mange kjente myter, men ingen enkelt versjon er ansett som mer riktig eller mer original enn den andre. Dette åpner for nye tolkninger og nye tilnærminger til mytologien, som igjen åpner for samtalen om filmskapere sine intensjoner, et innviklet og vanskelig domene.

Anne Gjelsvik snakker om vold i kapittelet *What novels can tell that movies can't show* i boka *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*. Hun går spesielt i dybde på hvorfor vold på film har mye større innvirkning enn vold skildret i romaner. Hovedargumentet hennes er dette:

I will argue that within the broad category of "adjustments", there is a tendency for what I will term "downplaying" of taboos and provocative content in mainstream cinema, where challenging depictions of violence or sex are modified to suit the conventions of cinema (Bruhn et al., 2013, s. 246).

Hun fortsetter å si at vold på film er sterkere fordi film først og fremst er et visuelt medium, og kommer fra fotografi som binder det veldig nære til det virkelige (the real). Når publikum ser vold på film greier de å skjønne at det ikke er ekte hendelser, men i det øyeblikket vi ser det er det vanskelig å akseptere at det er fiksjonelt, det Gjelsvik beskriver som "intoxicated by the indexical illusion". Hun referer også til Marshall McLuhan som differensierer mellom

"hot media" som film og "cold media" som litteratur. "Hot media" krever mye mindre aktiv respons fra tilskueren, han/hun trenger ikke å bruke fantasi for å se for seg handlingen som han/hun leser fordi den bare blir utspilt rett foran øynene deres. Dessuten har film et veldig viktig virkemiddel som romaner ikke har, og det er lyd. Dette, i tillegg til klipping, musikk og bevegelse gjør at tilskueren kjenner volden på skjermen med hele kroppen sin, spesielt når den er grafisk og på nært hold.

Metode

Jeg skal utføre en komparativ analyse av filmene *Immortals* (Singh, 2011), *Clash of the Titans* (Leterrier, 2010) og *Hercules* (Clements & Musker, 1997) med gjenfortellingen av gresk mytologi som fortalt i bøkene *Mythos* (Fry, 2018) og *Gresk Mytologi* (Nordby, 2013). Siden analysen hovedsakelig skal fokusere på de tolv olympiske gudene valgte jeg kun de filmene som portretterer disse karakterene og gir dem replikker. Slike filmer pleier som regel å ha en helt fra gresk mytologi som hovedkarakter, så hver film jeg har valgt har forskjellig hovedkarakter for å vise de greske gudene i forskjellige situasjoner.

Jeg skal ta i bruk adaptasjonsteori fra bøkene *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions* (Bruhn et al. 2013), *Fra bok til film* (Engelstad, 2007) og *Adaptation and Appropriation* (Sanders, 2005). Alle tre tar for seg roman til film adaptasjoner, men siden gresk mytologi bare er en annen form på skjønnlitteratur på lik linje med romaner mener jeg at disse teorien kan belyset dette temaet på en veldig bra måte. Jeg tok også i bruk boken *Engaging Characters* (Smith, 1995) for å gjøre analysen mer karakter-sentrert. Jeg bruker også Hollywood-modellen for å forklare noen av funnene mine.

Analyse

Dodekatheon

The Greek Pantheon is the Dodekatheon, meaning the Twelve Gods that comprise the principal deities worshipped by Greeks. The Gods are also referred to as the Olympians because they used to live on the top of Mount Olympus in Thessaly (Touristorama, 2013).

Dodekatheon er et samlebegrep for de tolv olympiske gudene som holder til på Olympos. Zeus er forsamlingens overhode sammen med sin hustru Hera. Hver gud har sitt eget felt som de har makt over og skal passe på. Zeus sin autoritet betinger seg på at han aksepterer og

støtter de andre gudene sin rett til å herske over sine egne sfærer og handle ut ifra sin egen frie vilje. (Fry, 2018, s. 91) Det tyder på at guder må holde seg til visse regler. En viktig prinsipp i den greske mytologien er at ingen gud kan ta tilbake en forbannelse, en forvandling eller trylleformel som ble utført av en annen gud. (Fry, 2018, s. 73)

Hades er en gud som på mange måter står på samme linje som Zeus. De to gudene er brødre og Hades regjerer over et helt rike som Zeus ikke har tilgang til, nemlig dødsriket. Hades holder til langt under bakken og har derfor ingen trone på Olympos. På tross av det har han blitt portrettert som en veldig viktig gud i gresk mytologi som ofte samhandler med de olympiske gudene. Eksempelvis er han skurken i både *Clash of the Titans* (Leterrier, 2011) og *Hercules* (Clements & Musker, 1997)

En tradisjon fra 1800-tallet som vi enda er preget av tok utgangspunktet i at det opprinnelig greske var noe opphøyd, edelt, hvitt, ynglingeaktig i skinnende marmor og bleke gevanter. At samfunnet i antikken skal ha vært slik, finnes det verken belegg for i litteraturen, øyenvitneskildringer eller kunsten. Både statuer og templer var fargerike, og det gamle Athen var et evig marked med lurveleven, musikk, opptøyer og lukter, men fremfor alt ser vi i mytologien at den greske tankeverden nettopp er en verden hvor det er plass til alt, til motsetninger og paradokser, til mennesket i alle dets underfundige og store men også pinlige utgave (Nordby, Gresk Mytologi, s. 16).

Man kan forstå det som at når denne tradisjonen gikk inn i bildet ble deler av den greske antikken borte i fortellingene og felleshukommelsen. Fargene ble erstattet med hvitt marmor og gudene-skikkelsene var sett på som noe edelt, ikke menneskelig som de opprinnelig var.

Zeus

Zeus er den eldste sønnen til titanene Rea og Kronos. Hera er hans søster, men også kone, og sitter som dronning ved hans side. "He was quicker to laughter than anger, but when his ire was roused he could frighten every living creature within his orbit" (Fry, Mythos, s. 32). Det er ingen tvil over at han er kongen av gudene og at himmelen er han sfære. Han vokter menneskene uten rettigheter med lynet sitt. Han liker ofte å ta form av en ørn, som regel når han får øye på en vakker kvinne.

"His word was law, his power formidably great. But he was not perfect. He was very, very far from being perfect" (Fry, Mythos, s. 58). Det finnes en lang liste over Zeus sine elskerinner. Mange av dem fikk kjenne på Hera sitt sinne uten mye beskyttelse fra Zeus. Flere av disse affærene resulterte i barn, noen ble helter, andre guder. På tross av at Zeus er langt fra den perfekte mannen, kommer han *alltid* tilbake til Hera. Han elsker kona si mer enn noe annet, selv om hans handlinger kan tyde på noe annet.

Hera

Hera er søsteren og kona til Zeus. Hun er kjent som himmeldronningen, men Hera er en stor gudinne i sin egen rett. De eldste templene i Hellas var dedikert til henne. Hun er også noe å frykte, spesielt dersom man er Zeus sin elskerinne eller hans uekte barn. Himmeldronningen har blitt beskrevet på mange negative måter, spesielt som en mer aktiv enn reaktiv gudinne på grunn av hennes mange utbrudd når hun oppdaget elskerinnene til mannen sin. Hun bannlyste den høygravide Leto, titanmoren til Apollon og Artemis, fra alt land så hun måtte føde på en øde øy som fløt midt på havet uten å være bundet til havbunnen. Hun fikk Semele, som var gravid med Dionysos, til å bli brent til aske, og fosteret overlevde kun fordi han var en halvgud.

Hera er gudinnen for ekteskap og bryllup, i følge noen kilder er også fødsel hennes sfære. Hun er gudinnen som vil gjøre alt for familien sin og er ikke redd for å sette menneskene på sin plass. Alle helter er dessuten viet til henne som navnet heroen eller helten tilsier.

"But ambitious, snobbish, conservatively protective of the hierarchy and impatient of originality and flair as she certainly was – the archetype of many a literary aunt and cinematic dowager dragon – Hera was never a bore" (Fry, 2018, s.66). Hera er en av de mindre nådefulle gudene, noe som gjør for god underholdning. Men med så mange negative ord hengende over seg, blir hun ofte oversett av filmskapere.

Poseidon

Poseidon er like humørsyk som alle havene under hans kontroll, men han er også lojal og takknemlig. På samme måte som søknene sine er han en slave for sine fysiske lyster og har følt alle typer begjær og kjærlighet. Ikke ulikt de andre gudene er han også grådig for anerkjennelse og ofre. (Fry, 2018, s. 63).

Poseidon er lillebroren til Zeus. Han er guden for hav, hester og jordskjelv. Poseidon er ikke bare påvirket av humørsvingninger, men også av sjalusi. Han følger alltid veldig nøye etter hva "storebroren" hans gjorde og i følge noen kilder har han også forsøkt seg på en maktovertagelse, som mislyktes. Han viste sitt raseri i *Odysseen* hvor han forfulgte hovedpersonen som tidligere drepte et av hans barn, en kyklop som hadde planer om å spise opp helten og mannskapet hans. Poseidon var aldri like nådefull som broren sin.

Athene

Athene har alle dydene som i senere tid ble assosiert med den store byen som er oppkalt etter henne; nemlig Athen. Hun arvet visdom og innsikt fra sin mor, Metis, men hadde også sine egne felt som krigføring, statskunst, lov og rettferdighet. (Fry, 2018, s. 85).

Athene er datteren til Zeus som han hadde sammen med titankvinnen Metis. De to hadde en minneverdig natt sammen. I følge noen var dette under bryllupet til Hera og Zeus, mens andre hevder det skjer dette lenge før Hera er inni bildet. Kvelden ender opp med at Zeus forvandler seg til en slange mens Metis er en flue og spiser opp sin elskerinne. Athene blir derfor født fullt voksen og hopper ut av hodet til sin far kledd i full rustning. Hun var sin fars mest elskede datter og hadde derfor alltid hans støtte. Oliventreet og uglen er hellige for henne.

Hades

Hades er den yngste av de tre "store" brødrene (Poseidon og Zeus). Han er ikke ansett som en olympisk gud på samme måte som de andre fordi han har ikke en egen trone på fjellet. Under fordeling av arbeidsområder blandt gudene fikk han tildelt underverden og det er også der han er det meste av tiden sin. Han har en kone, Persefone, som tilbringer tiden med han halvparten av året. Han hadde ikke mye å gjøre før menneskene ble til, og først da de begynte å dø ble riket hans større.

"Hades was the most jealous of all his jealous family. Not one soul could he bare to lose from his kingdom" (Fry, 2018, s. 145). På samme måte som Poseidon likte ikke alltid Hades at Zeus hadde makten, men i motsetning til Poseidon prøvde Hades seg aldri på et statskupp. Han var alltid den guden som satt irritert i bakgrunnen mens Zeus regjerte. (Stack, 1997)

Immortals (2011)

Immortals (Tarsem Singh, 2011) er en film som løst baserer seg på myten om helten Thesevs. Filmen ble regissert av Tarsem Singh.

I filmen

Thesevs (Henry Cavill) er en fattig bonde som uten å være klar over det blir trent opp av Zeus (Luke Evans), forkledd som en gammel mann (John Hurt). Moren hans (Anne Day Jones) er veldig troende, men Thesevs mener at guder ikke finnes. Hele landsbyen blir tvunget til å flykte fra hæren til kong Hyperion (Mickey Rourke), og etter at landsbyen er forlatt får Zeus besøk av sin datter Athene (Isabel Lucas). De har et lite øyeblikk hvor de bare er far og datter, men bare fordi de vet at de andre gudene ikke ser på. Athene påpeker at Zeus har påvirket den dødelige gutten Thesevs i flere år nå, men Zeus argumenterer for at han har gjort det som et menneske, ikke som en gud, og derfor er ingen lov brutt. Thesevs kommer så tilbake for å finne den gamle mannen, men soldatene til Hyperion fanger han.

Gudene ser på fra Olympos. Athene, Poseidon (Kellan Lutz), Ares (Daniel Sharman), Apollo (Corey Sevier) og Herakles (Steve Byers) (mer om han under delen om *Hercules* (1997)). Athene er bekymret, hæren til Hyperion er nådeløs og de nærmer seg Epirus buen. Zeus slutter seg til de og gjør dem oppmerksomme på at de fortsatt ikke får lov til å innblande seg i konflikten. Gudene protesterer, men Zeus holder seg til loven som er satt. Han erklærer også at de som hjelper menneskene kan vente en dødsstraff.

Thesevs unnslipper fangerskapet sammen med Oraklet (Freida Pinto), den eneste som vet hvor Epirus buen befinner seg. På rømmen får de i hemmelighet hjelp av Poseidon. Tilbake i landsbyen for å begrave sin mor blir Thesevs angrepet av en mann med en oksehjem. Han dreper okse-mannen og får tak i Epirus buen. Thesevs og kameratene hans får hjelp av guden Ares når de senere i filmen blir angrepet, Zeus dreper Ares for denne ulydigheten, men Athene som kom sammen med broren sin blir spart. Gudene drar tilbake til Olympos for å gravlegge Ares.

Hyperion greier å frigjøre titanene med buen, det fører til at gudene kommer ned fra Olympos for å stoppe de. Gudene blir drept en etter en, mens hun blør ut ber Athene faren som om å

"ikke gi opp på folket hennes". Zeus får hele fjellet til å rase slik at titanene ikke kommer seg ut i verden og han tar med liket til datteren sin og Thesevs opp til Olympos.

I myten

Thesevs var prinsen av Troizen, et vidunderbarn som fant ut at den ekte faren hans er Poseidon. Moren hans, dronning Aithras, var på vei for å gi offer til Athene midt på natten når en storm inntraff, hun ba til Poseidon om beskyttelse og han fant henne og tok henne. Samme natt har Aithras hatt samkvem med kong Aigeus av Athene som var på besøk hos hennes far. Aigeus håpet på å få en sønn sammen med Aithras og fortalte henne at hvis hun faktisk fikk en sønn måtte hun sende han til Athene. Thesevs ofret en bukk til sin far Poseidon før han dro for å presentere seg foran kong Aigeus. På veien drepte han monstre og reddet liv, derfor ble han fort gudenes yndling.

Ikke lenge etter at han ankommer Athen og blir anerkjent av kong Aithras som hans sønn, blir Thesevs oppmerksom på forholdet Athen har til bystaten Kreta, hvor kong Minos hersker. Syv unge menn og syv unge jomfruer blir sendt fra Athen til Kreta som et offer for Minotaurusen, et monster med kroppen til en mann og hodet til en okse, som bor i en labyrint. Minos var veldig hatet av Poseidon, kongen skulle nemlig ha lovet guden et offer som aldri ble gitt. Poseidon ville derfor hevne seg på Minos og hans egen sønn ble våpenet. Thesevs melder seg som frivillig, han ønsker å få slutt på ofringene personlig. Han blir også rådet av Oraklet om å ta Afrodite som veiviser og følgesvenn på reisen.

Thesevs tar med seg ungdommen som skal bli ofret i labyrinten og dreper Minotaurus. Han blir til slutt kongen i Athen og gifter seg to ganger. På slutten av livet sitt ble han fengslet i underverden, mistet kronen sin og døde av et høyt fall.

Likheter

Filmen og myten er veldig annerledes allerede fra første øyekast, men det er fortsatt noen ting som ikke har endret seg. Personligheten til Zeus er veldig troverdig til hvordan det blir fremstilt i mytset. Han er ansett som rettferdig ovenfor de andre gudene og kjenner loven, og som konge må han til tider være streng. På tross av det hadde han et favorittbarn i Athene, både mytset og i filmen. I filmen blir hun spart av Zeus i motsetning til sin bror som er like mye skyldig som hun selv er. Zeus er ikke nevnt i Thesevs-myten utenom det at han er faren til kong Minos, men personligheten hans stemmer med mytset generelt.

En annen ting som går igjen er okse-symbolikken. Den mest kjente dyden til Thesevs er at han drepte Minotaurusen, alle de andre dydene hans blir ikke beskrevet i verken like mye lengde eller detalj som denne, og filmen prøver ikke å legge skjul på det heller. For å få tak i buen må Thesevs drepe en kraftig soldat med en okse-hjelm, de slåss i et tempel som ser mer ut som en labyrint. På slutten av filmen vises det også statuer av Thesevs som kjemper mot en Minotaurus.

Forskjeller

Det er viktig å poengtere at filmen kun er løst basert på myten om Thesevs, derfor er den grunnleggende veldig annerledes fra myten. Faren til Thesevs blir aldri avslørt og filmen prøver aldri å forbinde han spesielt mye med Poseidon, de har aldri en direkte interaksjon eller samtale. En annen viktig forskjell er at filmen kun har seks guder. Afrodite, en viktig gud i myten, eksisterer ikke i filmuniverset til Singh. En del av den store konflikten i myten om Thesevs er at faren hans, Poseidon, ønsker å hevne seg på kong Minos, og dette finner ikke sted i filmen i det hele tatt. For å ikke snakke om at personligheten til Poseidon i filmen virker mye mer avslappet i motsetning til myten hvor guden bærer nag til en konge, som er hans nevø må bemerkes, fordi han ikke hadde gitt han et offer.

Funksjon

Immortals (Singh, 2011) er en appropriasjon. Den tar i bruk kjente karakterer, men setter dem i et fiktjonelt setting, verken Epirus buen eller kong Hyperion eksisterer i gresk mytologi. Det er tydelig at filmen tok inspirasjon fra greske myter, helten Thesevs har samme egenskaper som prinsen Thesevs, men den tar et skritt tilbake fra myten og endrer på bakgrunnen hans og formålet hans i fortellingen. Thesevs i filmen prøver å redde menneskeheten, mens Thesevs i myten vil frigjøre Athen fra Kreta. Singh tar myten til Thesevs og gjør dem om til noe helt nytt og annerledes, som Sanders argumenterer er best å gjøre under filmatisering av myter.

Filmene går også litt vekk fra den vanlige portretteringen av antikken som hvit og dekket av marmor. Gudene er kledd i gull og ikke hvitt, menneskene har på seg klær i forskjellige farger og bor i hus laget av stein. Oraklen har på seg en sterk rød farge. Dette gjør at filmene skiller seg ut fra andre gresk-mytologiske adaptasjoner.

Clash of the Titans (2010)

Clash of the Titans (Louis Leterrier, 2010) er en film som baserer seg på myten om Persevs. Filmen ble regissert av Louis Leterrier.

I filmen

Hades (Ralph Finnes) dreper hele fosterfamilien til Persevs (Sam Worthington), helten er den eneste som overlever. Senere drar han til Argos for å true kongen og dronningen med angrep fra et monster hvis de ikke stopper opprøret mot gudene.

Persevs blir så fengslet av kongen av Argos ikke lenge etter fordi han er avslørt til å være en halvgud. Io (Gemma Arterton) besøker han i cellen og forteller Persevs historien om hans fødsel. Den begynner med Kong Akrisios (Jason Flemyng) sitt opprør mot gudene, når han angrep Olympos. De andre gudene ville ødelegge menneskeheten, men Zeus, ut ifra sin store kjærlighet til menneskeheten, gikk en annen vei. Han valgte å gjøre et eksempel av kongen, og besøkte kona hans om natten forkledd som kongen. Da Akrisios oppdaget dette ble han rasende og beordret å drepe kona og det nyfødte barnet. Zeus traff kongen med lynet sitt og deformerte kroppen hans før Akrisios tok trekisten som moren og spebarnet befant seg i og kastet den utenfor et klippe. Siden Persevs var en halvgud var han den eneste som overlevde fallet.

Persevs drar ut på oppdrag sammen med soldater fra Argos for å finne noe som kan stoppe monstret, kraken, som Hades skal sende ned. Soldatene ønsker å unngå å ofre prinsessen av byen, Andromeda, mens Persevs ønsker å hevne døden til sin familie. Da Argos venter på angrepet, nekter Zeus (Liam Neeson) å gi sønnen sin tilflukt fordi han ikke har hørt hans bønner.

Persevs og soldatene ankommer heksene. De er tre eldre kvinner, som kun har ett øye på deling. Heksene krever ett offer for informasjonen om hvordan man skal drepe kraken, men Persevs for tak i øyet deres og presser ut informasjonen for øyet. De tilstår at det er kun gorgonen Medusa (Natalia Vodianova) som kan drepe kraken. De drar ned til tempelt hennes og Persevs hugger av hodet hennes. Mens kraken slår løs på byen konfronterer Hades Zeus og uttrykker sitt misnøye over å være kongen i underverden, kun hatet og ikke elsket av menneskene. Men nå kan han nøye seg med deres frykt, mens Zeus sulter for deres kjærlighet. Hades har prøvd å hevne seg på Zeus i løpet av hele filmen, og han var en god kontrast til

personligheten til Zeus. Den ene elsker menneskene og den andre lever for deres frykt. Persevs greier å redde dagen til slutt å gjør kraken om til stein før den rekker å drepe prinsessen.

I myten

Kong Akrisios hadde ingen mannlig arving, kun sin datter Danaë, så han dro til oraklet for å spørre om råd. Der ble han fortalt at han ikke kommer til å få noe mannlig arving og dattersønnen hans kommer til å ta livet av han. Det førte til at Danaë ble innestengt i et tårn. Ingen dødelig kunne komme seg inn til henne, men Zeus forelsket i henne. Da Akrisios oppdaget at datteren var gravid forsøkte han å drepe henne, men klarte det ikke. Perseves, som betyr ødelegger, ble født og mens han fortsatt var liten ble han og Danaë plassert i en trekiste og satt ut på havet. De fløt til øya Serifos og ble tatt i mot av Kong Polydevkes. Etter at noen år har gått prøvde han å tvinge Danaë til å gifte seg med han. Perseves erklærer at han er villig til å få tak i hodet til selveste Medusa mot at Polydevkes gifter seg med noen andre. I denne myten blir Medusa omtalt som en heks, med slanger for hår og et forferdelig ansikt.

Persevs fikk et blankt skjold, fra Athene, et sigd, vingede sandaler og en usynlighetshjelm. Alt dette var gaver fra gudene fordi han var sønnen til Zeus. Han brukte skjoldet som et speil og hugget hodet av Medusa. På veien hjem oppdaget han en naken kvinne lenket til en klippe. Han ble forelsket og giftet seg med henne etter at han befridde henne. Hun het Andromeda. Etter at Persevs omsider kom frem til Serifos og presenterte hodet til Medusa, viste det seg at kongen ikke hadde planer om å holde løftet sitt. Det resulterte at han og hele hoffet ble forsteinet av Persevs ved bruk av hodet til Medusa. Senere tok han også livet av sin bestefar, han kastet en diskos som ved hjelp av gudene ble den tatt av vinden og slo Akrisios i hjel.

Likheter

De største likhetene i filmen og myten er gudenes gavmildhet, Persevs opprinnelse og hvordan helten oppnår informasjon om hvor han skal finne Medusa. Andromeda er en prinsesse i nød i begge gjenfortellingene, og Persevs redder henne begge gangene. Persevs dreper også Akrisios i begge versjonene selv om gudene har mer direkte påvirkning i myten (i form av at de blåser diskosen riktig vei slik at den tar livet av Akrisios) enn i filmen (Akrisios blir drept av et sverd som Persevs mottar som en gave av gudene). Gudinnen Athene har forskjellig rolle i myten, hvor hun gir et skjold til Persevs og det står spesifikt at det er hun som gir den, sammenlignet med filmen hvor hun bare er omtalt i sammenheng med at hun

gjorde en vakker kvinne om til et monster. Zeus som en farsfigur er også gavmild, men han er mer fraværende i myten (hvor han kun nevnt når moren blir gravid og når Persevs får gavene) enn i filmen hvor han oppsøker sin sønn på et tidspunkt for å overtale han til å komme i sikkerhet.

Forskjeller

Det finnes flere vesentlige forskjeller mellom myten og filmen. Når vi ser på helten er det største avviket fra myten at han nekter å anerkjenne den gudommelige delen av arven sin. Han er fast bestemt på at han vil bare være et menneske og trenger ikke gudommelig hjelp.

Gudene har også forskjellige roller. Gudene er sett på som de store antagonistene i filmen. Hele ideen om at mennesker vil gjøre oppgjør mot gudene finner ikke sted i myten. Gudene kan heller ikke bare ødelegge menneskeheten, for de skapte den ikke, på tross av at de sier at det gjorde det. Hvis man leser mytologien nøye kan man finne ut av gudene ødela den menneskerasen de lagde med et flom. Det var kun en kvinne og en mann som overlevde og ved hjelp av Gaia populerte de jorden på nytt. Den menneskerasen som Hades ødelegger er under Gaia sin beskyttelse og Gaia er noe større, eldre og mer maktfullt enn de greske gudene. Verken Hades eller Zeus har derfor rett til å utføre folkemord på landsbasis. I myten har gudene også en mer sidestilt rolle, de hjelper til når det trengs men blander seg ikke inn så direkte som de gjør i filmen.

Funksjon

Siden Hades er den første guden som blir vist i filmen, er det veldig naturlig å sammenligne han med den andre store guden i filmen, Zeus. Zeus elsker menneskene, og derfor virker han mye vennligere enn Hades. Dette setter opp Hades som den ultimate antagonist i filmen mens han i myten ikke nevnes. Et av de store temaene i filmen er menneskene sitt opprør mot gudene. Gudene blir dessuten vist å være enda mer onde når vi får høre historien til Medusa. I myten er ikke den forklart, hun er bare omtalt som et monster uten noe vi kan finne oss igjen i, men i filmen blir det fortalt at hun var et menneske, og at gudene dømte og forbannet henne uten at hun hadde gjort noe for å fortjene det.

Ved å se på filmen og myten gjennom karakterengasjement er det flere viktige ting som gjør seg gjeldende. Murry Smith sin begreper er kun brukt i film og det å se på film innebærer mindre aktiv bruk av hjernen, i motsetning til det å lese romaner eller skjønnlitteratur. Film er

et "hot media" og skjønnlitteratur er et "cold media". Men vokabularet til Smith kan brukes i litteratursammenheng siden vi bruker fantasien vår til å se for oss det teksten skildrer.

Vi ser alt subjektivt gjennom hovedkarakteren, den er vår inngang til gudeverden. Han er et menneske som har opplevd et stort tap, og ønsker å hevne familien sin og bare leve et vanlig liv. Persevs i filmen er en karakter som det er veldig enkelt å sidestille seg med. Men det gjør at vi ser gudene på kun en måte, og den måte er veldig negativ. Det er ikke uvanlig for guder å ha barn utenfor ekteskap, men løsninger lever ofte et utrygt liv, alltid i fare for å bli drept eller forbannet av en stemor eller stefar, som eksemplifisert med Herakles lengere nede. Gudene er derfor veldig fjerne foreldre, så når deres rolle i filmen er å være forelder i tillegg til gud, og vi får så de gjennom øyene til det forlate barnet, lander de veldig fort i et negativt lys.

Gudene er karakterer som går om og om igjen i de fleste mytene i gresk mytolog, derfor greier vi å lage oss et register av disse karakterene, og lærer oss å kjenne personligheten deres. Men når regissørene og produsentene tar seg friheter til å forme myter etter sine ønsker, kommer de registrene til å være ganske rotete og Zeus kan for eksempel virke som flere forskjellige karakterer gjennom flere filmer. I mytologien finnes det mange historier om guder som eksisterer uavhengig av helter, de redder liv, slåss i kriger mot titaner og skaper mennesker derfor, men når vi får kun ser en side av dem i en film som viser dem i forhold til en helt som ser på dem som onde, kan de virke som ganske flate karakterer.

[Hercules \(1997\)](#)

Hercules (Ron Clements & John Musker, 1997) omhandler den mest kjente helten fra gresk mytologi. Denne gjenfortellingen er barnevennlig siden det er en Disney-animasjonsfilm. Filmen ble laget av regissørene Ron Clements og John Musker som tidligere lagde klassikeren *Aladdin* (Clements & Musker, 1992).

I filmen

Gudene er samlet for å feire det nye barnet til Zeus (Rip Torn) og Hera (Samantha Eggar), Herkules (Tate Donovan). Den lille spebarnet får også Pegasus av sin far, som Zeus selv skapte. Plutselig dukker Hades (James Woods) opp, til alles misnøye. Zeus tar han i mot med entusiasme mens Hades ser ut som om han har noe på lur, han gir den nye nevøen sin en leke og drar ned til underverden. På veien synger musene om hvor grusom og slem han er. I slottet

sitt møter han skjebnegudinnene, de har et øye på deling og en lang tråd som de holder. Tråden representerer livet til en dødelig, når den blir kuttet er livet til den dødelige over. De spår for Hades at planen hans om å ta ned Zeus ikke vil lykkes hvis Herkules er der for å kjempe mot han. Planen til Hades er å gjøre Herkules om til en dødelig for å så drepe han. Den lykkes ikke, på tross av at Herkules blir kidnappet blir han ikke gjort om til menneske, bare til en halv-gud. Hera sorger mens Zeus raser.

Herkules blir tatt inn av et barneløst par, Amfitryon (Hal Holbrook) og Alkmene (Barbara Barrie). Etter at han har blitt eldre bestemmer Herkules seg for å dra til tempelet til Zeus og finne svar på hvor han kommer fra. Der møter han sin far som forteller han sannheten. Han får også oppdrag om å bevise at han er en sann helt slik at han kan bli en gud og komme hjem igjen til Olympos. Han blir gjenforent med Pegasus og drar ut for å finne heltetreneren Filoktetes "Phil" (Danny DeVito). Etter treningen drar Herkules og gjengen til Theben hvor han dreper monstret Hydra, men på veien redder han Megara eller Meg (Susan Egan) som hun blir kalt. Etter at de skilles viser det seg at Meg jobber for Hades som frem til dette tidspunktet trodde at Herkules var død. Hydra var Hades sitt forsøk på å drepe helten. Etter denne dyden blir Herkules kjent i hele Hellas.

Phil ramser opp alle tingene Herkules må gjøre i løpet av dagen, og ramser dermed opp dydene som Herkules er kjent for, men han ser ikke poenget i å gjøre de. Megara kommer og stjeler Herkules vekk og prøver å finne svakheten hans for Hades, for å få tilbake friheten sin, uten å lykkes. I stedet blir hun forelsket i Herkules. Herkules får besøk av Hades. Han foreslår at Herkules skal la være bruke styrken sin de neste 24 timene mot at han slipper Meg fri, de tar hverandre i hånda og Hades avslører også hemmeligheten til Meg. Hades slipper titanene løs på Olympos, gudene slår tilbake, men uten mye hell. Alle blir fanget. Zeus oppdager at det er Hades som står bak angrepet. Han fengsler alle gudene men før han rekker å feire kommer helten og løslater alle. Filmen ender med at Herkules gir opp udødeligheten sin for å ha et dødelig liv med Meg.

I myten

Herakles er en av tvillingene som ble født til Alkmene, prinsessen av Mykene og barnebarnet til helten Persevs. Herakles er en halvgud og hennes sønn med Zeus, mens broren hans Evrystevs er hennes sønn med mannen Amfitrion. Før fødselen erklærte Zeus at den sønnen som blir født først kommer til å herske over Mykene, men hans hustru Hera forsinket fødselen

til Herakles sånn at den andre gutten ble født først. Deretter sendte hun to slanger for å drepe den nyfødte halvguden, til ingen nytte fordi Herakles var veldig sterk allerede som spebarn. I senere tid slo han i hjel musikk læreren sin fordi han ikke hadde noe sans for faget.

Herakles reiste til Theben og giftet seg med kongens datter, Megara, etter at han reddet byen. De fikk seks barn og utgjorde en vakker familie. Dette var grunnen til vreden til Hera, som ikke tålte synet av at Zeus fikk en vellykket sønn med en annen kvinne. Hun forbannet Herakles med galskap som resulterte i at han drepte alle barna sine og i noen versjoner av historien også kona si. Fortvilet dro han til Oraklet for å få råd om hva han skulle gjøre, for drap på egne familiemedlemmer var det verste man kunne begå i antikken. Derfra ble han rådet til å dra tilbake til sin bror Evrystevs, nå kongen over Mykene som han skulle tjene i tolv år, men hans egen bror var så redd for han at han stadig vekk sendte han vekk på oppdrag og disse er kjent som Herakles' tolv storverk.

Etter at tolv år var han fri men på tross av at han var en stor kriger var han alltid en slave til sine egne lyster og det er nettopp det som førte til hans død. Han ble ved et uhell forgiftet av sin siste kone, Deaneiras, da hun oppdaget at mannen hennes falt for en yngre kvinne som han ødela en hel by for. På tross av at Herakles var Zeus sin sønn, hadde han alltid en trofast venn i Athene. Han er også den eneste helten i gresk mytologi som ble en gud etter sin død. Herkules er hans romerske navn.

Likheter

Det er flere likheter mellom filmen og myten. Herkules er sønnen til Zeus i begge fortellingene. Han er også veldig isolert fra andre mennesker i verden på grunn av sine overnaturlige evnen. I filmen er det flere ungdommer som ikke vil leke med han samt en butikkeier som vil at Herkules skal bli sendt vekk fordi han vet et uhell ødela butikken hans. I myten er det Herakles egen tvillingbror som er redd for han og stadig sender han vekk for å utføre forskjellige oppdrag. Både i filmen og i myten oppholder Herkules seg i Theben. "De fire ledende bystatene var Sparta, Korint, Theben og Athen." (Nordby, 2013, s. 193). Fremstillingen av byen i filmen er derfor veldig godt tilpasset til forståelsen av et moderne publikum og deres forventning om hva en stor by er.

Forskjeller

Herkules er det romerske navnet til Herakles. Dessuten er foreldrene hans andre karakterer. Zeus og Alkmene er foreldrene hans, den sistnevnte var en prinsesse som fødte tvillinger og ikke et enebarn. Broren Evrystevs ble konge på tross av at det var Herakles som var sønnen til en gud. På tross av at han ble viet til Hera, fikk han ikke mye kjærlighet fra sin stemor. Hera tålte ikke synet av enda en løsunge av Zeus som lykkes, så hun forbannet Herakles og han drepte alle barna sine. Denne hendelsen påvirket hele livet til helten, men den blir ikke nevnt eller portrettert. Evrystevs eksiterer ikke i filmen og Hera ble gjort om til Herakles sin biologiske mor. En vesentlig forskjeller mellom filmen og myten er også at Herakles er født som en gud og må jobbe for å få den tittelen tilbake i Clements og Musker sin gjenfortelling, mens i myten blir Herakles til en gud først etter hans død, som en belønning for alle dydene sine. Italia gikk så langt som å si at filmen var en måte å utnytte den italienske historien på for å få profitt og filmen ble møtt med rettsak (Smith, 1997).

Funksjon

Mye av volden er tatt ut av filmen. Man kan argumentere for at dette ble gjort fordi det er en barnefilm som ville beholde familieverdier, så det å ikke gjøre Hera om til Herkules sin biologiske mor ville ha åpnet for problemer (Stack, 1997). Det å ignorere hele delen av historien som forteller om fallet til Herkules kunne også bli tatt vekk av samme grunn. Hera var en gudinne som i mange tilfeller ble definert av sine raseriutbrudd og sett på som veldig reaktiv og ikke aktiv (Fry, 2018, s. 66). Det å ta vekk sinnet hennes som en karakter forvandler henne fra en overbeskyttende kone til en mild kvinne som ikke blir vist å dra i krig med de andre gudene.

En annen karakter som endret seg under adaptasjonsprosessen var Hades. Hans oppførsel er veldig ulik Hades slik han blir fremstilt i mytologien. Først og fremst er han aldri nevnt i noen av helte-mytenes som er presentert i denne oppgaven. Han var heller ikke den mest voldelige av gudene og prøvde seg aldri på statskupp, i motsetning til hans bror Poseidon (Cartwright, 2012). Men han er veldig enkel å se på som skurk. Han er døds-guden, og det er vanskelig å se for seg at han har krefter som ikke er destruktive. Å ha en slik gud som skurk bygger spenningen godt. Han er en del av universet allerede, han er en gud og har negative assosiasjoner til seg. Men Hades er ikke en så ond gud som filmene får han til å se ut som. Ofte var han bare stille og sur i kulissene bak alt som skjedde (Stack, 1997).

Anne Gjelsvik sin teori gjør seg også gjeldene her. Mye av volden blir ikke vist i filmen på tross av at den blir omtalt i originalmaterialet. Herakles dreper barna sine, han er utro mot sin egen kone og dreper læreren sin. Filmen sitt svar på dette er at Herakles ikke får barn, han elsker kun Meg og har ingenting i mot monogami, og han slår læreren sin, men angrer med en gang. Volden blir dempet veldig i filmen som et "hot media".

"Maybe it's because a full embrace of Greek drama would have to include everyone's favorite subjects of pan-sexuality, incest, bestiality, and rape, that we have yet to see a solid and textually faithful adaptation." (Snyder, 2011). Sitaten over ble tatt fra en artikkel som handler om *Immortals* (Singh, 2011), men den er relevant i denne sammenhengen også. Skapere av barnefilm har et ansvar over filmene de lager og viser til unge barn. Foreldrene må også ha tiltro til at disse regissørene kun viser ting som barna deres tåler å se. Men Snyder snakker om film som har voksne og ungdommer som målgruppe, og siden de er vandt til spesielle konvensjoner er det veldig risikabelt å gå utenfor disse og vise grafisk vold.

Avslutning

Konklusjon

Filmene over tar alle sine friheter i forhold til originalmaterialet. *Immortals* (Singh, 2011) er en appropriasjon av myten om helten Thesevs. Den tar i bruk egne karakterer i en fiksjonell krig som ikke finner sted i mytologien, den bruker også kun noen av gudene fra mytologien. Den viser derimot koblingen til myten ved bruk av helten ved samme navn, og gjennom bruk av Minoetauros symbolikken. Den viser også lite av volden som tar sted i myten. *Clash of the Titans* (Laterrier, 2010) er sterkt inspirert av myten med tanke på helten og dydene hans, men skiller seg ut når vi ser på gudene. De angriper menneskene på tross av at de ikke har rett til å gjøre det, de blir også vist på en veldig negativ måte gjennom subjektiviteten til en helt vi er lojal mot, og som blir sviktet av gudene. *Herkules* (Clements & Musker, 1997) distanserer seg fra volden enda mer, den endrer navnet til Herakles og gjør han om til en gud allerede fra begynnelsen av. Hades er skurken i filmen, i motsetning til myten hvor Hera står bak mye av det dårlige som tar sted i livet til helten.

Jeg kom frem til denne konklusjonen på bakgrunn av funnene mine i analysene, og vil derfor argumentere for at hvis vi skal få en adaptasjon av en gresk myte må ikke filmen være redd

for å vise vold. Gudene kan være veldig gode, men de kan også være veldig onde. Det å kun vise den onde siden ved dem (som i store deler av *Clash of Titans* (Laterrier, 2011) eller kun den gode siden ved den (som i *Herkules* (Clements & Musker, 1997) tar vekk fra karakterene deres og derfor kan de virke mye flatere enn i mytset. En slik adaptasjon bør også helst være fra gudene sitt perspektiv slik at vi får direkte innsikt i deres karakterer, og ikke gjennom noen som hater dem (igjen *Clash of the Titans* (Laterrier, 2010)). Mange av deres karaktertrekk blir tatt vekk for å passe narrativet til hovedkarakteren. Mytene kan så klart bli endret på slik at de passer i en filmatisk sammenheng, men jeg vil påstå at filmene over endrer på karakterene i for stor grad, slik at de mister sin kompleksitet. Derfor vil jeg si meg enig med Snyder i at vi ennå har til gode å se en film fra Hollywood som holder seg tro mot det originale mytset, og utforsker de greske gudene som de interessante og dype karakterene de faktisk er.

Kilder

Filmliste

Clements, R. & Musker, J. (Regissør). (1992). *Aladdin* [Spillefilm]. USA: Walt Disney Pictures & Walt Disney Feature Animation

Clements, R. & Musker, J. (Regissør). (1997). *Hercules* [Spillefilm]. USA: Walt Disney Pictures & Walt Disney Feature Animation

Leterrier, L. (Regissør). (2010). *Clash of the Titans* [Spillefilm]. USA & Australia: Legendary Pictures, The Zanuck Company & Thunder Road Pictures

Singh, T. (Regissør). (2011). *Immortals* [Spillefilm]. USA: Virgin Produced Rogue, Atmosphere Entertainment & Hollywood Gang Productions

Stanton, A. (Regissør). (2003). *Finding Nemo* [Spillefilm]. USA: Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios

Litteraturliste

Bruhn, J., Gjelsvik, A. & Hanssen, E., F. (2013) *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*. London: Bloomsbury

Engelstad, A. (2007). *Fra bok til film*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag.

Fry, S. (2018). *Mythos; The Greek Myths Retold*. Storbritannia: Penguin Books Ltd.

Jørgensen, P. S. & Rienecker L. (2013). *Den Gode Oppgaven* (2 edition). Bergen: Fagbokforlaget.

Livingston, P. (2010). On the Appreciation of Cinematic Adaptations. *Berghahn Journals*, volum 4 (2), 104-127. <https://doi.org/10.3167/proj.2010.040207>

Nordby, T. (2013). *Gresk Mytologi*. Oslo: Asbjørn Jense/Valiant.

Sanders, J. (2005). *Adaptation and Appropriation* (2 edition). UK: Routledge

Smith, J., L. (1997, 09.10). Greeks put Disney's 'Hercules' on trail. *The Nation; Focus, Section C*, C8.

Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. USA, New York: Oxford University Press Inc.

E-kilder

Cartwright, M. (2012). Poseidon. Hentet fra <https://www.ancient.eu/poseidon/>

Rosenberg, A. (22.01.2010). EXCLUSIVE: 'Clash Of The Titans' Director Louis Leterrier Sees Franchise Potential, Hints At A Trilogy [Blogginnlegg] Hentet fra <https://web.archive.org/web/20100124123452/http://moviesblog.mtv.com/2010/01/22/exclusiv-e-clash-of-the-titans-director-louis-leterrier-sees-franchise-potential-hints-at-a-trilogy/>

Snyder, D., D. (2011, 16.11). 'Immortals' and the Problem With Modern Greek-Myth Movies. *The Atlantic*. Hentet fra <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/11/immortals-and-the-problem-with-modern-greek-myth-movies/248545/>

Stack, P. (1997). Disney Muscles In on Greek Myth / 'Hercules' a product of research as much as drawing. Hentet fra <https://www.sfgate.com/entertainment/article/Disney-Muscles-In-on-Greek-Myth-Hercules-a-2821105.php>

Touristorama. (2013). Greek Pantheon. Hentet fra https://www.touristorama.com/en/greek_pantheon-02106

