Izvorni znanstveni rad

Heraklo kao junak malih i velikih ekrana

I. dio: Heraklo snagator u popularnim medijima 18. i 19. stoljeća, ranim filmskim uradcima i peplum filmovima

Ana Pavlović
Odsjek za arheologiju, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

U članku se obrađuje mitološki lik Herakla u popularnoj kulturi, posebice na filmu i televiziji. U prvom dijelu se analizira recepcija antičkih sadržaja na filmu, prvenstveno grčke mitologije, kao najutjecajnijeg dijela grčke kulture u današnjoj popularnoj kulturi, te se na primjeru Herakla razlaže što je to što grčki mit čini tako privlačnim modernim medijima, ali i što je to u samom liku Herakla što ga je učinilo najvažnijim grčkim mitološkim junakom na filmu. Određuju se glavne sastavnice Heraklova mitološkog lika, među kojima se snaga ističe kao osnovni atribut sadržan u liku snagatora, čiji razvojni put možemo pratiti od popularnih snagatora 18. i 19. stoljeća, Eugena Sandowa, *Maciste*, Herakla iz *peplum* filmova sve do modernih bodibildera.

Ključne riječi: Heraklo, Heraklovi mitološki tipovi, popularna kultura, film, antika na filmu, televizija, *peplum* filmovi, bodibilding, snaga

Uvod – što je to popularna kultura?[1]

Definirati i precizno odrediti popularnu kulturu, i termin popularno, nije nimalo lako. Većina definicija ističe element „oprečnog" u svojoj formulaciji: popularna kultura je nešto suprotno „visokoj" ili „klasičnoj" kulturi (Blanshard 2017: 429; v. i Storey 2018: 5–6), koju je i samu teško definirati i koja je jednako podložna mijenama u kvalifikacijama svega onoga što bi obuhvaćalo „sve ono što ima trajnu, neprolaznu i općepriznatu vrijednost".[2]

[1] Članak je rezultat rada na znanstvenoistraživačkom projektu *Percepcija i načini prikazivanja povijesti u modernoj i suvremenoj kulturi (PERMOS)* (FHS.2025.5808).

[2] „klasičan". *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013–2025. Pristupljeno 26.11.2025. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/klasican>.

Te karakteristike može sadržavati i popularna kultura, no nju se ipak mnogo češće definira kroz odrednice opsežnosti i sveobuhvatnosti (obuhvaća modu, hranu, popularne medije, šport, film, televiziju, strip, glazbu i književnost); popularnosti (raširena je, prihvaćena i voljena među velikim brojem ljudi te napravljena tako da osvoji naklonost većine); inferiornosti (često se definira kao proizvod inferiornije kvalitete, iako to ne mora biti istina) te komercijalnosti i medijske posredovanosti (redovito se prenosi medijima i postaje proizvod koji se konzumira) (Storey 2018: 5–18). Popularna je kultura tzv. kultura glavnih tokova (*mainstream*), svakodnevna življena kultura suvremenoga svijeta, nužno određena kapitalom i globalizmom, a neizbježna joj je sastavnica zabava (*entertainment*).[3] Svima je dostupna i široko rasprostranjena kao svakodnevna medijska kultura koja prevladava u suvremenom društvu kroz zajednički skup praksa i uvjerenja koje su stekle globalnu prihvaćenost u svakodnevici pojedinca (Williams 2015: 181; Stocker 2024: 549) putem masovnih medija.[4] Antika je oduvijek bila plodno tlo za svijet popularne zabave i masovnih medija, a tu se ubraja i recepcija grčke mitologije u popularnoj kulturi, koju ćemo u ovom članku analizirati na primjeru jednog od najpopularnijih i najslavnijih mitoloških junaka antike – grčkog Herakla.[5] Izložit ćemo načine na koji se antika prikazuje i koristi u filmskoj umjetnosti, analizirati zašto je grčka mitologija najutjecajniji dio grčke kulture u današnjoj popularnoj kulturi i na primjeru Herakla pokazati što je to što grčki mit čini tako privlačnim za prijenos na velika i mala platna naših ekrana, ali i što je to u samom liku Herakla što ga je učinilo grčkim mitološkim (super)junakom *par excellence*.

Antika na filmu

Antika je oduvijek bila plodno tlo za popularnu zabavu. Nemoguće je pronaći razdoblje u povijesti u kojem klasični svijet nije igrao istaknutu ulogu u popularnoj kulturi i pritom ta popularnost nije bila ograničena samo na elitu. Mitovi, drame i povijesne priče Grčke i Rima oduvijek su imale široku publiku, različitih društvenih slojeva (Solomon 2001: 1–3; Solomon 2008: 510–511; Blanshard 2017: 430). Film je samo nasljednik te bogate tradicije. Izvorište antičkih tema na filmu su opera i pogotovo kazalište u kojem su djela vezana uz antiku oduvijek nalazila plodno tlo. Od elizabetinskih drama, koje su svoje radnje često pronalazile u antičkim djelima i slavnim ličnostima poput Julija Cezara, Kleopatre i drugih (Burrow 2013), ali i do brojnih drugih popularno-zabavnih drama koje su preuzimale mitove i događaje iz povijesti Grčke i Rima, od gladijatorskih igara do carskih orgija Rima.

[3] „popularna kultura". *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013–2025. Pristupljeno 13.3.2025. <https://enciklopedija.hr/clanak/popularna-kultura>. V. Williams 2015: 179–181 s. v. *popular* za povijest definicije termina.

[4] „masovni mediji". *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013–2025. Pristupljeno 13.3.2025. <https://enciklopedija.hr/clanak/masovni-mediji>

[5] U članku smo se opredijelili za grčku inačicu Heraklova imena, kao direktnu transliteraciju grčkog Ἡρακλῆς. Ime *Heraklo* se češće koristi u hrvatskom jeziku, dok je u engleskom jeziku uobičajenija latinska inačica Heraklova imena *Herkul* (*Hercules*) (Stafford 2012: xxv; Stafford 2024: xi).

Prvenstveno mislimo na preteče filma: vodvilj, cirkusne predstave, burleske i panorame, čiji su se postojeći narativi u najranijoj povijesti filma jednostavno kopirali u novonastali medij (Malamud 2001; Malamud 2009: 194–197). Film je samo preuzeo njihovu spektakularnost, koju su u uzbudljivim pričama o prošlim vremenima sadržavali svi ovi oblici popularne zabave 19. i ranog 20. stoljeća (Blanshard 2017: 430). Primjerice, hipodrame ili konjaničke melodrame (Marra 2012: 429–436) u kojima su akrobati na galopirajućim konjima rekreirali bitke pod Trojom, ali i svijet rimskih igara u cirku i amfiteatrima, često su sadržavale točke u kojima su izvođači na plećima konja u trku zauzimali poze grčkih i rimskih kipova, među kojima i Lisipova *Farneškog Herakla* (Blanshard 2017: 430; Mitchell Snow 2023: 9). Spektakularnost je bila i glavna sastavnica cirkusnih predstava, vodvilja i burleski. Tako je cirkusni izvođač i baletan Imre Kiralfy 1888. u New Yorku u Olimpiji postavio u sklopu cirkusnih predstava slavnog P. T. Barnuma, *The Barnum & Bailey Greatest Show on Earth,* jedan takav spektakl nadahnut Neronovim ludilom i uništenjem Rima, *Nero, or the Destruction of Rome*, koji je, kako nam poručuju sačuvani propagandni letci,[6] obećavao tisuće izvođača, stotine kočija, divlje zvijeri, galopirajuće konje, borbe gladijatora i konjske utrke, žrtvovanje kršćana, te prikaze „grand, bewitching dances" i „gorgeous scenes of imperial orgies" (Wyke 1997b: 122–123 citirano u Blanshard 2017: 431). Sve unutar rekreiranog rimskog Cirka (Wyke 1997b: 217; Malamud 2001: 51–54; Tenneriello 2007: 35–49; Blanshard 2017: 430–431).

Bogati imaginarij koji su pružali ovi popularni, brzoj konzumaciji naklonjeni mediji, preklapao se s predodžbama o antici koje su u svijesti ostavljale nešto elitnije forme, kao što su slikarstvo Jeane Léone Gérômea, zagovornika akademskoga realizma neoklasicističke i realističke škole (Mut i Arbós 2023),[7] ili pak Lawrencea Alma-Tademe (Prettejohn, Trippi, ur. 2017),[8] čiji su prikazi antičkog svijeta ostavili dugotrajan i neizbrisiv trag toga

[6] V. primjer jednog takvog na aukciji prodanog letka na: https://www.jamesarsenault.com/pages/books/5523/imre-kiralfy-barnum-bailey/the-barnum-bailey-greatest-show-on-earth-p-t-barnum-and-j-a-bailey-equal-owners-together-with-the-most?soldItem=true (Pristupljeno 17.12.2025). Također oglas u *New York Timesu*, May 27, 1888, str. 9. Uz letke sačuvan je i Kiralfyjev sinopsis koji se danas čuva u *Library of Congress* (https://www.loc.gov/pictures/item/18004115/. Pristupljeno 17.12.2025).

[7] Jean Léon Gérôme (1824–1904), francuski slikar i kipar, koji je slikao mitološke, sakralne i povijesne kompozicije, žanr-prizore i portrete („Gérôme, Jean Léon". *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013–2026. Pristupljeno 17.12.2025. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/gerome-jean-leon>). Primjeri Gérômeovih djela koji pokazuju raznolikost tema i motiva preuzetih iz grčkog i rimskog miljea: *Frina pred Aeropagom*, 1861, Kunsthalle Hamburg; *Ginacej ili starogrčki interijeri*, 1850, u privatnom vlasništvu; *Ave Caesar! Morituri te salutant*, 1859, Yale University Art Gallery; *Diogen*, 1860, Walters Art Museum; *Cezarova smrt*, 1867, Walters Art Museum; *Utrka kočija*, 1876, Art Institute of Chicago; *Pigmalion i Galateja*, 1890, Metropolitan Museum of Art; *Radionica tanagri*, 1893, u privatnom vlasništvu.

[8] Lawrence Alma-Tadema (1836–1912), engleski slikar nizozemskog porijekla, koji je studirao na Akademiji u Antwerpenu, a proslavio se povijesnim pseudoromantičnim slikama sa scenama iz antičke prošlosti te vješto postavljenim arheološkim detaljima (https://proleksis.lzmk.hr/8088. Pristupljeno 17.12.2025). Odabir slika antičke tematike: *Pripreme za svetkovinu*, 1866, Clark Art Institute; *Fidija pokazuje prijateljima radove na Partenonu*, 1868, Birmingham Museums Trust; *Rimska tržnica cvijeća*, 1868, Manchester Art Gallery; *Trijumf cara Tita*, 1885, Walters Art Museum; *Heliogabalove ruže*, 1888, u privatnom vlasništvu; *Posveta Bakhu*, 1889, Kunsthalle Hamburg.

što antika jest i, što je još važnije, kako treba izgledati. Vizualni jezik koji se razvija unutar 19. i ranog 20. st. prenijet će se na sve dostupne medije, od zabavi namijenjenih predstava do djela koja nastaju unutar domene tzv. više umjetnosti. Slike raskošnih gradova, termi, gladijatorskih arena, orgija, svakodnevice prožete uživanjem i bogatstvom, pogotovo Rima, ostavile su trajan utjecaj na recepciju antike i pomogle u očima publike i prostoga puka cementirati predodžbu antike kao zabavnog, raskošnog i pristupačnog svijeta. Dok su prijevodi grčkog i latinskog, poslovice i učenost prešli u domenu „đentlmenskog" odgoja, i postali dio standardiziranog kurikula svakog visokoobrazovanog i dobro odgojenog pojedinca (Thompson 2013: 203–204), mitovi, te ekscentrične i prenaglašene priče o određenim karikiranim povijesnim ličnostima antike prešli su u ruke popularne zabave i kulture (Blanshard 2017: 431).

Grčka *vs*. Rim

Kad se proučava prisutnost antike na filmu u prvi plan odmah iskače jasna dihotomija: Rim je prvenstveno zastupljen u prikazima povijesnih narativa, dok je Grčka ograničena na dramu i mitologiju (Grafton, Most, Settis 2010: 197–200; Lindner 2017: 515; Blanshard 2017: 431). Ta se podjela uloga tumači na različite načine (v. Nisbet 2008: VII–XIV) te nema posve zadovoljavajućeg i sveobuhvatnog odgovora na pitanje zbog čega je grčka povijest ustuknula pred poviješću Rima i zbog čega je grčka mitologija odnijela primat u ekranizaciji grčke kulture i civilizacije naspram, primjerice, grčke povijesti, filozofije ili književnosti. Nude se brojna intrigantna rješenja. Od onih koja naglašavaju pretjeranu učenost Grčke koja onda intelektualizmom izaziva odbojnost i nerazumijevanje kod publike (Nisbet 2008: 1–44) do onih koja problem vide u otvorenoj seksualnosti antike, pogotovo homoseksualnosti starih Grka, koja poput albatrosa oko vrata opterećuje našu percepciju grčkog svijeta kao moralno odbojnog, efebofiliji i pedofiliji sklonog i otvorenog društva (Loraux 1995: 128; Nisbet 2008: 87–135).[9] U obzir treba uzeti i povijest filmske industrije i samog žanra povijesnog filma, koja zbog prvenstveno financijskog interesa nije prenijela prvotni interes nijemog filma za „grčke" teme na njegovog zvučnog nasljednika (Elley 1984: 13; Solomon 2001: 37–38; Berti, Morcillo 2008: 10; Blanshard 2017: 432). Trend prevlasti interesa za rimskom tematikom donekle je zaustavljen 2000-tih kada se u nekoliko godina snimaju tri velika filma koja posežu za grčkom poviješću: *Troy* (2004) Wolfganga Petersena, *Alexander* (2004) Olivera Stonea i *300* (2007) Zacka Snydera (Solomon 2008; Kovacs 2009; Urbainczyk

[9] Tako se u komičnoj seriji *Father Ted*, nastaloj u englesko-irskoj koprodukciji, a koja se emitirala od 1995. do 1998, u epizodi *Are You Right There, Father Ted* (S03. 01. emitirana 15. ožujka 1998) odvija razgovor u kojem se, zbog niza komičnih situacija zabune, otac Ted odjednom nađe pod optužbom da je rasist koji mrzi Kineze. Odjednom se u razgovoru sa sumještanima upliću stereotipi o Grcima za koje stanovnica fikcionalnog Craggy Islanda, na kojem službuje naš svećenik, konstatira da su Grci ti koji su izumili „gayness": „Mrs. Carberry: [*wildly gesticulating*] Good for you, Father! Good for you! Somebody finally had the guts to stand up and say it! They come over here, after our jobs and our women, fecking Greeks! / Colm: It's not the Greeks, it's the Chinese he's after! / Father Ted: I'm not after the Chinese! I'm not a racist! / Mrs. Carberry: I don't care so long as I can have a go at the Greeks! They're the ones who invented gayness!"
(https://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?t=129104). (Pristupljeno 3.2.2026).

2007), svi potaknuti nevjerojatnim uspjehom filma *Gladiator* (Ridley Scott, 2000). Također, treba naglasiti i da neka novija istraživanja ističu kako unatoč dominaciji rimskih tema na filmskim platnima grčke teme ipak nisu toliko zanemarene, već više neistražene. Tako Verreth u svojoj analizi ovog fenomena naglašava kako je riječ o pogrešnoj konstataciji, pri čemu se zanemaruju nijemi filmovi i animirani filmovi, u kojima grčka tematika dominira naspram zvučnih filmova i povijesnih spektakala 50-tih i 60-tih godina, kada je Rim doista vladao filmskom industrijom (Verreth 2008: 65; Lindner 2008: 40).

Zabavna je filmska industrija oduvijek adaptirala svijet klasične arheologije i antike, iako su se određene epohe i teme pokazale popularnijima. Analizom tema odmah se uočava kako film voli samo specifične povijesne periode i likove, pa tako, čak i unutar gotovo 1200 godina rimske povijesti, na ekranima dominira vrijeme od pobune Spartaka 73. g. pr. Kr. do erupcije Vezuva i uništenja Pompeja 79. g. po. Kr., s posebnim naglaskom na Julijevsko-klaudijevsku dinastiju i neizbježnog Nerona (Solomon 2001: 50; Berti, Morcillo 2008: 9–10; Blanshard 2017: 431).[10] Kod Grka u klasičnom periodu grčke povijesti najčešće se poseže za prikazima Atene i Sparte, prosječnoj publici najpoznatijih grčkih polisa,[11] dok u brončanom dobu, na razmeđu povijesti i mitologije, dominiraju Homerova *Ilijada* i *Odiseja* (Berti, Morcillo 2008: 11; García 2008: 24–25).[12]

[10] Primjerice niz nijemih filmova kao što su *Brutus* (Enrico Guazzoni, 1910), *Agrippina* (Enrico Guazzoni, 1910), *Quo Vadis?* (Enrico Guazzoni, 1912), *Marcantonio e Cleopatra* (Enrico Guazzoni, 1913), *Caius Julius Caesar* (Enrico Guazzoni, 1914), *Catilina* (Mario Caserini, 1910), *Cleopatra* (J. Gordon Edwards, 1917) s Thedom Barrom; zatim zvučni filmovi poput *Gli Ultimi Giorni di Pompei* (Amleto Palermi, 1926), nedovršeni *I, Claudius* (Alexander Korda, 1937), *Julius Caesar* (Joseph L. Mankiewicz, 1953), *Quo vadis* (Mervyn LeRoy, 1951), *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), slavna *Cleopatra* s Elizabeth Taylor u naslovnoj ulozi (Joseph L. Mankiewicz, 1963), *Julius Caesar* (Stuart Burge, 1969), BBC ekranizacija knjiga Roberta Gravesa *I, Claudius* (BBC, Herbert Wise, 1976)...Doista se ne može nabrojati sve filmove koji su za teme svojih scenarija uzimali događaje i slavne ličnosti iz rimske povijesti, za pregled v. Solomon 2001: 1–35; Elley 1984: 52–66.

Od filmova o Spartaku izdvajamo: *Spartaco* (Ernesto Pasquali, 1913), *Sins of Rome* (Riccardo Freda, 1953), *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) s Kirkom Douglasom, peplum *Il figlio di Spartacus* sa Steveom Reevesom (Sergio Corbucci, 1962), *Spartacus and the Ten Gladiators* (Nick Nostro, 1964). Imamo i mini seriju *Spartacus* u dva nastavka s našim Goranom Višnjićem u glavnoj ulozi (Robert Dornhelm, 2004). Od filmova o Neronu: *Nerone* (Luigi Maggi, 1909), *Nerone e Agrippina* (Mario Caserini, 1913), *Nero* (J. Gordon Edwards, 1922), Charlesa Laughtona kao Nerona u *The Sign of the Cross* (Cecil B. DeMille, 1932), Petera Ustinova kao Nerona u *Quo Vadis* (Mervyn LeRoy, 1951), mini seriju *Imperium: Nerone* (Paul Marcus, 2004).

[11] Tako su grčko-perzijski ratovi prikazani u *The Giant of Marathon* (Jacques Tourneur, Mario Bava, 1959), *The 300 Spartans* (Rudolph Mate, 1962), *300* (Zack Snyder, 2007). Atenu filozofa Sokrata nalazimo u televizijskom filmu *Socrates* (Roberto Rossellini, 1970), te u filmu *Barefoot in Athens* (George Schaefer, 1966). Popularni su i filmovi o Aleksandru Velikom i Grčkoj pod vlašću Makedonaca, npr. *Alexander the Great* (Robert Rossen, 1955), tv film *Alexander the Great* (Phil Karlson, 1963), *Alexander* (Oliver Stone, 2004), itd.

[12] Za *Ilijadu* primjerice *La Caduta di Troia* (Giovanni Pastrone, Luigi Romano Borgnetto, 1911), *La Regina di Sparta* o Heleni (Manfred Noa, 1931), *Helen of Troy* (Robert Wise, Raoul Walsh, 1956), *L'ira di Achille* (Marino Girolami, 1962), *The Trojan Women* (Michael Cacoyannis, 1971), mini serija *Helen of Troy* (John Kent Harrison, 2003), *Troy* (Wolfgang Petersen, 2004), mini serija *Troy: Fall of a City* (Owen Harris, Mark Brozel, 2018). Za *Odiseju*: *L'ile de Calypso* (Georges Melies, 1905), *L'Odissea* (Giuseppe De Liguoro, 1911), *Ulisse* (Mario Camerini, 1954), mini serija *L'Odissea* (Franco Rossi, 1968), mini serija *The Odyssey* (Andrei Konchalovsky, 1997); *The Return* (Uberto Pasolini, 2024) i nadolazeći *Odyssey* (Christopher Nolan, 2026). V. García 2008: 24–25 za kratki pregled filmova koji za temu uzimaju Homerovu *Odiseju*.

Iako nema konačnog odgovora na pitanje čemu tolika dominacija Rima na filmu, može se ponuditi niz zadovoljavajućih tumačenja, koja kumulativno objašnjavaju ovaj fenomen. Brojne, često složene i raznovrsne religijske, političke i kulturne institucije stare Grčke bilo je komplicirano prenijeti na filmska platna. Dok prosječan gledatelj, zahvaljujući tradiciji koju su rimske pravne, administrativne i upravne institucije ostavile u povijesti Europe, površno prepoznaje osnovne oblike rimske vlasti i društvenog ustroja, kao što su car, konzul, forum, provincija, magistrat, legionar, bazilika, imperator itd., isto se ne može reći za atenske bazileje (*basileis*), korintske epidemijurge (*epidemiourgoi*) ili pak tebanske tezmotete (*thesmotetai*) ili beotarhe (*beotarchoi*). Redatelj i scenarist moraju utrošiti dragocjene i skupe minute filma da bi objasnili složen i jedinstven svijet pojedinog grčkog polisa, koji ima svoje običaje, zakone i osebujan politički ustroj. Grčki svijet donosi izazove raznolikosti i egzotike pred neupućenog gledatelja. Za razliku od Rimskog Carstva, koje je formiralo jedan zajednički vizualni identitet formaliziranih gradskih institucija i državnih funkcija, Grčka je svijet neujedinjenih, po cijelom Mediteranu razbacanih polisa, za koje su i sami Grci govorili da su se rasprostrli kao žabe u bari (Platon, *Fedon*, 109B) i za koje nije jednostavno prenijeti i obrazložiti finu distinkciju između tiranije, oligarhije i demokracije, triju temeljnih sastavnica grčkog konstitucionalnog ustroja. Od iste boljke pati i Rim, ali u manjem obliku. Nije čudno što film preferira svima dobro poznato Rimsko Carstvo, s vizualno lako prepoznatljivim trgovima, sudištima, bazilikama, termama i amfiteatrima, u kojima borave edili, prefekti, carevi, svećenici, vestalke, robovi i vojnici, naspram složenog svijeta rimskog Kraljevstva ili Republike (Solomon 2001: 47–99; Blanshard 2017: 433–434). Filmska će industrija uvijek odabrati narativ za koji već posjeduje dobro razrađen i ustaljen „filmski" jezik svima poznatih stereotipa i motiva. Preferira se koristiti motive koji posjeduju razrađen, prosječnom gledatelju prepoznatljiv sadržaj. Naravno, velika popularnost ponekih filmova kao što su *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) ili *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) proizvela je efekt da su studiji postali skloniji posezati za tim temama i sadržajima koji su se pokazali financijski sigurnima i isplativima. Isto tako financijski je podbačaj filma *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz) 1963. doveo do prestanka prevlasti žanra povijesnih epova koji su industrijom vladali prethodna dva desetljeća (Solomon 2001: 75 o financijskom neuspjehu filma, teškom snimanju itd.).

Heraklo kao mitološki lik

Heraklo je jedan od najpoznatijih grčkih mitoloških junaka, čije nas pustolovine i pothvati prate od antike sve do današnjih dana. O Heraklu je dostupno više materijala nego bilo o kojem drugom grčkom bogu ili junaku. Njegova se herojska priča sastoji od mnogo više epizoda nego priče drugih grčkih junaka, od rođenja pa do smrti i apoteoze, uključujući brojne sukobe s bezbrojnim čudovištima i drugim protivnicima. U književnosti se javlja

već u najranijim grčkim epovima i lirskoj poeziji,[13] da bi antički dramatičari za njim ponovno posezali u tragediji i komediji,[14] a kasnije pronalazi svoj put do područja kao što su filozofija[15] i mitografija[16] (Loraux 1995: 118; Stafford 2012: 23–78). Interes se za Herakla nastavlja od kasne antike, Bizanta, srednjeg vijeka, renesanse pa sve do modernog doba.[17] Pritom se većina autora i umjetnika, bilo antičkih bilo modernih, s obzirom na obim i varijabilnost Heraklove mitološke priče, odlučila u svom prikazu Heraklovih doživljaja usredotočiti na pojedinačne epizode (Stafford 2022: 53).

Kako bismo mogli analizirati načine na koje se mit o Heraklu prikazuje u popularnoj kulturi, moramo ukratko definirati osnovne elemente i karakteristike Heraklova mita: što je ono što Herakla čini Heraklom i koje su glavne sastavnice mitološkog korpusa priča koje se vežu uz Herakla i njegova djela. Prepričavanje mita o Heraklu nije jednostavno, jer Heraklo ima složeniju životnu priču i opsežniji repertoar podviga od bilo kojeg drugog grčkog junaka. Svatko tko pokuša sve te priče, u svim njihovim varijacijama, svesti na jedan sažet prikaz mora suosjećati s primjedbom renesansnog pisca Giraldija koji je to pokušao i konstatirao: „Herculis est labor, Angele, omnem de Hercule historiam contexere".[18] Nijedan grčki junak nije bio popularniji od Herakla. To znači da se, od arhajskog epa do modernog doba, lik Herakla stalno prisvajao, preispitivao i transformirao; te su kontradikcije temeljna sastavnica njegova mitološkog lika. Herakla bih stoga, ne ulazeći u dublju analizu, koja izlazi izvan okvira ove teme, definirala kao mitološkog junaka kojeg prvenstveno karakterizira oprečnost. Heraklo u mitovima varira između civiliziranog i divljeg (gotovo bestijalnog), ozbiljnog i burlesknog, razumnog i ludog, onog koji spašava i onog koji uništava, onog

[13] Osnovne elemente Heraklove biografije naći ćemo kod Homera u *Ilijadi* (npr. Hom. *Il*. VIII, 367–369, 362–369, XIV, 250–256 itd. *passim*), Hesioda u *Teogoniji* (Hes. *Theog*. 287–294, 312–318, 526–527, 943–944, 950–955 itd.), a sačuvani su i fragmenti niza samostalnih epova koji su donosili Heraklov mit (Pisandar iz Kamira iz 6. st. pr. Kr. napisao je ep *Herakleia*; kao i Panijasid iz Halikarnasa u 5. st. pr. Kr.). U 6. st. pr. Kr. Stesihor piše pjesme *Kyknos*, *Kerberos*, a sačuvani su veći odlomci pjesme *Geryioneis* (v. *LIMC* IV, 1, s.v. *Herakles*, 730–731). V. i Roscher, *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie,* Band I, s.v. *Herakles* 2135–2251; s.v. *Hercules* 2254–2298; v. PWRE 1912: s.v. *Herakles*, 517–528.

[14] Npr. Eshil u *Agamemnonu*, Sofoklo u *Amfitrionu*, *Trahinjankama*, *Heraklu na Tenaru*; Euripid u *Alkestidi*, *Heraklu*, *Alkmeni*, *Augi*, *Filoktetu* itd. Epiharmo ga ismijava u nizu komedija kao što su *Busirid*, *Heraklo u potrazi za pojasom*, *Heraklo kod Fola* itd. (v. LIMC IV, 1, s.v. *Herakles*, 730–731).

[15] Prodik s Keja u *O čovjekovoj prirodi* donosi glasovitu alegoriju o izboru životnih putova u epizodi „Heraklo na raskrižju" (v. analizu te epizode i njezinu recepciju u popularnoj kulturi u Stafford 2017). Aristotel raspravlja o Heraklovim mitovima u svojoj *Poetici* (1451a16–22).

[16] Herodor iz Herakleje u 5/4. st. pr. Kr. sastavio je monografije o pojedinim ličnostima i događajima iz grčke mitologije, pa tako i o Heraklu u *Priči o Heraklu* u 17 knjiga, sačuvanoj u fragmentima; tu je i Apolodorova *Biblioteka* iz 1. st. u kojoj su dijelovi (Apollod. *Bibl*. II, 5–7) posvećeni Heraklu. Ističemo i Diodora sa Sicilije koji u svojoj *Knjižnici* (Diod. Sic. IV, 8, 1; 9–39) detaljno prenosi Heraklovu biografiju, podvige i apoteozu, pogotovo njegova putovanja po zapadnom Mediteranu.

[17] O percepciji i recepciji Herakla u razdoblju renesanse i prosvjetiteljstva v. Mainz, Stafford, ur. 2020; u 19. i 20. st. v. Blanshard, Stafford, ur. 2020; o Heraklu u kazalištu v. Stafford, ur. 2024. V. kratki pregled o recepciji Herakla u srednjem vijeku, renesansi, prosvjetiteljstvu, 19. i 20. stoljeću u Stafford 2021: 540–555.

[18] Parafrazirani prijevod: „Herkulovski je zadatak, Angele, opisati Herkulove zadatke" (Giraldi 1539, v. Stafford 2012: 3).

koji osniva i onog koji razara, onog koji je slobodan i koji je rob, koji je božanski i ljudski (Kirk 1977: 286; Loraux 1995: 118). Heraklo je istovremeno junak i/ili bog ili polubog. Sin je Zeusa i Alkmene, dakle heroj, no već je u antici štovan kao božanstvo.[19] Neizmjerna snaga njegova je glavna osobina i u mitovima i ikonografiji Herakla dominira naglašavanje njegova gorostasna stasa i divovske snage te Heraklo postaje simbolom prevlasti snage nad umom.[20] Ta mu nadnaravna snaga omogućuje da gospodari svijetom, da oslobađa svijet od čudovišta i zlikovaca,[21] no s druge strane ograničava ga svojom jednodimenzionalnošću, jer Heraklo često, karikiranjem te snage, prelazi u grotesku i od lika dobričine i pozitivca lako se pretvara u snagatora-nasilnika.[22] Snaga i božansko porijeklo čine ga gotovo svemogućim, no prisustvo te snage istovremeno označava odsutnost razuma i promišljenosti te Heraklo često u mitološkim pričama nastupa kao onaj koga je lako prevariti i koji je naivan, zahvaljujući svojoj impulzivnosti.[23] Snaga mu ne osigurava život bez briga i bola, te Heraklo u mitovima često završava kao rob drugih,[24] koji se mora pokoravati naredbama lošijih i nemoćnijih od sebe,[25] izložen udarcima sudbine i prohtjevima drugih bogova i ljudi. Istovremeno porobljava druge, osniva gradove, satire cijele narode i nemani, donoseći civilizaciju

[19] V. Stafford 2010 s kompletnom raspravom o Heraklovom božanskom i ljudskom statusu i pregledom antičkih izvora o Heraklu i analizom Heraklova kulta; v. i Stafford 2005.

[20] Kao primjer neumjerene snage koja se ponekad ne može kontrolirati, može se navesti epizoda iz Heraklove mladosti kad je ne htijući u ljutnji ubio svog učitelja Lina, jer ga je ovaj prekorio zbog greške u sviranju. Ta je epizoda u izvorima potvrđena tek kod Diodora (III, 67, 2) i Apolodora (*Bibl.* II, 4, 9) no na vaznom je slikarstvu posvjedočena već u 5. st. pr. Kr. u vrijeme slikara Durida (Munich 2646; v. Gantz 1993: 379). Još jedan primjer je i davljenje zmija dok je još bio nejače u kolijevci, a koje je u bijesu na malog Herakla poslala Hera (Pind. *Nem.* I, 33–72).

[21] Pobrojati sva čudovišta koja je Heraklo zarobio ili ubio nije moguće, kao ni nabrojati sve njegove pothvate, mimo onih kanonskih dvanaest. Izdvajamo kao primjere neke od već Homeru poznatih pothvata, kao što su otmica Kerbera (Hom. *Il.* VIII, 367–389) ili Hesiodu poznate epizode s Gerionovim govedima (Hes. *Theog.* 287–294), nemejskim lavom (Hes. *Theog.* 326–332), lernejskom hidrom (Hes. *Theog.* 313–318) itd.

[22] Kao primjer Heraklove ljutnje i neobuzdana bijesa možemo uzeti pokušaj otmice delfskog tronošca da bi osnovao vlastito proročište, nakon što mu je u Delfima Pitija odbila dati odgovor i upute kako da se očisti od kukavičkog Ifitovog ubojstva (Apollod. *Bibl.* II, 6, 2; Diod. Sic. IV, 31, 4–5; Paus. X, 13, 8), kojim je povrijedio gostinjski običaj (Pherec. *fr.* 3F82). O prekomjernoj silini Herakla v. Diod. Sic. IV, 9, 2 (tzv. *hyperbole*), o kojoj raspravljaju Dumezil 1971: 118, Loraux 1995: 295.

[23] Tako ga Atlant nastoji prevariti da zauvijek preuzme teret nebeskog svoda, dok ovaj umjesto Herakla odlazi po jabuke Hesperida, ne htijući odati Heraklu gdje se nalaze. No u istoj ga priči Heraklo ipak na kraju nadmudruje, ponudivši Atlantu da njemu, Heraklu, nakratko pridrži svod dok on, Heraklo, bolje namjesti jastučić prije nego li zauvijek prihvati težinu nebeskog svoda (Hes. *Theog.* 215–16; 333–335; Pherec. *fr.* 3F16, 17; Apollod. *Bibl.* II, 7, 6).

[24] Robovanje kod lidijske kraljice Omfale najslavniji je primjer takvog Heraklovog podčinjavanja (Pherec. *fr.* 3F82; Sofoklo, *Trachiniai*, 248–253, 274–278; Herodor, *Priča o Heraklu*, *fr.* 31F33).

[25] Uostalom na podvige ga tjera to što mora služiti svom rođaku Euristeju. O tome već i Hom. *Il.* VIII, 362–369, XV, 639–640. Euristej se javlja i u Hom. *Hymn* 15 kao inicijator Heraklovih zadataka, no nigdje se ne tumači zašto mu je Heraklo podređen. Euripid prvi nudi odgovor na to pitanje u *HF* 17–21, kad tumači da se Heraklo odlučio pokoriti Euristeju da bi zaslužio povratak svoje obitelji na vlast u Tirintu. Apolodor (*Bibl.* II, 4, 12) piše o tome kako se morao pokoriti Euristeju na dvanaest godina da bi se iskupio za ubojstvo svoje djece. Dakle, Heraklovi su zadaci ekspijacija i ta je verzija vjerojatno starija od ove Euripidove. U svakom slučaju, koji god razlog Heraklovoj službi antički autori uzimali, motiv služenja rođaku, slabijem od sebe, neodvojiv je dio Heraklova mita.

i poredak.[26] No, zbog činjenice da je u svemu „naj" i da ne poznaje granice koje bi ga ukrotile, i sam je neciviliziran, lijen i nemaran, o čemu najbolje svjedoči grčka komedija i cijeli niz figuralnih prikaza koji donose lik pijanog ili proždrljivošću satrtog Herakla.[27] Kako je neizmjeran u svemu što je dobro, tako je neizmjeran i u svemu što je loše: s jedne strane tu su neizmjerna snaga, hrabrost i neobuzdana seksualnost,[28] ali i nepromišljenost, impulzivnost i nasilništvo. Osnovna ambivalentnost Herakla leži u činjenici da je moćni junak mnogih podviga neodvojiv od junaka koji pati, koji se često u mitovima reducira na stanje bespomoćnosti, na onu *amekhaniju* iz koje ga, kod Homera i Eshila,[29] Atena, pa čak i Zeus spašavaju u posljednjem trenutku (Loraux 1995: 118). Heraklo je neprestano na rubu propasti zbog pretjerane snage, koju ne može kontrolirati, a koja je sastavni dio njegova identiteta. Snaga je dominantan Heraklov atribut, ono po čemu je svima poznat i što ga uz lavlju kožu, odjeću od životinjskih koža, toljagu, luk i strijele čini lako prepoznatljivim od antike sve do današnjih dana. Zbog toga će i lik Herakla snagatora biti temeljni lik koji će na filmska platna prenijeti filmska industrija.

Snagatori 18. i 19. stoljeća

Lik snagatora koji se javlja na filmskim platnima svoje izvorište duguje popularnim izvođačima cirkusnih arena i vodvilja, snagatorima 18. i 19. st. koji su često svojim točkama dodavali klasične elemente da bi uzdigli svoje predstave na jednu elitniju razinu i dali joj klasični pedigre. Tako imamo redovitu upotrebu umjetničkih imena poput Herakla, Atlanta, Apolona, Rema, Romula, Kiklopa (Wyke 1997a: 53; Buck 1999: 142; Blanshard 2017: 435). Prisutna je i adaptacija Heraklovih ikonografskih atributa, kao što su toljaga i lavlja koža (koju može nadomjestiti i leopardova, gepardova ili tigrova) uz neizbježne naglašene mišiće i poziranje u stavu klasičnih antičkih skulptura. Zanimljivo je da ti rani snagatori izvorno nisu posjedovali danas svima dobro poznate i očekivane prenaglašene mišiće i nabildano tijelo modernih bodibildera. Većina je tih snagatorskih točaka počivala na iluziji, na triku koji se izvodio pred publikom i bilo je dovoljno da izvođač bude visok, krupan, povećih dimenzija, korpulentnog, ali ne previše mišićavog tijela. Dojam snage stvarao se kroz impresivnu tjelesnu masu, te je tradicionalni snagator bio masivan, bačvastih prsiju, često podebeo (Dall'Asta 1992; Blanshard 2017: 434–436).

Cirkuski su izvođači oduvijek koketirali s Heraklovim likom i djelom. Tako je i Giovanni Battista Belzoni (1778–1823), prije nego li je napustio Englesku da bi se preusmjerio na

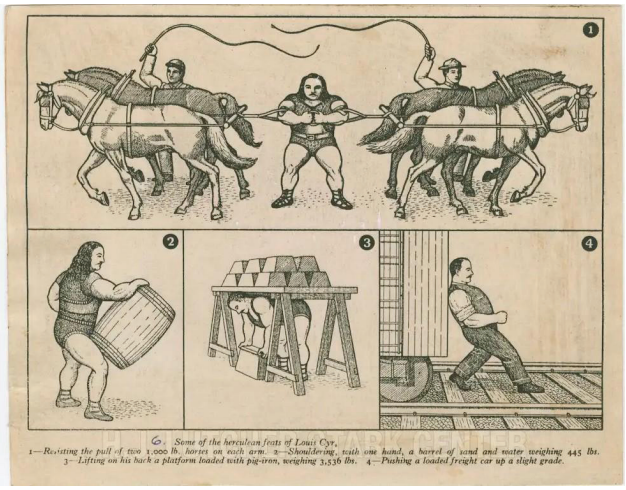
[26] O Heraklu kao junaku koji donosi civilizaciju, gradi putove i isušuje močvare v. još Farnell 1921: 101.

[27] Pijanog Herakla spominje već Euripid u *Alkmeni* (Eur. *Alk*. 782–789), no u umjetnosti se motiv ne javlja prije sredine helenističkog perioda (v. LIMC IV, 1, s.v. *Herakles*, 766–772).

[28] Heraklo tako u kratkom vremenu (u jednoj, pet ili pedeset noći) razdjevičuje 50 kćeri kralja Tespija (ili Testija) (Paus. IX, 27, 5–7, Ath. 13 556e—f, Diod. Sic. IV, 29, Apollod. *Bibl*. II, 4, 10, II, 7, 8). Heraklo je super muškarac, tipični alfa primjerak, koji veselo luta svijetom i pritom osvaja žene, sklapa brakove, stvara potomstvo i osniva obiteljske loze i onda odlazi. Veliki broj žena donosi mu nadimak kod Ateneja *philogynes* (Ath. 13 556e—f).

[29] Hom. *Il.* VIII, 362–65; Aesch. *PV fr.* 199.

novu profitabilnu karijeru pljačkaša grobnica i spomenika po Egiptu,[30] u Engleskoj, u koju je dolutao iz rodne Padove, 1804. zabavljao publiku kao „Patagonian Sampson",[31] odjeven u životinjsku kožu i gladijatorske sandale, pokazujući svoje korpulentno i veliko tijelo u „several striking attitudes" (Altick 1978: 343) u pozama koje su bile nadahnute Heraklovim zadacima, poput hrvanja s nemejskim lavom (Altick 1978: 243; Mitchell Snow 2023: 8). Belzonija je naslijedio i slavni Andrew Ducrow, poznati engleski cirkuski konjički izvođač i akrobat te začetnik brojnih konjičkih točaka, kojeg je otac Andrew, i sam poznat kao „flamanski Heraklo" još kao dijete uveo u profesiju cirkuskog jahanja na konjima davši mu 1798. g. ulogu djetešca Herakla u svojim točkama (Altick 1978: 491; Wyke 1997a: 53–54; Blanshard 2017: 435; Mitchell Snow 2023: 9). Ducrow je kasnije 1828. izvodio točku *The Living Statue or Model of Antiquity* koja je među imitacijama poza raznih antičkih kipova uključivala točke koje su prikazivale Heraklovo hrvanje s nemejskim lavom i Herakla kako baca Lizimaha u more (Saxon 1978: 149–153; Wyke 1997a: 53–54). Te su slavne cirkusante 18. st. naslijedili snagatori 19. st. poput Kanađanina Louisa Cyra, koji je svoju nevjerojatnu snagu također povezao s likom i djelom Herakla, reklamirajući svoje brojne snagatorske izvedbe kao „Herculean feats", a koje su uključivale: kroćenje dvaju konja u pokretu, svakog po jednom rukom, podizanje bačve i leđima, podizanje ostalog teškog tereta leđima, guranje natovarenog teretnog vagona uzbrdo leđima itd. (Willoughby 1961: 30; Weider 1976; Buck 1998: 18–20; Buck 1999: 67).[32] Od tih je snagatora trebao samo mali korak do iduće faze u povijesti izlaganja muškog mišićavog tijela, a učinio ga je otac bodibildinga Eugen Sandow.



Slika 1: Louis Cyr, *Herculean Feasts*

[30] V. opise Belzonijevih avantura u Egiptu u Belzoni 1820. O Belzonijevoj ulozi arheologa avanturista tj. pljačkaša egipatskih starina v. Ryan 1986: 133–138.

[31] V. Benedictus Antonio van Assen, *Giovani Baptista Belzoni. The celebrated Patagonian Sampson*, https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1841-0313-1 (Pristupljeno 3.1.2026.).

[32] V. https://www.roguefitness.com/eu/theindex/history/some-of-the-herculean-feats-of-louis-cyr?_sdst=HR (Pristupljeno 3.1.2026.).

Eugen Sandow i bodibilding

Upravo je utjecaj grčkog kiparstva, posebno kipova Herakla, doveo do transformacije snagatora u modernog bodibildera (Blanshard 2017: 435). Fascinacija pojedinim antičkim kipovima, kao što su primjerice Polikletov *Dorifor* ili *Dijadumen*, ili Mironov *Diskobol*, stvorila je prototip idealnog atletskog tijela, koji je dominantan i danas, a među te kipove atleta može se ubrojati i Lisipov *Heraklo Farnese*, iako prikazuje mitološkog junaka. Ti kipovi predstavljaju drevne obrasce sportskog tijela, koji su prepoznatljivi u svijetu europske kulture od renesanse do 20. stoljeća (Mosz 2009: 137). *Heraklo Farnese* i slični Heraklovi kipovi utjelovljenje su snage, moći i izvanrednih mogućnosti ljudskog tijela. Još u antici Heraklo se povezuje sa sportom,[33] kao zaštitnik igara i palestri, te kao ponovni osnivač Olimpijskih igara,[34] te su njegovi kipovi krasili sportska okupljališta i vježbališta (Lunt 2009: 379). Grčki su sportaši „herkulovske" tjelesnosti pokušavali slijediti njegove pothvate, o čemu svjedoči i Pausanija[35] kada opisuje snažnog Polidama, čija je snaga ovjekovječena natpisom na podnožju kipa podignutog mu u Altisu u Olimpiji,[36] jer je Polidam ubio lava na obližnjem brdu, baš kao što je to učinio Heraklo u Nemeji (Mosz 2009: 141). Isti je obrazac mišićavog, snažnog Heraklovog tijela prisutan u suvremenoj pop-kulturi, u crtanim i igranim filmovima, u hrvanju, fitnesu i bodibildingu. Već spomenuti *Heraklo Farnese*, rimska kopija bronČanog Lisipovog Herakla iz 4. st. pr. Kr., koji se odmara nakon pronalaženja jabuka Hesperida, prikazuje modernog bodibildera: „a massive physique with bulging muscles but with a disproportionately small head – all brawn, little brain" (Winkler 2007: 465).[37]

Ocem modernog bodibildinga smatra se Nijemac Eugene Sandow (1867–1925), rođen kao Friedrich Wilhelm Müller, čija je nevjerojatna popularnost zaslužna za formiranje arhetipa Herakla snagatora u modernoj percepciji (Cleveland 2018: 31). Razmjeri njegove popularnosti dojmljivi su i danas, a velik utjecaj koji je Sandow ostavio na povijest bodibildinga neupitan. Nevjerojatan interes publike omogućio mu je bogatu i zanimljivu

[33] Niz zgoda povezuje Herakla s hrvanjem, primjerice najslavnija je epizoda susret s Antejem kojeg je porazio u hrvanju (Apollod. *Bibl.* II, 5, 11; Pind. *Isthm.* IV, 52).

[34] O ponovnom osnutku Olimpijskih igara v. Pind. *Ol.* III, 20–25, VI, 67–70; Diod. Sic. IV, 14, 1, V, 64, 6; Paus. V, 7, 9; V, 8, 3.

[35] Paus. VI, 5, 5: „ἐνταῦθα ὁ Πουλυδάμας λέοντα ἐν τῷ Ὀλύμπῳ, μέγα καὶ ἄλκιμον θηρίον, κατειργάσατο οὐδενὶ ἐσκευασμένος ὅπλῳ. προήχθη δὲ ἐς τὸ τόλμημα φιλοτιμίᾳ πρὸς τὰ Ἡρακλέους ἔργα, ὅτι καὶ Ἡρακλέα ἔχει λόγος κρατῆσαι τοῦ ἐν Νεμέᾳ λέοντος." Ova su djela donijela Polidamu neku vrstu herojskog statusa među Grcima jer se nakon njegove smrti govorilo da njegov kip liječi bolesne (Diod. Sic. IX, 14, 2; Lukian. *deor. conc.* 12). Nije čudo što su grčki atleti osjećali snažan poriv da slijede Herakla.

[36] Paus. VI, 5, 1: „ὁ δὲ ἐπὶ τῷ βάθρῳ τῷ ὑψηλᾷ Λυσίππου μέν ἐστιν ἔργον, μέγιστος δὲ ἁπάντων ἐγένετο ἀνθρώπων πλὴν τῶν ἡρώων καλουμένων καὶ εἰ δή τι ἄλλο ἦν πρὸ τῶν ἡρώων θνητὸν γένος: ἀνθρώπων δὲ τῶν καθ᾽ ἡμᾶς οὗτός ἐστιν ὁ μέγιστος Πουλυδάμας Νικίου."

[37] Komentar Winklerove napomene o „disproportionately small head": Lisipove su glave manje od Polikletovih, jer Lisip mijenja Polikletov kanon od 1:7 na 1:8 te se manja glava naspram tijela ne može dovesti u vezu s modernim bodibilderima.



Slika 2: *Heraklo Farnese*, Glikonova kopija brončanog Lisipovog kipa, oko 370. pr. Kr. Arheološki muzej u Napulju (Inv. No. 6001)

karijeru tijekom koje je brojnim putovanjima diljem Europe, pogotovo Ujedinjenog Kraljevstva, zatim centralne Amerike, SAD-a i ostale zemaljske kugle, osmislio i razvio bodibilding industriju. Upornošću i ustrajnošću kojom je preoblikovao svoje tijelo, oblikovao je i vlastitu karijeru, koja ga je vodila od cirkuskog akrobata preko snagatora do bodibildera, pritom unovčivši svoju slavu do razine koja parira dometima financijskih uspjeha suvremenih globalnih zvijezda (Liokaftos 2012: 72; Conrad 2021: 96). Izdavačka industrija, natjecanja, sprave za vježbanje i dijete pomogle su Sandowu da izgradi pravo malo poslovno carstvo. Objavio je knjige i priručnike o svojoj metodi vježbanja i oblikovanja tijela,[38] ovjekovječen je na poštanskim markama i u brojnim reklamnim kampanjama (Morais 2013: 193–214).

[38] Sandow i Mercer 1894; Sandow 1897. Sandow je osmislio i promovirao tzv. „grčki" ideal tijela, jer je bio uvjeren da su Grci imali nesavladivo znanje o obliku i razvoju tijela, čak i bez saznanja moderne znanosti, i tako je postao jedan od prvih atleta koji je ciljano razvijao svoju muskulaturu prema tim zadanim standardima. U potrazi za tim grčkim idealom mjerio je i ispitivao grčke kipove, poput *Umirućeg Gala*, *Herkula Farnesea* te je konstruirao rutine i vježbe za postizanje tih fizičkih oblika (Cleveland 2018: 32). Izdao je jedan od prvih bodibilding časopisa *Physical Culture* (kasnije nazvan *Sandow's Magazine of Physical Culture*) i organizirao natjecanja na kojima su se po prvi puta uspoređivale tjelesne mjere natjecatelja, a nije se mjerila snaga količinom podignutog tereta (Morais 2013: 208).



Slika 3: Sandow kao *Heraklo Farnese*

U roku od nekoliko godina, od trenutka kada se prvi puta pojavio na pozornici Casino Roof-Gardena na Broadwayu u New Yorku 1893. (što se tradicionalno uzima za dan kada je rođen moderni bodibilding) (Blanshard 2017: 435), Sandowovo je tijelo postalo jedno od najpoznatijih tijela na svijetu. Sandowov se akt sastojao od pažljivog postavljanja tijela na pozornici u pozama slavnih antičkih kipova, među kojima primjerice *Umirućeg Gala*, ali i neizbježnog *farneškog Herakla*, koji brzo postaje njegov zaštitni znak (Stead 2024: 23). Identifikacija s Heraklom dovela je do toga da je 1894. čak reprizirao Heraklov zadatak hvatanja nemejskog lava te se pohrvao s lavom na sajmu u San Franciscu. Događaj nije ovjekovječen fotografijama, ali prema ilustracijama, svjedočanstvima gledatelja i kasnijim rekonstrukcijama, lav je bio omamljen, nosio je brnjicu, a sam Sandow zaštitne rukavice (Gaudreau 1969: 57; Blanshard 2017: 435; Heffernan 2019: 201–221; Heffernan 2023: https://barbend.com/news/eugen-sandow-wrestling-match-with-lion/).

Sandowova popularnost nije imala granica. Pozvan je na West Point da pokaže svoje mišiće američkim kadetima (Blanshard 2017: 436). Godine 1901. Edwin Ray Lankester, voditelj odjela za prirodoslovlje Britanskog muzeja, unajmio je Sandowa da bude model za kip koji bi predstavljao idealnog Europejca na izložbi koja je trebala ovjekovječiti „all



Slika 4: *Sandow s pokorenim lavom*, ilustracija iz dnevnih novina San Francisca 1849.

the major races of the world" („Sandow in Plaster" 461),[39] a u kojoj je on predstavljao ideal bijele, kavkaske rase (Chapman 1994: 119–121; Crompton 2011: 40; Blanshard 2017: 436).[40] Fotografije Sandowa kao *Herakla*, *Diskobola* ili *Umirućeg Gala*, koje su pokazivale njegove mišiće i vježbanjem do savršenstva oblikovano tijelo, preplavile su časopise, zajedno s reklamama popratne nutricionističke industrije, koja je tvrdila da svakog muškarca može pretvoriti u modernog Herakla (Wyke 1997a: 55). Čak je ovjekovječen na filmu. 1894. posjetio je studij Thomasa Edisona u New Jerseyu, gdje je njegovo poziranje zabilježeno na filmskoj vrpci, kratkom filmu snimljenom kinetografom. Prikazivao se diljem Amerike na ranim uređajima za projekcije filmova, kinetoskopima, u salonima gdje su se filmovi mogli pogledati ubacivanjem sitnoga metalnoga novca u projektore (Waugh 1992: 1; Wyke 1997a: 56; Stead 2024: 21).[41]

Sandow nam nije važan samo za povijest bodibildinga, već ga ističemo jer je zahvaljujući uspjehu Sandowa Heraklo po prvi puta postao fenomen masovnih medija. Diljem svijeta pojavili su se njegovi imitatori i sljedbenici, od Velike Britanije, Francuske, Njemačke do Kanade, Australije, južne Amerike i Sjedinjenih Američkih Država. Toliko je bio popularan

[39] V. https://strandselections.wordpress.com/2017/07/10/sandow-in-plaster-of-paris-october-1901/ za ilustracije edvardijanskog tjednika *The Strand* koji je ovjekovječio cijeli proces izrade gipsanog odljeva za kip Sandowovog tijela. (Pristupljeno 3.1.2026.). Sandow in Plaster of Paris: A Unique Cast, *The Strand Magazine* 22, no. 130, 1901: 461.

[40] Iako kip više ne postoji, Arnold Schwarzenegger je 1990. organizirao ponovno lijevanje kipa iz odljeva, čuvanih u depou muzeja, te ih dopremio u Ameriku (https://www.nhm.ac.uk/discover/eugen-sandow-a-body-worth-immortalising.html). (Pristupljeno 3.1.2026.).

[41] V. film na You Tube kanalu *Library of Congress*: https://www.youtube.com/watch?v=HWM2ixqua3Y (Pristupljeno 3.1.2026.).

da je prvo natjecanje u bodibildingu održano u septembru 1901. u Royal Hallu i sastojalo se, prema uzoru na Sandowa, od poziranja i savijanja tijela, s ciljem da se pokaže snaga i ljepota mišića, naravno u pozama antičkih kipova (Morais 2013: 194; 201; Blanshard 2017: 436; Conrad 2021: 99).

Maciste i *Cabiria*

Eugene Sandow utro je put Bartolomeu Paganu, zvijezdi nijemog remek-djela talijanske kinematografije, *Cabirije* Giovannija Pastronija (*Cabiria*, 1914).[42] Paganova uloga *Maciste* uspostavila je Italiju kao domovinu heroja-snagatora-bodibildera i klasičnu antiku kao logičnu lokaciju za postavljanje i pokazivanje njihovih tijela (Blanshard 2017: 436). Film *Cabiria* radnju smješta u sjevernu Afriku i Italiju, u vrijeme republikanskih ratova protiv Hanibala, no utjecaj Grčke vidljiv je na filmu, pogotovo u liku nubijskog roba *Maciste*, koji prati Rimljanina Fulvija Aksilu koji odlazi u Kartagu spasiti mladu otetu Rimljanku Kabiriju (Pomeroy 2008: 36; Dorgerloh 2013). *Maciste* je odjeven u neizbježnu životinjsku kožu, mišićav, tamnoput,[43] naglašene muskulature, kao i Heraklo i već opisani snagatori. Kamera ga često postavlja u kadar tako da pozira poput skulpture (Dall'Asta 1992: 36–39; O'Brien 2014: 36; Rushing 2016: 44), naglašavajući fizionomiju njegova tijela, a snaga mu, poput Heraklove, omogućuje da razara zgrade, da savijanjem mišica razbija okove i izvodi brojna Heraklu nalik djela. Reich donosi podatak da je u ranijim verzijama scenarija izvorno ime *Maciste* bilo *Ercole*, a da ga je Gabriele D`Annunzio, jedan od scenarista filma,[44] promijenio u *Maciste*, povezavši ime s epitetom Herakla *makistos* (Reich 2013: 36; Reich 2015: 187–237; Stafford 2018: 58, bilj. 6) i tako dao ime liku povijesnog snagatora, koji će se u razdoblju nijemog filma pojaviti još u dvadesetak talijanskih filmova i steći nevjerojatnu popularnost te postati filmski trop (Reich 2013: 33).[45] Poveznica s Heraklom naglašavala se

[42] O filmu *Cabiria* v. Schenk 2004: 179–192; Schenk 2017: 51–57; Wyke 1997a: 58; Dall'Asta 1998; Winkler 2009: 94–121; Reich 2013; Reich 2015; Aldrete, Sumner 2023: 1–4.

[43] Pagano je na filmu nosio tamnu šminku kako bi se pretvorio u crnog roba (Dyer 1997: 166–167; 175; 177).

[44] D'Annunzio je napisao titlove koji su objašnjavali radnju nijemoga filma i povijesni uvod na samom početku (Schenk 2017: 51–52). Kasnije je njegova uloga u stvaranju filma prenaglašena i iskorištena u promotivne svrhe (Winkler 2009: 98).

[45] Winkler 2007: 464; bilj. 24; Winkler 2009: 115; bilj. 45 donosi tijek D'Annunzijeve identifikacije imena *Maciste* s epitetom Herakla. Za D'Annunzija ime *Maciste* je bilo: „a most ancient epithet of the demigod Hercules." Svoju je etimologiju zasnivao na navodima kod Strabona (*Geogr*. VIII, 3, 21: ἐν δὲ τῷ μεταξὺ τό τε τοῦ Μακιστίου Ἡρακλέους ἱερόν ἐστι καὶ ὁ Ἀκίδων ποταμός) o hramu posvećenom Heraklu Makistejskom u gradu *Makiston* ili *Makistos* (lat. *Macistus*) na Peloponezu u pokrajini Elidi. Stefan Bizantinac pak izvodi ime grada iz opskurnog lika u grčkoj mitologiji tzv. Makista (grč. *Makistos*, lat. *Macistus*), sina kralja Atamanta i brata mu Friksa (v. Meineke, ur. 1849: 428). Istu etimologiju donose i brojni etimološki rječnici: epitet Μακίστιος (*Makistios*, lat. *Macistius*) navodi se kao jedan od Heraklovih epiteta (u Rusconi 1859: 606–607, s. v. *Ercole*); epitet *Maciste* kao „*uno dei soprannomi d'Ercole*" (u Rusconi 1861: 914, s.v. *Maciste*); epitet *Macistus* (Μάκιστος) nadimak je Herakla, „who had a temple in the neighbourhood of the town of Macistus in Triphylia" (u Smith 1867: 885 s.v. *Macistus*). Pučka etimologija povezivala je ime *Maciste* s grčkim *mechane* (lat. *machina*), što je, naravno, logična poveznica sa snagom osobe koja nosi ovo ime (Winkler 2007: 464; bilj. 24). Također se razvija i lažna etimologija s talijanskom riječi *macigno*, što znači „veliki kamen", a koja se izvodi iz latinske riječi *machina* (Günsberg 2004: 100), pa tako *Maciste* u filmu iz 1964. (*La valle dell'eco tonante*, Tanio Boccia, 1964.) sam tumači porijeklo svoga imena kao „onaj koji je rođen iz stijene", te se kasnije prikazuje na filmu kako izlazi iz stijene, kao da se iz nje rađa.

i u recenzijama i najavama filma u tadašnjim novinama, tako *Variety*[46] donosi da je Pagano „Italian Hercules" (Williams 2020: 359).

Cabiria je jedan od ključnih filmova za povijest filmske umjetnosti i žanra epskog filma.[47] Bilo bi pretjerano reći da je svaki popularni povijesni film, čija je radnja smještena u antici, a koji je snimljen nakon *Cabirije*, njegov *remake*, ali nije pretjerano reći da je svaki takav popularni film snimljen u idućih 60-ak godina itekako koristio gramatiku i sintaksu filmskog jezika koji je dala *Cabiria*. Pagano je razvio apetit industrije za snimanje pustolovnih filmova u kojima se junaci nisu libili pokazati svoja mišićava nauljena tijela, poput Herakla. Velika popularnost filma i povoljne kritike omogućile su da je lik *Maciste* upoznala svjetska publika i da je ušao u svijest prosječnog gledatelja, stvorivši prototip antičkog snagatora na filmu (Günsberg 2005: 98; Blanshard 2017: 437).

Peplum filmovi, Joseph D. Levine i Steve Reeves

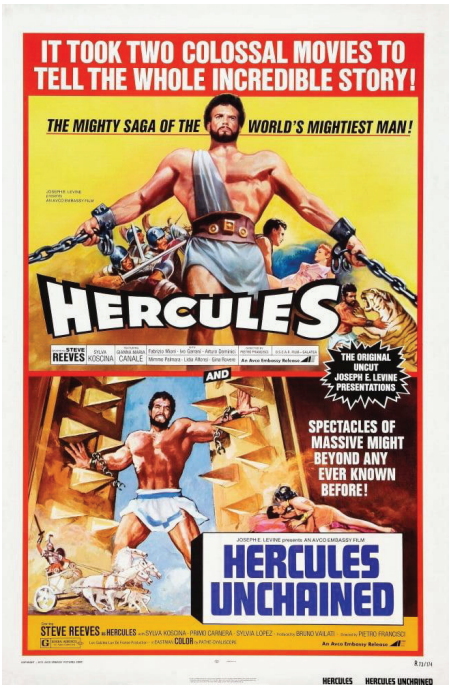
Idući korak u prenošenju lika Herakla snagatora na filmska platna napravio je američki producent Joseph E. Levine, čovjek nevjerojatna talenta da predvidi i publici ponudi ono što ni sama ne zna da zapravo želi. Levine je, zahvaljujući svojim vezama s talijanskim studijima donio u Ameriku cijeli niz remek djela talijanskog neorealizma, kao što su *Roma città aperta* (Roberto Rossellini, 1945.) i *Ladri di biciclette* (Vittorio de Sica, 1948.), kao što je kasnije donio i japanski znanstveno fantastični film *Godzilla, King of Monsters* (Ishiro Honda i Terry Morse, 1956.). No donosi i žanr pseudopovijesnih filmova poznat kao *peplum* (pogrdni naziv koji su žanru nadjenuli francuski filmski kritičari u *Cahiers du Cinéma* 60-ih godina 20. stoljeća; Aziza 1998: 7; Spina 2008: 62; Pomeroy 2017: 151) ili „mač i sandale" (*sword-and-sandal*), koje karakteriziraju niska produkcija, primitivni specijalni efekti, loša gluma i scenografija, koju je često još više podcrtavala loša sinkronizacija, uz neizbježno nesuvislo pristupanje povijesnim činjenicama, snimani u Italiji u periodu od 1958. do 1965. (De España 1998; Hughes 2011). Radnja je tih filmova smještena u antički svijet, s mitološkim temama i klasičnim herojima poput Herakla, *Maciste*, Jasona, Odiseja, te robova Ursusa, Golijata i Samsona (Cammarota 1987; De España 1998; Pomeroy 2008: 37–38; Pomeroy 2017: 151). Film koji je započeo pomamu za *peplum* filmovima bio je *Le Fatiche di Ercole* (*Hercules* u američkoj distribuciji, 1958.) Pietra Franciscija, s nepoznatim glumcem Steveom Reevesom u naslovnoj ulozi, osvajačem niza bodibilding titula (O'Brien 2014: 27).[48] Glavnu žensku ulogu odigrala je Silvija Košćina. Reklamni panoi su film reklamirali sloganima „Mighty Saga of the World's Mightiest Man", jasno ukazujući na mitološku vezu s Heraklom, ali i Reevesovim bodibilding uspjehom (Locatelli 1960: 13, 17; Winkler 2007: 465). Zahvaljujući mudroj i intenzivnoj Levinovoj marketinškoj kampanji

[46] *Variety* 1919: 41.

[47] O inovacijama koje je donijela *Cabiria* u snimateljskoj tehnici, montaži i ostalim aspektima kinematografije v. Margolis 2017: 416–421; Blanshard 2017: 437.

[48] Francisci se odlučio za tada nepoznatog Stevea Reevesa zahvaljujući reklamama s naslovnica bodibilding časopisa gdje se Reevesa veličalo kao onoga kojeg krasi: „The body of Hercules and the face of an angel" (Winkler 2007: 465).

film je polučio veliki uspjeh na kino blagajnama i iznjedrio nastavak *Ercole e la regina di Lidia* (*Hercules Unchained*), 1959, s istom glumačkom i redateljskom ekipom. U periodu od 1958. do 1965. snimljeno je oko 170 *peplum* filmova, pri čemu 10 % ukupne talijanske filmske produkcije tog perioda otpada na ovaj žanr (Cammarota 1987: 36; Solomon 2001: 191; Wyke 1997a: 64; Solomon 2018: 15). Glavnu su ulogu mišićavog junaka igrali bodibilderi poput Stevea Reevesa, Rega Parka i Gordona Scotta (Hughes 2011: 1; O'Brien 2014: 27), čije je nabildano tijelo imalo jednu zadaću: podsjetiti na neizmjernu Heraklovu snagu (Kinnard, Crnkovich 2017: 92–94). Vidimo transformaciju ustaljenog obrasca, koji su već ranije stvorili Pagano i *Cabiria*, gdje se lik snagatora sada reinterpretira za novo doba i nove povijesne i društvene okolnosti.



Slika 5: Dvostruki poster Reevesovih uspješnica: *Hercules* iz 1958. i *Hercules Unchained* iz 1959.

Pepla nastaju u određenom povijesnom trenutku i odraz su dubokih promjena u koje zapada talijanska filmska industrija nakon II. svjetskog rata, kada se nastoji udaljiti od svoje fašističke prošlosti i nacionalizma, te se lik *Maciste* sada transformira u globalnog Herakla, kojeg na ekrane donosi Amerikanac Reeves (D'Amelio 2011: 16–19; Cornelius 2011: 4; O'Brien 2014: 28–31; Kinnard, Crnkovich 2017: 4–5). Rezultat su i strukturnih unutarnjih promjena u svjetskoj filmskoj industriji, kada prestankom dominacije velikih filmskih studija, pogotovo u Americi, europski filmovi polako počinju izlaziti na svjetsko tržište, a producentima se i agentima daje veća tržišna sloboda u odabiru i promociji filmova

koji će se prikazivati u teatrima (Wagstaff 1998; Nisbet 2006: 48–49; Conant 1960: 91–153; Blanshard 2017: 435; Magerstädt 2019: 22). Razvija se i industrija tzv. *drive-in* kina, za koje kvaliteta filmskog uratka nije bila presudna, jer se u njih odlazilo zbog druženja, a ne zbog gledanja filmova u često bučnom i kaotičnom okruženju (Segrave 2006; Blanshard 2017: 439). *Pepla* su se svojom osrednjom produkcijom idealno uklopila u novonastale uvjete filmske industrije i ispunila prazan prostor koji je nastao nakon tih velikih promjena, prije nego li će primat u konzumaciji popularnog šunda preuzeti televizija. Naracija je bila osrednja, radnja brza, specijalni efekti jeftini, dijalozi komični, no publika ih je obožavala. Joseph Levine znao je da se u priči o Heraklu krije sve ono što je nužno za jedan veliki filmski hit. Pripisuje mu se citat: „It had musclemen, broads and a shipwreck and a dragon for the kids" (Blanshard 2017: 440), iako nije potvrđeno da ga je doista izrekao. No bez obzira na to je li ga izrekao ili ne, ono što je Levine, kao marketinški stručnjak, instinktivno uočio i izvrsno primijenio bilo je ono nešto što se krije u grčkom mitu i što mu je omogućilo da se tako lako popularizira na filmu.

Grčki mit – recept za uspješnu ekranizaciju

Uspjeh leži u sposobnosti grčkog mita da se da manipulirati u uzbudljive priče o ambicioznom herojstvu i potrazi za avanturom, čime postaje idealni narativ koji se može lako prebaciti u nove tehnološke medije, poput filma, kina, televizije itd.[49] Pritom treba istaknuti da u ovom radu nećemo analizirati filmove na temelju njihove povijesne točnosti i vjernosti u adaptaciji povijesnih izvora, više nas zanima što moderna upotreba antičkog mita govori o načinima na koje se mitovi prenose u popularne medije kao što je film. Film je narativni i vizualni medij koji zahtijeva kreativnu slobodu da bi uspješno ispričao svoje priče. Činjenična ili tekstualna ispravnost nije ni nužan ni presudan uvjet za osiguranje kvalitete filma. Naravno, ona je poželjna, ali od filma se kao najutjecajnijeg medija koji mitove može prepričati u obliku slika, kao i strip, ne smije ni pretpostavljati ni očekivati povijesna točnost (Sorlin 1980: ix; Winkler 2007: 454). Zbog toga se kod ekranizacija mitova može očekivati manje ili više vjerno prenošenje antičkih izvora na film, ali i potpuno odstupanje i kontradiktorno tumačenje pojedinog mita. To nije samo obilježje modernog doba. Isti se proces može pratiti i u antici, zbog čega i postoje tolike varijante mitova, u kojima su se pojedini mitološki junaci i njihova djela jednom opisivali kao dobri, drugi puta kao loši, ovisno o zahtjevima pojedine političke ili društvene situacije koja je tražila tzv. neo-mitologizaciju. Taj je termin skovao talijanski filmski redatelj Vittorio Cottafavi, koji je ekranizirao niz povijesnih i mitoloških filmova, a kojim je nastojao objasniti sposobnost grčkog mita da se prilagodi novim razdobljima, mijenjajući svoj sadržaj (Leprohon 1972: 174–179; Elley 1984: 13–24; Winkler 2005: 383).

[49] Napominjemo da nam nije namjera donijeti pregled svih filmova koji su uzimali teme iz grčke mitologije, jer je tako nešto previše opsežno za ovu temu, a nije ni nužno, jer već postoji nekolicina takvih pregleda: v. Solomon 2001: 100–131; Elley 1984: 52–66; De España 1998: 103–163. Solomon 2018: 13–27 donosi pregled filmova s Heraklom kao junakom od *peplum* ere do 2014.

Nije svaki mit prikladan za prijenos na veliko platno. Neki su mitovi odveć krvoločni, neki egzotični i odbojni, no upravo su mitovi o Heraklu krasan primjer svega onoga što jedan mit mora imati da bi zaživio na filmskim platnima i iz desetljeća u desetljeće nalazio svoju novu publiku (Winkler 2007: 464; Blanshard 2017: 440). Popularna je kultura eskapistička i utopijska u svojoj tematici. Kroz fantazije o nesuđenom obilju, o bijegu od okova industrijalizacije/globalizma/svakodnevice, kroz naraciju koja donosi uzbuđenje i vitalnost, kroz maštanje o političkoj slobodi, o stvaranju zajednice i ostvarenju zajedništva u pothvatu (Dyer 2002: 22–24), omogućuje publici da se prepusti snovima i mašti i kroz podvige junaka oživi svoje skrivene fantazije te pobjegne od bremena stvarnosti.

Upravo su grčki mitovi bili ti koji su pružili najpotpunije i najrazličitije oblike bijega od stvarnosti. Priče o spektakularnim herojskim djelima koja se najčešće odvijaju u ruralnoj sredini, oslobođenoj briga modernog života, i u kojima zli vladari bivaju svrgnuti, a radna klasa trijumfira, pružaju cijeli niz eskapističkih užitaka (Blanshard 2017: 434; Stafford 2017: 151). Publika voli borbu, pobjedu dobra nad zlom, maštovitost grčkih mitova, moralno preispitivanje motiva pojedinih podviga, a sve postavljeno u rustičnom krajoliku, u kojem se grčki junaci probijaju kroz životne nedaće da bi čovječanstvu donijeli korist, oslobađajući svijet od zlih čudovišta i okrutnih vladara. Ako ih pritom zadesi tegoba vlastite moralne propasti, sudbine koja im je namijenila zao usud poput božanske osvete ili ludila, još bolje. Podsjećaju nas na to da Moirama nitko ne može uteći i da „i bogati plaču."

Sve te elemente sadrži i Heraklov mit. Heraklo predstavlja idealni primjer heroja složenog i bogatog karaktera, i njegova mitologija sadrži niz elemenata koje je filmska industrija preuzela i razradila, formiravši pri tom različite tipove Herakla na filmu. Lik Herakla snagatora pritom se definira kao najvažniji tip, a snaga temeljna karakteristika Heraklova mitološkog lika koju je filmska industrija naslijedila iz već ustaljenih obrazaca kazališta i opere, vodvilja, cirkuskih predstava i konjičkih igara, te ih preko prvotnih snagatora zabavljača 18. i 19. st. prenijela u rane nijeme, zatim zvučne filmove, da bi puninu svog medijskog izričaja ostvarila u *peplum* eri zabavne kinematografije.

Literatura

Aldrete, Gregory S., Graham Sumner. 2023. *Ancient Rome on the Silver Screen. Myth versus Reality*. Lanham–Boulder–New York–London: The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc.

Altick, Richard. 1978. *The Shows of London*. Cambridge, MA: Belnap Press of Harvard University Press.

Aziza, Claude. 1998. Le mot et la chose. *CinémAction* 89: 7–11.

Belzoni, Giovanni Battista. 1820. *Narrative of the operations and recent discoveries within the pyramids, temples, tombs, and excavations, in Egypt and Nubia; and of a journey to the coast of the Red Sea, in search of the ancient Berenice, and of another to the oasis of Jupiter Ammon*, London: J. Murray.

Berti, Irene i Marta García Morcillo. 2008. Introduction: does Greece – and the Cinema – need a new Alexander? *Hellas on Screen: Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Irene Berti i Marta García Morcillo (ur.). Stuttgart: Franz Steiner Verlag: 9–20.

Blanshard, Alastair J. L. 2017. High Art and Low Art Expectations: Ancient Greece in Film and Popular Culture. *A companion to ancient Greece and Rome on screen*. Arthur J. Pomeroy, ur. Malden, Massachusetts: John Wiley & Sons Inc: 429–449.

Blanshard, Stafford 2020 (ur.). Alastair J. L. Blanshard, Emma Stafford (ur.), *The Modern Hercules Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century*. Leiden, Boston: Brill.

Buck, Josh. 1998. Louis Cyr and Charles Sampson: Archetypes of Vaudevillian Strongmen. *Iron Game History* 5/3: 18–28.

Buck, Josh. 1999. *The development of the performances of strongmen in American vaudeville between 1881 and 1932*. Thesis (M.A.) University of Maryland at College Park.

Burrow, Colin. 2013. *Shakespeare and classical antiquity.* Oxford: Oxford University Press.

Cammarota, Domenico. 1987. *Il cinema peplum: La prima guida critica ai film di Conan, Ercole, Goliath, Maciste, Sansone, Spartaco, Thaur, Ursus*. Rome: Fanucci.

Chapman, D. L. 1994. *Sandow the Magnificent: Eugen Sandow and the Beginnings of Bodybuilding.* Urbana: University of Illinois Press.

Cleveland, Kyle. 2018. Eugene Sandow's „Grecian Ideal" and the Birth of Modern Body-Building. *Philomathes: A Journal of Undergraduate Research in Classics* 2.1 May 2018: 31–43.

Conant, Michael. 1960. *Antitrust in the Motion Picture Industry: Economic and Legal Analysis*. Berkeley: University of California Press.

Conrad, Sebastian. 2021. Globalizing the Beautiful Body: Eugen Sandow, Bodybuilding, and the Ideal of Muscular Manliness at the Turn of the Twentieth Century. *Journal of World History* 32/1: 95–125.

Cornelius, Michael G. 2011. Introduction. *Of muscles and men: essays on the sword and sandal film*. Michael G. Cornelius, ur. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers: 1–14.

Crompton, Constance. 2011. Eugen Sandow (1867—1925). *Victorian Review* 37/1: 37–41.

D'Amelio, Maria Elena. 2011. Hercules, Politics, and Movies. *Of muscles and men: essays on the sword and sandal film*. Michael G. Cornelius, ur. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers: 15–27.

Dall'Asta, Monica. 1992. *„Un cinéma musclé". Le sur-homme dans le cinéma muet italien (1913-1926)*. Crisnée: Éditions Yellow Now.

Dall'Asta, Monica. 1998. Maciste - ein Stereotyp westlicher Männlichkeit. *Stummes Spiel, sprechende Gesten.* Frank Kessler, Sabine Lenk, Martin Loiperdinger, ur. Basel: Stroemfeld/Roter Stern: 84–97.

De España, Rafael. 1998. *El Peplum: La antigüedad en el cine*. Barcelona: Glénat.

Dorgerloh, Annette. 2013. Competing ancient worlds in early historical film: the example of Cabiria (1914). *The Ancient World in Silent Cinema*. Pantelis Michelakis, Maria Wyke, ur. New York: Cambridge University Press: 229–246.

Dumézil, Georges. 1971. *Mythe et epopee II.* Paris: Gallimard.

Dyer, Richard. 1997. *White*. London: Routledge.

Dyer, Richard. 2002. *Only entertainment. 2nd ed*. London: Routledge.

Elley, Derek. 1984. *The Epic Film: Myth and History*. London: Routledge.

Farnell, Lewis Richard. 1921. *Greek Hero Cults and Ideas of Immortality*; the Gifford Lectures Delivered in the University of StAndrews in the Year 1920. Oxford: The Clarendon Press.

Gantz, Timothy. 1993. *Early Greek Myth. A Guide to Literary and Artistic Sources. Volume 1*. Baltimore and London: John Hopkins University Press.

García, Nacho. 2008. Classic Sceneries: Setting Ancient Greece in Film Architecture. *Hellas on Screen: Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Irene Berti i Marta García Morcillo (ur.). Stuttgart: Franz Steiner Verlag: 21–38.

Gaudreau, Leo. 1969. Sandow˙s fight with a lion. *Mr. America Magazine* March 1969: 23.

Giraldi, Lilio Gregorio. 1539. *Lilii Gregorii Gyraldi Ferrariensis Herculis Vita*, Basileae, apud Mitch. Ifing. 1539. https://digitale-sammlungen.de/en/view/bsb00015045?page=,1

Grafton, Anthony, Glenn W. Most, Salvatore Settis (ur.). 2010. *The Classical Tradition*. Cambridge, Mass.: Belknap Press: An Imprint of Harvard University Press.

Günsberg, Maggie. 2004. *Italian Cinema: Gender and Genre*. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Günsberg, Maggie. 2005. Heroic Bodies: The Cult of Masculinity in the Peplum. *Italian Cinema*. London: Palgrave Macmillan: 97–132.

Heffernan, C. A. 2019. Different Breed? Animal History for the Sporting Historian. *Sporting Cultures: Global Perspectives.* Piercey, N. i Oldfield, S. J. (ed). Manchester: MMU Sport and Leisure History: 201–221. https://www.playingpasts.co.uk/articles/theatre-and-the-arts/a-different-breedanimal-history-for-the-sporting-historian/ (Pristupljeno 3.1.2026.)

Heffernan, C. A. 2023. The True Story of Eugen Sandow's Wrestling Match With a Lion. Updated on August 9th, 2023. https://barbend.com/news/eugen-sandow-wrestling-match-with-lion/ (Pristupljeno 3.1.2026.)

Hughes, Howard. 2011. *Cinema Italiano: The Complete Guide from Classics to Cult*. New York: I.B. Tauris & Co Ltd.

Kinnard, Roy, Tony Crnkovich. 2017. *Italian Sword and Sandal Films, 1908–1990*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Kirk, G. S. 1977. Methodological Reflexions on the Myths of Heracles. *Il Mito greco*. Bruno Gentili, Giuseppe Paioni (ur.). Rome: Ateneo: 285–297.

Kovacs, George. 2009. Ancient Greece in Film and Popular Culture by Gideon Nisbet. *Phoenix* 63/1: 225–227.

Leprohon, Pierre. 1972. *The Italian Cinema*, trans. R. Greaves and O. Stallybrass. Norwich: Jarrold and Sons Limited.

LIMC IV. 1. Boardman, John, Olga Palagia, Susan Woodford. 1988. *Heracles*. LIMC IV.1. Zürich and München: Artemis Verlag: 729–838.

Lindner, Martin. 2008. Colourful Heroes: Ancient Greece and the Children's Animation Film. *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Irene Berti, Marta Garcia Morcillo, ur. Stuttgart: Franz Steiner Verlag: 39–56.

Lindner, Martin. 2017. Mythology for the Young at Heart. *A companion to ancient Greece and Rome on screen*. Arthur J. Pomeroy, ur. Malden, Massachusetts: John Wiley & Sons Inc: 515–534.

Liokaftos, Dimitrios. 2012. *From 'Classical' To 'Freaky:' an Exploration of the Development of Dominant, Organised, Male Bodybuilding Culture*. Unpublished PhD thesis. Department of Sociology, Goldsmiths, University of London.

Locatelli, L. 1960. Come ai tempi di Cabiria. *La Fiera del Cinema* 2: 10–17.

Loraux, Nicole. 1995. *The Experiences of Tiresias: The Feminine and the Greek Man*, trans. P. Wissing. Princeton: Princeton University Press.

Lunt, David J. 2009. The Heroic Athlete in Ancient Greece. *Journal of Sport History* 36/3: 375–392.

Magerstädt, Sylvie. 2019. *TV antiquity. Swords, sandals, blood and sand*. Manchester: Manchester University Press.

Mainz, Stafford. 2020 (ur.). Valerie Mainz, Emma Stafford (ur.) *The Exemplary Hercules from the Renaissance to the Enlightenment and Beyond*. Leiden, Boston: Brill.

Malamud, Margaret. 2001. Roman entertainments for the masses in turn-of-the-century. New York. *Classical World* 95: 49–57.

Malamud, Margaret. 2009. *Ancient Rome and Modern America*. Oxford: Wiley-Blackwell.

Margolis, Harriet. 2017. Filming the Ancient World: Have Film Historians Made a Spectacular Omission of Epic Proportions? *A companion to ancient Greece and Rome on screen*. Arthur J. Pomeroy, ur. Malden, Massachusetts: John Wiley & Sons Inc: 403–426.

Marra, Kim. 2012. Equestrian Drama. *The Encyclopedia of Romantic Literature, Edited by Frederick Burwick*. John Wiley & Sons, Ltd.: 429–436.

Meineke, Augustus, ur. 1849. *Stephani Byzantii Ethnicorum quae supersunt*. Berlin: G. Reimer.

Mitchell Snow, K. 2023. Giving Attitudes: Living Statues And The Origins Of Physique Posing 1708-1830. *Iron Game History: The Journal of Physical Culture* 17/1: 4–13.

Morais, Dominic G. 2013. Branding Iron: Eugen Sandow's "Modern" Marketing Strategies, 1887-1925. *Journal of Sport History* 40/2: 193–214.

Mosz, Jakub. 2009. Ancient Patterns of the Sporting Body. *Physical Culture and Sport Studies and Research* 47: 137–143.

Mut i Arbós, Joan. 2023. Ave, Caesar, morituri te salutant de Jean-Léon Gérôme: références classiques d'une peinture pionnière de la modernité. *Anabases. Traditions et réceptions de l'Antiquité* 38: 29–49.

Nisbet, Gideon. 2008. *Ancient Greece in Film and Popular Culture*. Exeter: Bristol Phoenix Press.

O'Brien, Daniel. 2014. *Classical Masculinity and the Spectacular Body on Film. The Mighty Sons of Hercules*. New York: Palgrave Macmillan Publishers.

Pomeroy, Arthur J. 2008. *Then it was Destroyed by the Volcano'. The ancient world in film and on television*. Cornwall: MPG Books Ltd, Bodmin.

Pomeroy, Arthur J. 2017. The Peplum Era. *A companion to ancient Greece and Rome on screen*. Arthur J. Pomeroy, ur. Malden, Massachusetts: John Wiley & Sons Inc: 145–159.

Prettejohn, Elizabeth i Peter Trippi, ur. 2017. *Lawrence Alma-Tadema: At Home in Antiquity*. München – London – New York: Prestel.

PWRE. 1912. *Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft. Neue Bearbeitung unter Mitwirkung zahlreicher Fachgenossen, Band XV*. Stuttgart: J. B. Metzleersche Buchlandung.

Reich, Jacqueline. 2013. The Metamorphosis of Maciste in Italian Silent Cinema. *Film History* 25: 32–56.

Reich, Jacqueline. 2015. *The Maciste Films of Italian Silent Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.

Roscher, Wilhelm Heinrich. 1884–1890. *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*. Leipzig: Druck und Verlag von B. G. Teubner.

Rusconi, Luigi. 1859. *Dizionario universale archeologico-artistico-technologico, contenente. I. Archeologia ... II. Belle arti ... III. Arti e mestieri .. Volumen I.* Torino: Tip. G. Favale e comp.

Rusconi, Luigi. 1861. *Dizionario universale archeologico-artistico-technologico, contenente. I. Archeologia ... II. Belle arti ... III. Arti e mestieri ..Volumen II.* Torino: Tip. G. Favale e comp.

Rushing, Robert. 2016. Descended from Hercules: Masculine Anxiety in the Peplum. *Cycles, sequels, spin-offs, remakes, and reboots: multiplicities in film and television*. Amanda Ann Klein and R. Barton Palmer, ur. Austin: University of Texas Press: 41–59.

Ryan, Donald P. 1986. BA Portrait: Giovanni Battista Belzoni. *The Biblical Archaeologist* 49/3: 133–138.

Sandow, Eugene, G. Mercer Adam. 1894. *Sandow on Physical Training: A study in the Perfect Type of the Human Form*. New York: J. S. Tait & Sons.

Sandow, Eugene. 1897. *Strength and How to Obtain It*. London: Gale & Polden.

Saxon, Arthur H. 1978. *The Life and Art of Andrew Ducrow and the Romantic Age of the English Circus*, Connecticut: Archon Books.

Schenk, Irmbert. 2004. Von Cabiria zu Mussolini. Zur Geburt des monumentalen Historienfilms in Italien. *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*. Malte Hagener, Johann N. Schmidt, Michael Wedel, ur. Berlin: Bertz: 179–192.

Schenk, Irmbert. 2017. The Creation of the Epic: Italian Silent Film to 1915. *A companion to ancient Greece and Rome on screen*. Arthur J. Pomeroy, ur. Malden, Massachusetts: John Wiley & Sons Inc: 37–60.

Segrave, Kerry. 2006. *Drive-In Theaters: A History From Their Inception in 1933*. London: McFarland and Company.

Smith, William. 1867. *Dictionary of Greek and Roman Biography and Mythology. Vol. II.* Boston: Little, Brown and Company.

Solomon, Jon. 2001. *The Ancient World in the Cinema. Revised and Expanded Edition*. New Haven and London: Yale University Press.

Solomon, Jon. 2008. Review: Ancient Greece in Film and Popular Culture, ser. Greece and Rome Live by Gideon Nisbet. *International Journal of the Classical Tradition* 15/3: 510–514.

Solomon, Jon. 2018. Hercules and the Millennial Generation. *Epic Heroes on Screen*. Antony Augoustakis i Stacie Raucci, ur. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.: 13–27.

Sorlin, Pierre. 1980. *The Film in History: Restaging the Past*. Totowa, NJ: Basil Blackwell Publ.

Spina, Luigi. 2008. By Heracles! From satyr-play to peplum. *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Irene Berti, Marta Garcia Morcillo, ur. Stuttgart: Franz Steiner Verlag: 57–64.

Stafford, Emma. 2005. Héraklès: encore et toujours le problème du herostheos. *Kernos* 18: 391–406.

Stafford, Emma. 2010. Herakles: between gods and heroes. *The Gods of Ancient Greece: Identities and Transformations*. Jan N. Bremmer i Andrew Erskine, ur. Edinburgh Leventis Studies 5. Edinburgh: Edinburgh University Press: 228–244.

Stafford, Emma. 2012. *Herakles*. Gods and heroes of the ancient world 10. London and New York: Routledge.

Stafford, Emma. 2017. Hercules' Choice: Virtue, Vice and the Hero of the Twentieth-Century Screen. *The Reception of Ancient Virtues and Vices in Modern Popular Culture*. Beauty, Bravery, Blood and Glory. Eran Almagor i Lisa Maurice, ur. Leiden–Boston: Brill: 140–166.

Stafford, Emma. 2018. Hercules, Putin, and the Heroic Body on Screen in 2014. *Epic Heroes on Screen*. Antony Augoustakis i Stacie Raucci, ur. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.: 43–59.

Stafford, Emma. 2021. The Reception of Heracles. *The Oxford handbook of Heracles*. Daniel Ogden, ur. New York: Oxford University Press: 540–555.

Stafford, Emma. 2022. 'Mighty Saga Of The World's Mightiest Man': Is There Such A Thing As A Modern Hercules Epic? *Ancient Epic in Film and Television*. Amanda Potter and Hunter Gardner, ur. Edinburgh: Edinburgh University Press: 49–65.

Stafford, Emma. 2024. Preface. *Hercules Performed. The Hero on Stage from the Enlightenment to the Early Twenty-First Century*. Emma Stafford, ur. Leiden–Boston: Brill: xi–xvii.

Stafford, Emma. 2024. ur. *Hercules Performed The Hero on Stage from the Enlightenment to the Early Twenty-First Century*. Leiden–Boston: Brill

Stead, Henry. 2024. Sandow the Modern Hercules: or the Twelve Labours of the Class-Conscious Historian of British Classics. *Hercules Performed. The Hero on Stage from the Enlightenment to the Early Twenty-First Century*. Emma Stafford, ur. Leiden–Boston: Brill: 19–44.

Stocker, Mercédesz. 2024. The Role of Mythology in the World of Comics. *Sapiens Ubique Civis* 5: 549–560.

Storey, John. 2018. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction. Eighth Edition*. London: Routledge.

Tenneriello, Susan. 2007. The Industry of Spectacle Entertainment: Imre Kiralfy's Grand Dramatic Historical Productions of The Fall of Babylon and Nero, or the Destruction of Rome in Staten Island. *Journal of American Drama and Theatre* 19/3: 35–49.

Thompson, Diane P. 2013. *The Trojan War: Literature and Legends from the Bronze Age to the Present, 2d ed*., Jefferson, North Carolina & London: McFarland.

Urbainczyk, Theresa. 2007. Greece and Rome on screen. *Film International* 5/3: 6–13.

Variety 1919: 'The Liberator' (review), Variety 29 November: 41.

Verreth, Herbert. 2008. Odysseus' Journey through Film. *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Irene Berti, Marta Garcia Morcillo, ur. Stuttgart: Franz Steiner Verlag: 65–74.

Wagstaff, Christopher. 1998. Italian genre films in the world market. *Hollywood and Europe: Economics, Culture, National Identity*. G. Nowell-Smith, S. Ricci, ur. London: British Film Institute: 74–85.

Waugh, Thomas. 1992. Strength and Stealth: Watching (and Wanting) Turn of the Century Strongmen. *Revue Canadienne d'Études cinématographiques* 2/1: 1–20.

Weider, Ben. 1976. *The strongest man in history: Louis Cyr, „amazing Canadian"*. Vancouver, B.C.: Mitchell Press Limited.

Williams, Michael. 2020. 'The Muscles of Hercules Beneath the Skin of Antinous': Mapping Herculean Stardom in Film Fan-Magazine Discourse. *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century*. Alastair J.L. Blanshard i Emma Stafford, ur. Leiden: Brill: 351–375.

Williams, Raymond. 2015. *Keywords: a vocabulary of culture and society*. Oxford: Oxford University Press.

Willoughby, David P. 1961. Louis Cyr: 'The Daddy of 'em All'. *Ironman* 20/3: 30–31, 51.

Winkler, Martin M. 2005. Neo-Mythologism: Apollo and the Muses on the Screen. *International Journal of the Classical Tradition* 11/3: 383–423.

Winkler, Martin M. 2007. Greek Myth on the Screen. *The Cambridge companion to Greek mythology*. Roger D. Woodard, ur. New York: Cambridge University Press: 453–480.

Winkler, Martin M. 2009. *The Roman Salute: Cinema, History, Ideology*. Ohio State University Press.

Wyke, Maria. 1997a. Herculean Muscle!: The Classicizing Rhetoric of Bodybuilding. *Arion: A Journal of Humanities and the Classics* 4/3: 51–79.

Wyke, Maria. 1997b. *Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema and History*. London: Routledge.

Izvori slika

Slika 1: Louis Cyr, *Herculean Feasts*. (Willoughby 1961: 30).

Slika 2: *Heraklo Farnese*, Glikonova kopija brončanog Lisipovog kipa, oko 370. pr. Kr. Naples National Archaeological Museum (Inv. No. 6001) (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ad/Herakles_Farnese_MAN_Napoli_Inv6001_n01.jpg)

Slika 3: *Sandow kao Heraklo Farnese* (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f3/Eugen_Sandow%3B_Life_of_the_Author_as_told_in_Photographs_Wellcome_L0033355.jpg)

Slika 4: *Sandow s pokorenim lavom, ilustracija iz dnevnih novina San Francisca 1849.* (Heffernan 2019: Figure 2.; https://www.playingpasts.co.uk/articles/theatre-and-the-arts/a-different-breedanimal-history-for-the-sporting-historian/)

Slika 5: Dvostruki poster Reevesovih uspješnica: *Hercules* iz 1958. i *Hercules Unchained* iz 1959. (https://i5.walmartimages.com/asr/d9360f4f-f021-4540-a88b-241cea502bfe_1.c6242317a3e4635b69655cadea3ae128.jpeg)

Heracles as a Hero of the Small and Big Screens. Part I: Heracles as a Strongman in 18th and 19th Century Popular Media, Early Cinematic Productions, and *peplum* Films

Summary

The article explores the mythological figure of Heracles in popular culture, with a particular focus on film and television. The first part examines the reception of classical themes in cinema, especially Greek mythology as the most influential component of Greek civilisation in contemporary popular culture. Using Heracles as a case study, it analyzes what makes Greek myth so compelling to modern media, as well as which aspects of Heracles himself have established him as the most prominent Greek mythological hero in movies. The key elements of Heracles' mythological character are identified, with strength highlighted as his defining attribute, embodied in the archetype of the strongman. The evolution of this archetype can be traced from the celebrated strongmen of the 18th and 19th centuries, as the first bodybilder Eugen Sandow, through figures like *Maciste* in early cinema and the cinematic Heracles of *peplum* films, to contemporary bodybuilders.

Keywords: Heracles, Heraclean mythological types, popular culture, film, antiquity in film, television, *peplum* films, bodybuilding, strength