

Tallinna Ülikool

Helena Helme, Diana Koit, Risto Koor, Elisabeth Käbin, Maria-Saskia Pähn, Raimo Treiel, Dianne-Jessica Koitla, Fred Kotka, Hanna Laanemets, Karolin Lippmaa, Carl Eric Pehme, Eva-Maria Brock, Johanne Kegel, Alina Kovrigina, Marcus Moosar, Maria Jasmin Otsepp, Miia Eliise Sarapuu, Kärt Kaasik-Aaslav, Karl-Kristjan Koit, Martin Laptev, Pamela Paumäe, Eve Rannamaa, Mari Urbla

**Kriipivad müüdid: antiikmütoloogia elujõulisus
Euroopa kultuuris ja mõtlemises.**

ELU projekti portfoolio

Juhendajad: Kristiina Rebane, Paul Johannes Raud

Tallinn 2023

SISUKORD

SISUKORD.....	2
1. PROJEKTI ARUANNE.....	4
1.1. PROJEKTI EESMÄRK.....	4
1.2. PROBLEEMI OLULISUS JA MEETODITE VALIK.....	5
1.3. TEGEVUSTE KIRJELDUS JA SIDUSGRUPPIDE JÕUDMINE.....	7
1.4. PROJEKTI JÄTKUSUUTLIKKUS.....	7
1.5. TULEMUSTE KOKKUVÕTE.....	8
2. PROJEKTI TEGEVUSKAVA.....	9
3. MEEDIAKAJASTUS.....	10
4. IGA RÜHMALIIKME ÕPIKOGEMUSE REFLEKTSIOON.....	11
4.1. RÜHM 1.....	11
4.2. RÜHM 2.....	15
4.3. RÜHM 3.....	17
4.4. RÜHM 4.....	21
5. LISAD.....	25
5.1. VIDEOESSEED.....	25
5.1.1. RÜHM 1.....	25
5.1.2. RÜHM 2.....	25
5.1.3. RÜHM 3.....	25
5.1.4. RÜHM 4.....	25
5.2. TAGASISIDE KOOLIST.....	26
5.2.1. RÜHM 1.....	26
5.2.2. RÜHM 2.....	27
5.2.3. RÜHM 3.....	28
5.2.4. RÜHM 4.....	28
5.3. PRESSITEADE.....	30
5.4. VIDEOESSEEDE STSENAARIUMID.....	30
5.4.1. RÜHM 1.....	30
5.4.2. RÜHM 2.....	39

5.4.3. RÜHM 3	40
5.4.4. RÜHM 4	44
5.5. ARTIKLID.....	49
5.5.1. RÜHM 1	49
5.5.2. RÜHM 2	57
5.5.3. RÜHM 3	73
5.5.4. RÜHM 4	83
6. KASUTATUD ALLIKAD	97
6.1. RÜHM 1	97
6.2. RÜHM 2	99
6.3. RÜHM 3	102
6.4. RÜHM 4.....	104

1. PROJEKTI ARUANNE

1.1. PROJEKTI EESMÄRK

Projekti keskseks ideeks oli uurida antiikmütoloogia relevantsust 21. sajandil. Vana-Rooma ja Vana-Kreeka mütoloogia on läbi sajandite pakkunud lugejatele põhjust mõtlemaks suurtele küsimustele või vahel pakkunud hoopis lihtsat meelelahutust. Igal juhul on need lood tuttavad ka viimastele generatsioonidele ning tänaseni saame näha uusi tõlgendusi ja ümberjutustusi tuhandeid aastaid vanadest lugudest. Antud projekti sisuliseks eesmärgiks ongi uurida, millised ideed ning fundamentaalsed küsimused antiikmütoloogias põhjendavad nende sajanditepikkust elujõulisust. Projekti peamine eesmärk ning praktiline väljund on aga hariduslik.

Projekti kuulub kakskümmend neli liiget, kellest moodustati neli kuueliikmelist gruppi. Iga grupp valis endale analüüsimiseks ühe müüdi. Gruppidesisest tööjaotust reguleeris iga grupp individuaalselt. Iga grupi peamiseks eesmärgideks oli esmalt enda valitud müüti uurida, iga rühmaliige tegi akadeemilise allika põhjal artikli (lisa 5.5), artiklitest moodustati rühma peale kokku ühine video stsenaarium (lisa 5.4), ning seejärel koostati analüüsi põhjal videosessee (lisa 5.1). Lõpuks tehti tunnikava ning viimaks minna koolitundi läbi viima. Peale koolitundi saadeti õpilastele tagasiside küsimustikud (lisa 5.2)

Projekti raames loodi seega kokku neli videosesseed, mis kõik käsitlevad erinevaid Antiik-Kreekast pärit müüte. Lisaks sellele koostati tunnikava, pärast mida käisid projektis osalevad grupid enda koostatud tunde Prantsuse Lütseumis läbi viimas. Esimene osa tunnist oli vastava grupi koostatud videosessee vaatamine. Videod olid keskmiselt viieteistkümne minuti pikkused, ülejäänud koolitunni aeg tuli gruppidel ise sisustada.

Peamiseks oodatud tulemuseks oli antud projekti puhul analüüsida, mil moel on antiikmütoloogia tänaseni enda mõjuvõime säilitanud. Seejärel tuli analüüsi alusel luua õppematerjal videosessee näol, mida saaksid kasutada nii Eesti õpilased kui ka õpetajad. Videosessee eesmärgiks on lisaks müütide kokkuvõtetele pakkuda ka analüütilist ning võrdlemisi värsket perspektiivi projektis analüüsitud müütide sajanditepikkusele taastõlgendusele ning neis peituvatele suurtele küsimustele, mis on pakkunud alust arutluseks filosoofidele, psühholoogidele, ajaloolastele, kirjanikele ja muidugi kõigile teistele lugejatele.

1.2. PROBLEEMI OLULISUS JA MEETODITE VALIK

Üks olulistest probleemidest, millele projektiga lahendust proovime pakkuda on kultuuripärandi säilitamine ja taaselustamine, eriti seoses antiikmütoloogia olulise mõjuga kaasaegsele kultuurile. On mure, et teadmised antiikmütoloogiast hääbuvad või need jäävad lihtsalt kaasaegsete narratiivide varju. Selle vastu võitlemiseks keskendub meie projekt nelja konkreetse müütilise tegelase asjakohasuse ja püsiva mõju välja toomisele. Nende lugudesse süvenedes ja nende olulisust tänapäevases kultuuris uurides püüame heita valgust nende jätkuvalle tähtsusele ja vältida nende hämarusse langemist.

Teine oluline aspekt, mida meie projekt käsitleb, on vajadus kaasahaarava ja tõhusa eestikeelse õppematerjali järele. Praegu napib piisavalt audiovisuaalseid ressursse, mis müüte ja nende kultuuriloolist mõju igakülgset uuriks. Selle projekti käigus õppematerjalide loomisega täitsime natuke seda lünka ning pakkusime õpilastele ja õpetajatele kättesaadavaid ja intrigeerivaid ressursse. Need materjalid ei tekita mitte ainult huvi kreeka mütoloogia vastu, vaid on ka värav laiema Euroopa kultuuri- ja väärtusruumi paremaks mõistmiseks. Soodustades võrdlevat analüüsi ja uurides mütoloogiliste traditsioonide mitmekesisust, püüame edendada terviklikumat arusaamist erinevate aegade ja nende ühiste narratiivide vastastikusest seotusest.

Oluline on märkida ka, et selle projekti raames välja töötatud videoesseed ja tunnikavad põhinevad teemakohastel teaduslikel ja kontrollitud allikatel, eesmärgiga tagada valminud õppematerjalide usaldusväärsus, täpsus ja terviklikkus, suurendades nende väärtust õpilaste, õpetajate ning muude huviliste jaoks (Davis, 2022).

Kokkuvõtteks võib öelda, et projekt ei käsitle mitte ainult kultuuripärandi säilitamise üliolulist küsimust, vaid tegeleb ka vajadusega kaasahaaravate eestikeelsete õppematerjalide järele. Konkreetsetele müütilistele tegelastele keskendudes soovime tõsta esile nende olulisust kaasaegses kultuuris ning projekti rõhuasetus võrdlevale analüüsile ja mütoloogiliste traditsioonide mitmekesisusele soodustab Euroopa kultuuri- ja väärtusruumi laiemat mõistmist.

Uurimistö ja materjalide sisulise külje pealt olid meie meetoditeks meeskonnatöö erinevate õppevaldkondade inimestega ja teaduslik lähenemine materjalide käsitlemisele, mis sobisid projekti eesmärkide saavutamiseks hästi. Koostööpõhist lähenemist rakendades sai projekt kasu erinevate erialade tudengite arusaamadest ja teadmistest, soodustades interdistsiplinaarset mõistmist ja võimaldades antiikmütoloogia igakülgset uurimist, tekstide kvaliteedi kontrolli, videoesseele professionaalset väljanägemist ja ka näiteks tunnikavade pedagoogilist korrektsust. Lisaks tagas projekti rõhk teaduslikule rangusele õppematerjalide usaldusväärsuse ja täpsuse, suurendades nende hariduslikku väärtust. Need meetodid on kooskõlas praktikatega interdistsiplinaarsetes uuringutes ja hariduses, edendades sügavat õppimist ja kaasates õpilasi multimeedia ressursside ja aktiivõppe strateegiate kaudu. Nende sobivate meetodite kasutuselevõtuga saavutas projekt oma eesmärgid.

Õpilaste ja õpetajate käsutuses olevate materjalide alla läksid ka teistsugused meetodid - videoesseele ja tunnikavad, millest viimased sisaldavad näiteks PowerPoint esitlust, mis selgitab üleüldiselt müütide ja mütoloogia tagamaid, lünktekste, rühmaarutelude teemasid klassis gruppides mõtisklemiseks ning ka interaktiivseid internetipõhiseid viktoriinimänge (Kahoot, Quizizz) tunni lõpus õpilaste saadud teadmiste kinnitamiseks paeluval viisil. Need meetodid valisime, kuna need soodustavad aktiivset kaasamist ja kriitilist mõtlemist ning on üleüldiselt positiivse mõjuga õpilaste õppimiskogemusele. Kasutades multimeediaressursse, näiteks videoesseele, võtab projekt arvesse õpilaste visuaalseid ja auditiiivseid õppimiseelistusi, muutes aine kättesaadavamaks ja köitvamaks. Interaktiivsete viktoriinimängude ja koostööl põhineva meeskonnatöö kaasamine julgustas aktiivset osalemist ja tugevdas teadmiste säilitamist. Lisaks võimaldas erinevate esitlusvormide kasutamine müütide põhjalikku uurimist, erinevate õpistiilide arvestamist ja arusaamist maksimeerimist. Need meetodid on kooskõlas tõenduspõhiste praktikatega hariduses, mis rõhutavad õpilaste kaasamise, aktiivõppestrateegiate ja multimeediaressursside kaasamise tähtsust õpitulemuste parandamiseks. Nende meetoditega saavutasime enda hinnangul projekti eesmärgi pakkuda õpilastele rikastavat, interaktiivset ja tõhusat õppimiskogemust.

1.3. TEGEVUSTE KIRJELDUS JA SIDUSGRUPPIDE JÕUDMINE

Projekti eesmärgiks on tõsta eelkõige gümnaasiumiastme õpilaste teadlikkust müütidest ja nende mõjust Euroopa kultuurile. Projekti müüdi või müütilise kangelase valik sai tehtud iga rühma isikliku eelistuse alusel, mis neid kõnetas ja mis nad leidsid, et on käsitlemist väärt. Väljavalituks osutusid: Achilles, Kuningas Oidipus, Medusa ja Prometheus. Eesti statistikaameti järgi oli 2022. aasta seisuga gümnaasiumiastmes 25,2 tuhat õpilast, vanuses keskmiselt 16-19. Seega on meie projekti otsene sidusgrupp ligikaudu 25,2 tuhat õpilast vanusevahemikus 16-19. Projekti tulem, milleks oli neli erinevat videoesseed ja nendega kaasas käivad tunnikavad, laetakse üles õpetajatele kättesaadavasse interneti keskkonda. Seal on need üldkasutusele kättesaadavad, kuid eelkõige suunitletud just gümnaasiumi õppeprogrammidele, kas müüdikursuse, religiooni,- ajaloo,- või kirjandustunni raames. Nii on projekti teiseks otseseks sidusgrupiks ka üldhariduskoolide, täpsemalt gümnaasiumiastme õpetajad. Statistikaameti andmete järgi oli 2021 aastal üldhariduskoolides 16,9 tuhat õpetajat, neist 87% naised ja 13% mehed. Sama allika andmete järgi olid 49% üldhariduskoolide õpetajatest üle 50 aasta vanad ja 71% õpetajatest üle 40 aasta vanad. Käesoleva projekti kontekstis tehti koostööd Prantsuse Lütseumiga, kellel on õppekavas sees ka müüdikursus, mis lõimub meie projekti sisuga. Tegime koostööd Prantsuse Lütseumi ajaloo- ja kultuuriloo õpetaja Liis Reieriga, kes usaldas meie projekti tulemit testida 10. klassi õpilaste peal. Iga tund sai käsitletud erinevat müüti. Tund sisaldas endas nii videoessee vaatamist kui ka interaktiivset sisu, kus videoessee saadud teadmisi kinnistati teiste meetoditega nagu näiteks lünktekstid või rühmatöö. Eesmärgiks oleks jõuda ka teiste gümnaasiumi õpetajateni, kes saaksid projekti käigus valminud videoesseed ja tunnikava ära kasutada enda õppematerjalide hulgas. (Statistikaamet, 2022).

1.4. PROJEKTI JÄTKUSUUTLIKKUS

Rühmade ühise pingutuse tulemusel sündisid väga hariduslikud videod. Kuigi analüüsti peamiselt kunsti- ja kirjandusteoseid, keskendusime ka ühiskondlike ja kultuuriliste normide tähtsusele. Sellest tulenevalt on müütidel väga lai kõlapind: seda saab kaasata ajaloo-, ühiskonna-, kirjandus- ja kunsti(õpetus)tundide raames, aga ka üldisemalt kultuuriteemaliste arutelude puhul.

Meie üks suurim huvigrupp, kellega soovime jagada antud õppevideot, on õpetajad, kes õpetavad nii põhi- kui ka gümnaasiumitasemel ajalugu. Leiame, et video parim väärtus oleks selgitada müütide muutumist ajas, sest see oli meie peamine fookus, kuid kuna me arutleme ühiskondlike ja kultuuriliste tavade mõju üle, rääkimata müütide olulisusest ajaloo narratiivide loomisel, leiame, et antud videot saab kasutada ka ajaloo sündmuste kirjeldamiseks. Miks vajus antiikmaailm keskajal unustusehõlma, kuid tõusis taaskord esile renessanssiajal?

Lisaks õpetajatele, kes võtavad video tõenäoliselt alles sügisel kasutusse (kuna projekt lõppes 2023 kevadel, vahetult enne suvevaheaega), loodame tutvustada videoid ka ülikooli õppejõududele. Üks neist, kellega me oleme ühendust võtnud ning kes on põgusalt meie õppevideoga tutvunud, on kunstiajaloo professor Kersti Markus. Tema üks peamisi valdkondi on antiik- ja keskaja perioodi kunstiteoste uurimine, mistõttu oli ta väga eelil. Kuna ta annab ka antiik- ning keskaja loenguid bakalaureuseõppe tasemel, on see hea võimalus tekitada diskussiooni tudengitega, aga ehk ka paremini selgitada, kui olulist rolli mängivad kunstiteosed nii müütide kui ajalooliste sündmuste tõlgendamisel. Teine õppejõud, kellega me proovime ühendust võtta lähiajal, on kultuuriajaloo professor Marek Tamm. Lisaks kirjandus- ja kunstiteostele on Marek Tamm pööranud oma teadustöös tähelepanu narratiiviloomele: mäluajaloo, filosoofia, üldajaloo jms kontekstis. Usume, et ka temale oleks õppevideod väga huvitavad, eriti pidades silmas seda, et ta on üks digiajaloo suurimaid eestvedajaid Eestis.

1.5. TULEMUSTE KOKKUVÕTE

Tulemusena valmisid neli videoesseed, mida näidati ka kohe projekti käigus gümnaasiumi õpilastele. Plaan on tulevikus need sobitada ka õppekavadesse, nii gümnaasiumis kui ka ülikoolis, samuti nagu eelnevalt mainiti, kuna videod on vabalt Youtube keskkonnas, on need kättesaadavad ka väljaspoole koolitunde. Sisude allikad on akadeemilised ning kontrollitud, teadmised on antud visuaalselt ja kompaktselt edasi. Kõik neli rühma said ka positiivse tagasiside koolidest, projekt sai ka meediakajastust (peatükk 3), mille pressiteade (lisa 5.3) on lisatud ka portfooliosse.

2. PROJEKTI TEGEVUSKAVA

Tegevused	Tähtaeg
Esimene kohtumine, gruppidesse jagunemine, teemavalik	16.02
Arutelu Messengeri kõnes, ülesannete jaotus ja allikate valimine	24.02
Teemavaliku, bibliograafia ja tegevuskava esitamine Moodle'is	26.02
Artiklikokkuvõtete ja videoessee kava esitamine Moodle'is	12.03
Kell 18 videoessee kava tutvustus ja tagasiside teistelt projektikaaslastelt	14.03
Vahekokkuvõtte ankeedi esitamine juhendajatele ülevaatamiseks	16.03
Alustada tööd videoessee stsenaariumiga ja ühtlasi hakata koostama ülesandeid tunnikava sisustamiseks	15.03
ELU vahekokkuvõtte ankeedi esitamine ELU koordinaatorile	20.03-23.03
Esitus ELU vahenädala sessioonil	30.03
Videoessee stsenaariumi esitamine Moodle'is	02.04
Valmis videoessee esitamine Moodle'is	10.04
Kell 18 valmis videoessee tutvustamine projektikaaslastele	11.04
Tunnikava koostamine, rühmasisesed arutelud	12.04–22.04
Valmis tunnikava esitamine Moodle'is	23.04
Kell 18 tunnikava esitlemine projektikaaslastele	25.04
Kell 18 koolitunni läbimäng	02.05
Koolitunni andmine	08.05.–12.05
ELU portfoolio esitamine ELU koordinaatoritele	1.06
ELU esituspäev	13.06
Individuaalse eneserefleksiooni esitamine Moodle'is	14.06

3. MEEDIAKAJASTUS

24.05.2023 seisuga

Projekti tutvustav pressiteade koos kõikide rühmade videoessee linkidega saadeti avaldamiseks Tallinna Ülikooli tudengite meediamaja LUNA veebiportaali, Tallinna Ülikooli üliõpilaste infokirja, Õpetajate Lehte ja Tallinna Prantsuse Lütseumi blogisse.

Pressiteade avaldati 20. mail LUNA portaalis Luna (20.05.2023).

Pressiteade ilmus ka 22. mail Tallinna Ülikooli tudengite infokirjas.

ELU

ELU projekt “Kriipivad müüdid: antiikmütoloogia elujõulisus Euroopa kultuuris ja mõtlemises”.

Projekti eesmärgiks oli uurida antiikmütide kultuuriloolist mõju ja elujõulisust tänapäeval ning tutvustada Tallinna Prantsuse Lütseumi gümnaasiumiõpilastele antiikmütoloogia tegelasi ja nendega seotud lugusid.

Iga projektis osalenud rühm valis ühe müüdi, mille põhjal koostasid gümnaasiumiastmele sobivad õppematerjalid. Projekti käigus valmisid tunnikavad ja videoesseed Achilleuse, kuningas Oidipuse, Medusa ning Prometheuse müütidest, mida on õpetajatel võimalik ka edaspidi õppetöös kasutada. Müütidele keskenduvad koolitunnid on Tallinna Prantsuse Lütseumis tänaseks edukalt toimunud.

Projekti käigus valminud videoesseed:

[Achilleuse videoessee](#)

[Kuningas Oidipuse videoessee](#)

[Medusa videoessee](#)

[Prometheusi videoessee](#)

Projekti juhendasid: Paul Johannes Raud ja Kristiina Rebane.

Projekti osalesid: Helena Helme, Diana Koit, Risto Koor, Elisabeth Käbin, Maria-Saskia Pähn, Raimo Treiel, Dianne-Jessica Koitla, Fred Kotka, Hanna Laanemets, Karolin Lippmaa, Carl Eric Pehme, Eva-Maria Brock, Johanne Kegel, Alina Kovrigina, Marcus Moosar, Maria Jasmin Otsepp, Miia Eliise Sarapuu, Kärt Kaasik-Aaslav, Karl-Kristjan Koit, Martin Laptev, Pamela Paumäe, Eve Rannamaa ja Mari Urbla.

Kuvatõmmis

4. IGA RÜHMALIIKME ÕPIKOSEMUSE REFLEKSIION

4.1. RÜHM 1

4.1.1. Risto Koor

Projektis osalemine oli väga huvitav, ma polnud ammu teinud sellist pikaajalist grupitööd. Mu grupikaaslased olid nii aktiivsed ja professionaalsed, et mul jäi tööülesandeid väheks, aga vähemalt ma sain enda erialaga seotud osa endale. Pedagoogika õpilasena sain ma tunni andmisest palju kasulikku kogemust. Mu peamine eesmärk oli laiendada oma teadmisi Kreeka mütoloogiast ja ma saavutasin selle mingil määral. Mul on nüüd väga detailne arusaam enda grupi teemast ja hea arusaam teiste gruppide müütidest, aga need on ainult neli müüti, on veel väga palju mida ma ei tea. Kõige huvitavam oli näha kuidas müüt on ajas muutunud, kuidas eri ajastutel on autorid müüte omamoodi tõlgendanud ja kuidas iidsetel aegadel kirjutatud teos mõjutab veel tänapäeval popkultuuri. Üldiselt olen ma projektiga rahul ja olen õnnelik et sain töötada koos selliste osavate tudengitega.

4.1.2. Elisabeth Käbin

Nii palju kui lapsepõlvest mäletan, olen alati mütoloogiast huvitatud olnud. Pereliikmed jutustasid mulle lugusid, vaatasin filme ning lugesin raamatuid. Enne ELU- projekti kandideerimist olid mu ootused üsna väikesed, sest ma ei teadnud sellest palju ega osanud ette näha, mida see kaasa toob. Kui kevadsemestril projekte sirvisin, üllatas mind positiivselt Kriipivate Müütide projekti nägemine. Minus tekkis lootus, et saan potentsiaalselt isegi ülikoolis kohtuda inimestega, kes huvituvad minuga samast teemast ning on motiveeritud korda saatma midagi põnevat. Juba algusest peale oli mul mõte videosessee teha Achilleuse müüdi põhjal. Sellest kirjutasin ka motivatsioonikirjas. Mõte oli mul olemas tänu sellele, et paar aastat tagasi lugesin M. Milleri „Achilleuse laulu” ning armusin sellesse täielikult, tahtsin ka teistega seda head raamatut jagada. Minu suureks üllatuseks meeldis minu grupikaaslastele

idee väga ning see läkski käiku. Minu grupikaaslased kui ka kõik teised inimesed teistest gruppidest olid väga intelligentsed, haritud ja sõbralikud inimesed. Õpin rekreatsioonikorraldust, mis on väga erinev projektis olevatest teistest erialadest. See andis mulle võimaluse erinevaid mõtteid kuulda ja end arendada. Töö grupisiselt oli väga ladus- ülesanded olid jagatud ning sooritati kõigi poolt õigeaegselt, kõik olid motiveeritud ja aitasid teisi, kui oli põhjust ning kõigil oli eesmärk silme ees ja tahe selleni jõuda. Kuulates teiste gruppide vestlusi ja nähes nende lõppprodukte videoessee näol, siis saan taaskord väita, kui tarkade inimeste seas ma need kuud veetsin. Inimesed on nii erinevad ja nii ka nende ideed ja teostused- iga grupi video oli omamoodi, ent kõitev ja põnev. Sain palju uut teada müütide ja kunstiajaloo kohta, millest varem polnud aimugi. Koolitunni andmine oli põnev kogemus, sest põhimõtteliselt esimest korda sai tunda end “täiskasvanuna” ja viia tund läbi, harida neid, kelle kohal vaid mõned aastad tagasi ise olin. Juhendajapoolne infoliikumine projekti siseselt oli hea. Kõik olime algul otsekui samas teadmatuse paadis, kuid tore oli meie ühine õppimine ja samm-sammult arusaamine, mis asjad on mingiks kuupäevaks esitada ja mis need endast kujutavad. Algul oli sellega seondult palju segadust ja tundus, et kõigega on kogu aeg väga kiire. Projektis osalemine andis võimaluse tõesti lõimida erialasid ning sain palju uusi tuttavaid inimesi, kellel minuga samad huvid. Olen väga tänulik, et mind siia võeti ja õnnelik, et selliseid huvitavaid projekte tehakse.

4.1.3. Diana Koit

Liitusin projektiga ühelt poolt seetõttu, et kultuuritekstide uurimine ja analüüsimine on seotud minu erialaga (Nüüdiskultuur MA), teisalt aga nägin projektis potentsiaali panustada koolinoorte silmaringi ning analüüsisioskuse arendamisse. Täna näen, et tubli tiimitöö tulemusena see meil ka õnnestus.

Meeskonnatöö oli grupis väga sujuv, eeskätt seepärast, et kõik liikmed olid motiveeritud ning

vastutustundlikud neile püstitatud ülesannete õigeaegse täitmise osas. Hindan, et rühmaliikmed olid aktiivsed tagasisidestamise ja diskussiooni arendamise osas – see aitas hoida kõigil motivatsiooni projekti eduka lõpuleviimise tarbeks kõrgel.

Kuna see oli esimene suurem erialadeülene projekt, milles olen osalenud, hindan seda kogemust väga – just seetõttu, et grupiviisiliselt suuremate projektide kallal töötamine on tänases interdistsiplinaarses akadeemilises maailmas väga oluline oskus.

Projekti lõpetan võiduka ning rahuloleva tundega ning teadmise, et grupi pingutused kandsid vilja ning oleme loonud videoessee ning tunnikava, mis loodetavasti on kasulik veel mitmetele klassikomplektidele.

4.1.4. Helena Helme

ELU projekti suhtes olin ma väga skeptiline alguses, kuigi olin kursis, et valik on lai ja igaüks leiab endale midagi, siiski ei uskunud seda väga tõsiselt. Ent, minu positiivseks üllatuseks leidsin projekti, mis mind väga köitis. Teema oli huvitav, aga eksami vorm oli veel põnevam - videoessee. Ma ei ole varem kokku puutunud sellise ülesandega. Terve kursuse keris peas koguaeg mõte, kuidas luua ühtset tervikut hariva ja meelde jääva videoga. Rühmaliikmetega koostöö oli meeldivam, kui mõne muu aine raames, kuivõrd inimesed olid saanud aine ja teema ise valida, seega ühine huvi ja motivatsioon töötada, oli kõrgem. Me jagasime kohe alguses ülesanded ära, et lihtsustada tööprotsessi ja ära hoida segadust, et kõigil rühma liikmetel oleks võimalus panustada. Ma ei ole kunagi varem nii pikka videot kokku monteerinud. Minu hinnangul saime ülesandega hästi hakkama, peale mitut mustandit valmis korralik puhtand. Ka rühma siseselt jäime väga rahule.

4.1.5. Maria-Saskia Pähn

Projektis osalemine andis mulle kogemuse mütoloogia ja müütide muutumisega ajas. Projekt on aidanud mul lahti mõtestada nii müütide muutumise ühiskondlikud kui ka ajaloolised ning kultuurilised aspektid.

Samuti aitas projekt kaasa rühmas töötamise oskustele ning aitas ka parandada informatsiooni inglise keelest eesti keelde tõlkimise oskust. Igal rühmal oli projekti eesmärgiks luua videoessee enda valitud müüdist, ning minu rühm valis Achilleuse müüdi. Eesmärgiks oli ka selle videoessee läbi anda gümnaasiumile üks koolitund, mille jaoks tuli luua tunnikava ning mille raames tuli tutvustada müüti ning panna õpilased mõtlema ja arutlema müüdi üle. Meie rühmal said täidetud kõik eesmärgid. Videoessee valmis kõigi rühmaliikmete koostööna ning ka koolitund sai hästi läbi viidud, mis õpilastele tundus väga meeldivat. Kokkuvõtteks ütleksin, et projekt andis mulle väga kasuliku kogemuse ja õpetas müütide läbi maailma lahtimõtestamise kohta palju.

4.1.6. Raimo Treiel

Ajaloolased ei tegele eriti mütoloogiaga. Peale antiikaja kursuse, mis oli bakalaureuse õppe alguses, ei ole ma kordagi selle teemaga kokku puutunud. Eluprojekt aga pakkus mulle suure võimaluse meenutada, miks mütoloogia on, kui soovite, kriipiv, ning rakendada ka teadmisi- oskusi, mida olen omandanud magistriõppe käigus.

Esiteks, narratiivid. Nendega on ajaloolased tuttavad: lood, mis annavad ajale tema tähenduse ning seovad kokku omavahel kõik niidiotsad, et moodustada tervik. Achilleuse müüt oli aga pigem narratiivide lahtimõtestamine, täpsemini: miks teame kõik, et selle suure sõdalase nõrkus on tema kand, kuid mitte seda, et see ei esinenud Homerose tekstis? Võimalus selle üle arutleda aitas ka minul nüüd paremini mõista, mismoodi narratiivid tekivad, levivad, domineerivad.

Teiseks, kunstiteosed. Kui võib, siis ütleksin, et kunstiajalugu on minu n.ö. achilleuse kand, sest üsna tihti on mul kombeks liiga süvitsi analüüsida mõnda kunstiteost või siis liiga pealiskaudselt. Siin projektis sain aga tugevdada oma fookust, seda suuresti rühmakaaslaste abiga, mistõttu dialoogis ei eksinud me ühtegi kirjandus- ega kunstiteosesse täielikult ära.

Kolmandaks, dialoog. Kui me alustasime oma projektiga, ei olnud meil kellelgi aimu, kuhu see lõpuks välja jõuab. Kuid peale ühte loengut leppisime me kokku, et parim viis arutleda Achilleuse müüdi üle, on

dialoogi kaudu. Kõiksugused küsimused ja üldine segadus aitas meil aga lõpuks luua arutelu kahe inimese vahel, kus me rõhutasime seda, et müütidel ei ole õiget ja valet vastust – oluline on inimese enda arvamus.

4.2. RÜHM 2

4.2.1. Dianne-Jessica Koitla:

Projektis oli meie grupi valitud müüdiks Kuningas Oidipuse lugu. Minu individuaalseks sisuliseks ülesandeks oli lähemalt uurida Sigmund Freudi Oidipuse kompleksi ning seda analüüsida ja originaal müüdi versioonide ning Sophoklese näidendiga võrrelda. Veel on jäänud viimased ülesanded seoses projektiga ning tuleb öelda, et seni on töö olnud sisuliselt äärmiselt huvitav ja värskendav kogemus. Projektis käsitletav teema on mulle sügavalt isiklikku huvi pakkuv ning see on kindlasti töö palju hõlpsamaks muutnud. Samuti oli väga suur abi meie juhendajatest, kes tagasisidestasid igat osa tööprotsessist ning pakkusid alati enda nõu ja abi.

Üldiselt on projekt pakkunud väga palju võimalusi enesearenguks ning seda mitmes mõttes. Kindlasti on see arendanud grupitöö oskust ning paindlikkust ja kannatlikkust, samuti on see pakkunud võimalust uurida ning analüüsida tuttavaid teemasid täiesti uuest perspektiivist. Lõpptulemusena valminud videoessee ning tunni läbiviimine Prantsuse Lütseumis on kindlasti midagi, mille üle saab kogu grupp uhke olla.

4.2.2. Karolin Lippmaa:

Meie rühma müüdiks oli kuningas Oidipus. Projekti eesmärgiks oli koostada videoessee ja viia läbi koolitund. Igaüks valis uurimiseks erineva aspekti. Minu ülesandeks oli kirjutada Shakespeare teose “Hamleti” tõlgendamisest kuningas Oidipuse abil. Individuaalselt koostatud tekstidest koostasime videoessee teksti. 8. mail käisime koos Dianne-Jessica ja Carliga 10. klassi koolitunnis ning näitasime koostatud materjali. Projekti eesmärgid said täidetud.

Projektis osalemine andis uue kogemuse rühmatöös. Eriti kuna see oli minu teine rühmatöö koos teiste erialade õpilastega. Praegune rühmatöö

sujus paremini, kuna meid juhendasid juhendajad. Igas töö etapis saime tagasisidet, mis muutis töö lihtsamaks. Eelmises rühmatöös tuli meil ajast puudu, kuna meil polnud kindlaid vahetähtaegi ning keegi ei juhendanud meid. Tänu projektile sain harjutada erinevate allikate otsimist, mis on ajaloo erialal väga tähtis oskus.

4.2.3. **Carl Eric Pehme:**

Projektis osalemine oli huvitav ning kasulik õpikogemus, mis innustas koostööd tegema mitmete erialade üliõpilastega, kellega muidu kokku ei puutuks. Oli huvitav jälgida, kuidas eri vaatevinkliga inimesed koos töötavad ning midagi uut ja ilusat loovad. Erisusi leidis mitmeid – kasvõi viitamise stiil – kuid siiski suudeti kollektiivi peale luua tervik, mille üle saab uhke olla. Projektis osalemine oli väga töö-, ning ajamahukas – seda isegi rohkem kui algselt ette kujutasin. Siiski oli võimalus teha kompromisse ning jaotada ülesanded nii, et kõigil oleks midagi teha, kuid ei peaks oma ülejäänud elu projekti ajaks täiesti pausile panema. Kindlasti tuleb sellest ka kaudne kasu, mis õpiväljundites niivõrd ei kajastu ehk hea aja planeerimise oskus.

4.2.4. **Hanna Laanemets:**

Meie rühma ülesandeks oli rääkida Oidipuse loos kulgemisest läbi aja, valmistada antud teemaga seoses videoessee ning esitleda seda koolis kümnendale klassile. Minu ülesandeks oli kirjutada artikkel Oidipuse ja Juudase lugude seosest. Siiani on olnud antud projekti tegemine väga huvitav ning samuti aeganõudev. Kuid kuna meie rühma teema on mulle isiklikult huvipakkuv, oli seda sellevõrra lihtsam teha. Ka grupitöö on olnud minu jaoks meeldiv. Kõik rühmakaaslased on oma ülesanded õigeaegselt ning hästi teinud ning kokkuvõttes töötab meie tiimitöö ladusalt. Projektis osalemine on mulle kindlalt andnud võimaluse harjutada artiklite kirjutamist ning erinevatest valdkondadest inimestega koostöö tegemist. Minu jaoks on projekt veel õpetanud ajaplaneerimist ning ka teistega paremini arvestamist.

4.2.5. **Fred Kotka:**

Rühma eesmärk oli koostada videoessee ning tunnikava Sophoklese “Kuningas Oidipuse” loo arenemise kohta. Kollektiivselt suutsime eesmärgi saavutada üle oma ootuste - algselt abstraktsena näiv projekt muutus iga etapiga aina loogilisemaks tervikuks ning lõpptulemusena valmis midagi, mille üle võime teatavat uhkust tunda. Minu isiklikuks panuseks projekti kujunes analüüs Oidipuse filmidest. Analüüsitavate materjalide läbitöötamine ning ka kogu ülejäänud rühmasisene koostöö kujunes äärmiselt õpetlikuks. Selle projekti peamiseks võluks kujunesid siiski rühmakaaslased, kellega ühise keele ning kompromisside leidmine kujunes sujuvaks ning isegi nauditavaks protsessiks. Väga aitas kaasa ka juhendajate muljetavaldav abivalmidus ning professionaalsus käsitletava teema puhul. Kui midagi sellest projektist oma ellu kaasa võtta, siis kindlasti seda teadmist, et eri visioonidega inimesed väga eripalgelistelt erialadelt suudavad koostöös luua midagi ilusat.

4.3. RÜHM 3

4.3.1. Maria Jasmin Otsepp:

Liitusin “Kriipivate müütide” projektiga kuna mulle meeldis gümnaasiumis mütoloogia aine ning olin väga huvitatud uue põneva õppematerjali loomisest järeltulevatele mütoloogia õppijatele. Minu ootus oli koos grupiga luua huvitav videoessee ja edukalt koolitund läbi viia. Minu peamine roll meeskonnas oli luua tunnikava ja tund Tallinna Prantsuse Lütseumis läbi viia. Koostöö grupis sujus minu hinnangul hästi, sest kõik täitsid oma rolli. Kõik panustasid grupitöö valmimisele omal moel ning lõpptulemuseks oli edukas koolitund ja tõeliselt hea videoessee. Projekti käigus õppisin peamiselt seda, et eduka tunni saladuseks on väga põhjalik ettevalmistus. Sain alles kooli jõudes teada, et pool klassi läheb poole tunni pealt ära ning see lõi algul arvestatud ajakava veidi sassi. Samas olin varasemalt välja mõelnud mitu eri lahendust juhuks kui midagi sellist peaks juhtuma ning tänu sellele säilitasin rahu ja täitsin endale seatud eesmärgid. Ettevalmistuse olulisust tajusin ka äsja läbitud praktilisel ning projekti käigus kogetu kinnitas seda minu jaoks veelgi enam. Projekt lõpeb minu jaoks väga

positiivsel noodil. Kuna sain olla see grupiliige kes tundi läbi viis ja tagasiside oli väga positiivne, siis sain sellest palju indu juurde ka tulevikus uuesti klassi ette astuda. Saavutasin ka oma eesmärgi, sest õpilased osalesid palju aktiivsemalt arutelus kui oleksin arvanud ning nad tõepoolest seostasid müüti enda isiklike kogemustega, mis oligi minu peamine eesmärk.

4.3.2. Miia Ellisa Sarapuu:

Liitusin projektiga “Kriipivad müüdid”, sest olen huvitatud mütoloogiast ning selle laiahaardelisest kultuuriloolisest mõjust. Samuti pakkus huvi projekti multimeedia aspekt ja võimalus luua audiovisuaalne õppematerjal ning arendada seeläbi erialaseid oskusi. Minu ülesanne oli videoessee montaaž. Koostöö grupis sujus väga hästi. Jagasime juba varakult rühmasiseselt rollid, nii et konflikte ei tekkinud. Kõik täitsid kohusetundlikult oma ülesandeid ning olid vastutulelikud. Arvan, et heale grupidünaamika kujunemisele aitas kaasa juhendajate poolt osavalt valitud rühmaliikmed, sest kõigil olid erinevad taustad ning seeläbi vastavalt erialale projektis sobiv roll. Sain projektis arendada erialaseid oskusi. Kuna õpin multimeediat, siis tuleb montaažikogemus väga kasuks, sest omandasin selle käigus ka uusi tehnilisi oskusi. Pean oluliseks ka ajaplaneerimise kogemust, sest projekt sujus suuresti nii hästi tänu sellele, et olime välja töötanud põhjaliku ajakava. Lõpetan projekti rahuloluga tehtud töö üle. Olen uhke videoessee üle, mille lõin, ning võtan tulevikuks kaasa teadmisi, mis mulle nii erialaselt kui ka isiklikult kasuks tulevad. Projekti juhendajaid kiidan mõistlikkuse ning vastutulelikkuse eest.

4.3.3. Marcus Moosar:

Soovisin liituda Kriipivad Müüdid projektiga peamiselt kahel põhjusel. Esiteks on mütoloogia olnud mulle juba kaua huvipakkuv teema, kuid raske oli leida kõikide muude toimingute ja kohustuste kõrvalt aega või kohta sellega tegelemiseks. Teiseks meeldis mulle projekti eesmärk panustada haridusse, mis on saanud mitmeaastase õpetamise kogemuse järgselt hingelähedaseks temaks. Ootasin projektist eelkõige enda jaoks

põneva valdkonna taasavastamist, tööst päriselt huvitatud tööühmaga koos töötamist ning projektile praktilise väljundi saavutamist. Minu peamine vastutusala meie tööühmas oli videoessee stsenaarium; lisaks sellele tegelesin sekundaarse kirjanduse otsimisega. Teised ülesanded, millesse panustasin (nagu näiteks artiklite kokkuvõtted), olid ühised tervele grupile. Grupidünaamika ning koostöö sujus meeldivalt ning vastuoludeta: kõik grupiliikmed leidsid kiirelt enda jaoks sobiva rolli ning täitsid määratud ülesandeid kohusetundlikult. Usun, et igaüks meist võib oma panusega rahul olla, kuid soovin eraldi tunnustada Miia Eliise (videomontaaž) ja Eva-Maria (projektijuht) pingutusi. Hästifunktsioneeriv grupidünaamika kujunes tõenäoliselt välja liikmete mitmekülgse tausta tõttu. Isiklikus plaanis pean kõige huvitavamaks kõneldava teksti loomise kogemust, millega ma enne käesolevat projekti otseselt kokku ei olnud puutunud, kuid mida loodan tulevikus kasutada nii eriala- kui ka tööalaselt. Lõpetan projekti rahulolutundega saavutatud eesmärgi üle ning tänulikkusega pühendunud rühmaliikmete ees. ELU kursuse korraldusliku poole pealt soovitan võimaldada tunniplaanis sellele ainele oma kindlaks määratud koht, mis likvideeriks automaatselt suurima ajakulu (ning peavalu) ehk kohtumiste planeerimise ja võimaldaks aega kasutada sisulise töö tegemiseks. Kaasates projekti erinevate erialade tudengeid erinevatelt õppeastmetelt, ei ole paraku mõistlik sellega tunniplaanis mitte arvestada.

4.3.4. Johanne Kegel:

Minu peamiseks ülesandeks oli tekstide toimetamine, korrekteerides selle käigus oma grupi tööde õigekirja. Mõjuriks, miks osalesin selle projektiga, oli, et mind on alati huvitanud antiikmütoloogia. Selle projekti käigus õppisin ning parandasin oma teadmisi mütoloogilistest tegelastest, aja planeerimisest, koostööst ning ka tekstide toimetamisest. Koostööd ja kaasa rääkimist oli palju nii enda gruppi sees kui ka gruppide vahel. Nii sai koguaeg enda arvamusi välja tuua ning teiste omi kuulata. Aja planeerimine pani leidma aegu, mis sobiksid ja töötaksid nii endale kui teistele, sest kõigi graafikud erinesid suuresti. Tekstide toimetamisega arenes ka enda eesti keele oskus, sest tavaliselt ma ei

kasuta eesti keelt. Töö kulges mul peamiselt sujuvalt, kuid tegin tunduvalt teistest vähem. Oleksin pidanud minema ka enda gruppi valmis tööd esitlema teistega koos, kuid haigestusin sel ajavahemikul. Lisaks aitasin oma grupil leida informatsiooni, seda kokku panna ja lõpuks muuta uus tekst sidusaks.

4.3.5. Alina Kovrigina:

Projektis osalemine mõjutas oluliselt minu individuaalset õppimiskogemust. Otsustasin projektiga liituda, kuna mind on alati huvitanud ajalugu, mistõttu olin huvitatud oma teadmiste ja oskuste täiendamisest antiikmüütide ajaloos. Aga tahtsin ka oma mugavustsoonist välja tulla. Selle tulemusena tundub mulle, et see mul õnnestus, sest tänu projektile sain esimest korda elus töötada suure hulga eestikeelsete õpilastega. See aitas mul arendada suhtlemisoskusi ja andis praktikat eesti keele rääkimisel. Alguses oli mul muidugi raske oma arvamust avaldada, kuid mõne aja pärast see hirm läks ja võin öelda, et meie meeskonnatöö viis suurepärase tulemuseni, kuulates üksteise arvamusi, lõime 4 videot, mis aitavad õpilastel tulevikus enda teadmisi areneda. Samuti õppisin tänu projektile oma aega paremini jaotama ja planeerima, sest hoolimata sellest, et iga inimene töötab omas tempos, kindlast tegevusplaanist kinni pidades, saime lühikese ajaga luua tõeliselt kasuliku materjali.

4.3.6. Eva-Maria Brock:

Projekti teema oli väga huvitav, mistõttu oli minu jaoks projekti juures kõige intrigeerivam osa individuaalne töö allikatega. Positiivne oli ka see, et iga rühm tegeles erineva müüdiga, nii et sain põhjalikuma sissevaate ka mitte ainult meie enda uuritud müüti, vaid ka teiste omadesse. Omajagu sai ka tagasisidet teistelt rühmadelt, nii et projekt tundus mulle nagu tervikkeha. Rühmatöös olin väga rahul grupi dünaamikaga. Konkreetne tööjaotus oli suureks abiks. Kõik said oma ülesannetest aru ja võtsid vastutuse selle osa eest ning oskasid ka teisi vastavalt sellele suunata. Meeskond oli koostööaldis ning aktiivne. Liikmetest tahaksin eriti kiita Marcust, kes aitas väga tõsiselt gruppi

sekundaarsete allikate leidmisega ning stsenaariumi kirjutamise ja toimetamisega, Miia Eliiset, kes pani kokku meie videomontaaži ning Mariat, kes võttis pedagoogilise osa suures mahus enda alla ning viis läbi väga eduka tunni. Kiidan projekti juures ka selle mitmekülgust, sest see võimaldas meil teemale läheneda korraga akadeemiliselt, pedagoogiliselt kui ka loominguliselt, kuna sisaldas endas korraga uurimust, stsenaariumit, videomaterjali kui ka tunnikava. Nii osutus projekt meeldivalt rikkalikuks ning mitmekesiseks.

4.4. RÜHM 4

4.4.1. Kärt Kaasik-Aaslav

Selle projektiga ühinemine jättis kohe mulje, et pole võimalust pettumiseks, sest ükskõik, mis müüti ma peaksin semestri jooksul uurima oleks see niikuinii põnev. Seda enam oli positiivne minu jaoks kui kogu grupp oli nõus tegelema Pamela idee kohaselt Medusa müüdiga, sest tõepoolest on nii tema müüt ise kui ka tema kujutamine läbi ajastute ja ka kaasajal midagi kriipivat. Meie rühma suurim tugevus oli kindlasti see, et kõik väga huvitusid teemast endast ning samal ajal olid kõigil ka eelnevad kogemused, arvamused, teadmised ja huvid, mis aitasid kokku luua ühe väga tervikliku pildi Medusast. Meie peamine probleem ilmselt seisneski kõigi suures huvis teema vastu, sest tähtsat infot sai kokku kogutud palju rohkem kui 15 või isegi 45 minuti jagu, mis vastavalt olid videoessee maksimaalne pikkus ning koolitunni pikkus, siiski arvan, seda eriti saadud positiivse tagasiside põhjal, et saime ka sellega hästi hakkama ja kõige tähtsam sai öeldud!

4.4.2. Karl-Kristjan Koit

Projekt oli minu arvates äärmiselt põnev ja pakkus ka väljakutseid. Kuigi minu teadmised antiik-Kreeka mütoloogiast on üsna suured, sain siiski ka mõningaid uusi teadmisi, eriti, mis puudutab Medusa kujutamist tänapäeval. Projektiga liitudes ootas, et selle tulemusena valmib õppematerjal, mida õpetajatel on lihtne kasutada ja õpilastel huvitav jälgida ning täpselt selline tulemus ka oli. Pikemas perspektiivis

võiks meie projekti raames tehtu (ning sarnased projektid tulevikus) tekitada noortes huvi mütoloogia ja ajaloo vastu ning teha neile hõlpsamaks selle kohta informatsiooni leidmise.

Meie rühma koostöö ja dünaamika oli väga hea. Kõigile meie rühma liikmetele pakkus see teema suurt huvi, mistõttu igaüks meist panustas väga palju, et õppematerjalid oleksid ühest küljest võimalikult informatiivsed ja teisest küljest õpilaste jaoks põnevad. Minu hinnangul saime sellega ka suurepäraselt hakkama. Tagasiside oli kogu aeg äärmiselt positiivne ja kõik esialgu püstitatud eesmärgid said kuhjaga täidetud.

Projektis osalemine oli seega suurepärase rühmatöö kogemus. Olen teinud varem rühmatöid, kus kogu töö teeb ära üks või paar inimest, seekord seda muret ei olnud. Nagu eespool välja tõin, siis meie rühmatöö oli tõepoolest rühmatöö, kus kõik pingutasid üheskoos ühise eesmärgi nimel. Rühma suurus oli selle ülesande seisukohast täpselt paras ning kuigi töö maht suur ja selle tegemiseks ettenähtud aeg võib-olla natuke lühike, püsisime siiski kogu aeg graafikus ja saime kõigega suurepäraselt hakkama.

4.4.3. Martin Laptev

Mul on hea meel, et sain sellest projektist osa võtta. Kuigi mütoloogia uurimine pole lihtne asi, on see väga huvitav ja informatiivne. Nagu näiteks meie rühma uurimus Medusa Gorgonist. Kuigi paljud on temast kuulnud, vähesed teavad tema ajaloost ja elust. Osalemine selles uuringus avas mu silmad Medusa minevikule (ilus neiu ja vägivalla ohver), tema kujutise kasutamisele feminismi liikumises, filmides, videomängudes või tuntud kaubamärkidel (näiteks Versace logol). Mina töötasin filmidega, kus tutvusin Medusa erinevate versioonidega (klassikaline või seksuaalne ja agressiivne). Samuti oli minu ülesanne võrrelda need filmid originaalmütidega ning esitada meie grupi tööd Moodle'is. See kogemus võimaldas mul paremini arendada oma oskusi töötamisel tekstidega ja videomaterjalidega. Minu arvates sai meie rühm püstitatud ülesannetega väga hästi toime. Tund 10. klassis Tallinna Prantsuse Lütseumis oli suurepärase. Koolitunni materjal Medusa

ajaloost ja elust osutus võimalikult huvitavaks, üksikasjalikuks ja informatiivseks. Seda materjali saavad kasutada iga kooli õpetajad ja gümnaasiumiõpilased, et laiendada oma teadmisi kreeka mütoloogias.

4.4.4. Pamela Paumäe

Projekt oli huvitav ning pakkus uusi teadmisi ja väljakutseid. Meie rühm täitis püstitatud eesmärgi: koostasime videoessee ühe müüditegelase kohta, et näidata müütide olulisust ja elujõulisust eri aegadel, sh ka tänapäeval, ning tekitada kooliõpilastes suuremat huvi mütoloogia ja kultuuriajaloo vastu. Koostöö sujus kenasti, kõik panustasid ja süvenesid. Suurim proovikivi oli tõenäoliselt stsenaariumi koostamine, kuna see oli enamusele esmakordne kogemus ning tuli ühiselt otsustada, milline info üsna põhjalikust materjalist väärriks videoesseele panemist ja milline mitte. Kokkuvõttes oli tegemist torede projektiga, kus juhendajad olid projekti hästi läbi mõelnud ja seega teadsime, mida meilt oodati. Valitud müüt pakkus kõigile rühmaliikmetele huvi ning hoolimata arvukatest ülesannetest ja tähtaegadest, olime kenasti graafikus ja tegime üsna lühikese ajaga ära päris suure töö.

4.4.5. Eve Rannamaa

Osalemine projektis “Kriipivad müüdid”: antiikmütoloogia elujõulisus Euroopa kultuuris ja mõtlemises” kujunes väljakutset pakkuvaks kogemuseks, mis nõudis eesmärkide saavutamiseks maksimaalset panustamist – kitsaskohtadeks üliõpilaste koostöö sujumine ja enamikule esmakordne videoessee loomine.

Samas, edasiviivaks jõuks osutus rühmaliikmete huvi projekti teema vastu ning hea grupisisese mikrokliima ja tiheda koostöö väärtustamine. Ühiste arutelude käigus sündinud kompromissid ja konsensuslikud otsused, jagatud vastutus ning iga rühmaliikme individuaalsusega arvestamine soodustasid ajagraafikus püsimist ja vahe-ülesannete edukat sooritamist. Selle kinnituseks on videoessee Medusa mitu nägu valmimine, mis rõhutab antiikmütoloogia elujõulisust ka tänapäeval.

Et projekti laiemaks eesmärgiks oli huvi äratamine antiikmütoloogia temaatika vastu gümnaasiumiastmes, koostasime vastavasisulise

tunnikava: sissejuhatavas osas müüdi ja mütoloogia mõistete tutvustus, keskmes eelmainitud videoessee, ja lõpus nähtut-kuuldu kinnistav viktoriin. Meie poolt läbiviidud koolitunni õnnestumisele viitab Tallinna Prantsuse Lütseumist saadud positiivne tagasiside.

Kriipivate müütide projektis osalemise tulemusena teadvustasin, et grupis edumeelselt ühise eesmärgi nimel töötades võib tulemus – ka mitte nii tuttavas sfääris tegutsedes – osutada üllatavalt heaks.

4.4.6. Mari Urbla

Projektis osalemine oli minu jaoks arendav ja väljakutseid pakkuv kogemus. Konkreetse müüdi ja selle kujutamise uurimine oli silmaringi arendav, sest oskan edaspidi märgata Medusat ja tema müüdiga seotud tegelasi (näiteks Perseust ja Athenat) kujutatutel kunstiteostel detaile, mis oleksid muidu märkamata jäänud. Näiteks sain projektis osaledes teada, et Medusat on erinevatel ajastutel kujutatud Athena rinnaturvisel. Projekt tekitas huvi ka teiste tuntuimate mütoloogiliste tegelaste kohta rohkem teada saada. Vastutasin meie rühma videoessee eest, sain selle tegemise käigus arendada oma monteerimisoskust. Samuti arendasin koostöö- ja planeerimisoskust.

Minu hinnangul said püstitatud eesmärgid täidetud. Projekti käigus valmisid gümnaasiumiastmele sobivad Medusa müüti ja tema kujutamise muutumist tutvustavad õppematerjalid (tunnikava ja videoessee), mida kasutasime Tallinna Prantsuse Lütseumis koolitunni läbiviimisel. Samuti on erinevate koolide õpetajatel võimalik nii meie kui ka teiste rühmade materjale edaspidi õppetöös kasutada.

5. LISAD

5.1. VIDEOESSEED

5.1.1. RÜHM 1

Rühm 1 video essee aluseks oli Vana Kreeka kangelane Achilleus, video keskendus Achilleuse müüdi muutumisele läbi ajaloo (Helme, et al., 2023)

5.1.2. RÜHM 2

Rühm 2 video essee aluseks oli müüt Kuningas Oidipusest (CarlEst, et al., 2023).

5.1.3. RÜHM 3

Rühm 3 videssee aluseks oli müüt Prometheusest, video keskendus küsimusele, kas ta oli kangelane või trixter (Eliise, et al., 2023)

5.1.4. RÜHM 4

Rühm 4 video essee aluseks oli müüt Medusast, mille pealkirjaks sai “Medusa mitu nägu” (Urbla, et al., 2023).

5.2. TAGASISIDE KOOLIST

5.2.1. RÜHM 1

Tagasiside saamiseks tegime neile Google Formsi vormis tagasiside küsimustiku.

Tagasiside küsimustikku lisasime 6 küsimust.

1. Milline mulje jäi teile tunnist?
2. Mida õppisite tunnis?
3. Mis jäi tunnist kõige paremini meelde?
4. Mis meeldis teile tunni juures kõige rohkem?
5. Mis oleks võinud tunni juures teistmoodi/paremini olla?
6. Muud kommentaarid

Esimese küsimuse vastused olid üsna sarnased: õpilastel oli põnev ja huvitav kuulata, lihtne oli aru saada ning rääkijad olid enesekindlad, tund oli informatiivne ning info omandamine oli lihtne tänu huumorile ja heale tujule.

Teise küsimuse vastused olid peamiselt selle kohta, et õpilased ei teadnud, et Achilleuse ja Patroklose vahel kahtlustatakse armusuhet, või et Achilleusel üldse oli Patroklose-nimeline sõber. Mõned kirjutasid ka, et olid varasemalt müüdiga tuttavad ning see oli hea kordamistund, et saadi juurde mõned uued vaatepunktid.

Kolmanda küsimuse vastus näitas, et üleüldiselt jäid kõige paremini meelde visuaalid. Mõnele jäi meelde tahvlile joonistatud skeem, mõnele videos olevad illustratsioonid, mõnele video ise. Samuti, kirjutati meile sinna huvitavaks vastuseks, et meie (tunni läbiviijad) näeme välja, nagu me päriselt huvituksime enda erialast.

Neljanda küsimuse vastus näitas, et õpilastele meeldis kõige rohkem see vaba ja humoorikas õhkkond, mille tunnis lõime, ja mis erineb nende tavalise koolitunni õhkkonnast. Samuti meeldis õpilastele väga Kahoot, ning ka see, et tunni läbiviijad olid rõõmsad ning ise huvitatud teemast.

Viienda küsimuse tagasiside oli suures osas positiivne. Mitte midagi ei oleks pidanud muutma ega parandama ning kõik oli väga hea. Soovituseks saime aga, et tund oleks võinud olla veidi pikem/informatsioon kompaktsem, kuna seletamiseks jäi vähe aega ning kohati läks üsna

kiireks, ja mõned asjad jäidki seletamata. Samuti saime kommentaariks enda loodud videoessee kohta, et parem helikvaliteet, diktsioon ja subtiitrid oleksid video veelgi paremaks teinud.

Lisa kommentaaridena kirjutati, et tund meeldis väga, tore et tulime ning tegime selle tunni. Üks vastus tänas ka meid, et me tulime nii suure grupiga kohale ning ei saatnud ainult ühte inimest terve grupi eest rääkima.

5.2.2. RÜHM 2

Koolitundide tagasisidestamiseks kasutasime Google Formsis koostatud küsimustikku. See koosnes viiest küsimusest, millest neli olid kohustuslikud. Vastajaid oli kokku kõigest seitse, seega on keeruline saadud vastustest midagi üldist järeldada.

Esimeseks küsimuseks oli: Kuidas hindaksid tunni sisu ja õpetlikkust? Vastusevariante oli viis. Neli vastajat seitsmest valisid variandi “Tund vastas minu ootustele”. Üks vastaja valis variandi “Tund ületas minu ootused ning õppisin isegi enam, kui oleksin osanud arvata”. Üks vastaja valis variandi “Ootasin midagi enam, teema suuremat huvi ei tekitanud”. Üks vastaja valis variandi “Tund ei seostunud mitte kuidagi minu ootuste ega isikliku huviga”.

Teiseks küsimuseks oli: “Kas oskad nimetada peale Oidipuse veel mõnd antiikset lugu, mis on läbi aja saanud erinevaid tõlgendusi ja kujutusi?” Antud küsimusele vastati võrdlemisi erinevalt. Kolmes vastuses mainiti Achilleust, samuti kordus kolmel korral Prometheus, kahel korral mainiti nii Iliast kui ka Odüsseiat ja lisaks mainiti ka Heraklest ning Zeusi.

Kolmandaks küsimuseks oli: “Kas tunnis käsitletud materjal “Kuningas Oidipusest” innustas antiikmütoloogiat enam uurima?” Neli vastajat seitsmest vastas küsimusele “Jah”. Ülejäänud kolm vastasid “Ei”.

Neljandaks küsimuseks oli “Mida oleks antud teema edasiandmise puhul võinud teha teisiti või paremini?” Kolm vastajat kirjutasid sarnaselt: “Kõik oli hea” ; “Kõik oli väga hea” ; “Mitte midagi, kõik oli väga hea”. Üks vastaja kirjutas “Huvitavamalt esitleda”. Üks vastaja kirjutas “Kahoot oli liiga lühike ja pealiskaudne”. Üks vastaja kirjutas sarnaselt eelmisele “Huvitavamad küsimused kahootis”. Viimane seitsmest vastusest oli jäetud vastamata. (Vastaja kirjutas vastuseks “s”)

Viimaseks lahtriks küsimustikus oli “Täiendavad kommentaarid ja ettepanekud”. Siin ei olnud tegu kohustusliku küsimusega ning vastuseid tuli üks, milleks oli: “video oleks huvitavam

võinud olla, jutt iseenesest oli huvitav, kuid visuaalne osa oleks võinud olla enam kui pildid Achilleusest”. Siinkohal tuleb mainida, et meie esitlus kõneles siiski Kuningas Oidipusest ning mitte Kreeka kangelasest Achilleusest, tekib küsimus, kas vastajal tekkis segadus erinevate gruppide esitluste vahel või on siin tegu näpuveaga ja mõeldi kirjutades siiski Odüsseust.

5.2.3. RÜHM 3

Eraldi tagasiside küsimustikku ei tehtud, aga koolis õpetajalt saadud tagasiside oli positiivne.

5.2.4. RÜHM 4

Gümnasistidelt tagasiside saamiseks kasutasime Google Forms küsimustikku, milles oli viis kohustuslikku küsimust. Õpilased täitsid seda umbes nädal aega hiljem klassijuhataja käe all ning ilmselt just tänu sedasi koos tegemisele laekus vastuseid kokku 17.

Esimesele küsimusele “Mis mulje Medusa müüti käsitlev tund jättis? Mis meeldis ja mida saanuks paremini teha?” oli tagasiside väga positiivne ning ainult üks vastajatest kirjutas, et tema jaoks oli tund natuke igav. Eelkõige sai õpilastelt kiitust meie rühma tehtud videoessee, millest neile eriti meeldisid näited tänapäevasest Medusa käsitlusest ning ka üldisest võrdlusest Medusa kujutamisel läbi erinevate ajastute. Kiitust sai ka tunni ülesehitus ning selle osad - videoesseele eelnes loenguosa, mille jooksul tutvustasime mütoloogiat ja müüte, nende uurimise olulisust, müütide tüüpe ja kaasaegset mütoloogiat ning videoesseele järgnes lühike arutlus ja Quizizz mäng.

Küsimusele milline Kreeka mütoloogia tegelane oli õpilaste arvates kõige huvitavam ning miks vastati seitsmel korral, kas Medusa või gorgodega, näiteks nende põneva ajaloo pärast ning põneva käsitluse pärast ka tänapäeva meedias. Ükskord sai mainitud Perseus, põhjendusega, et ta meeldib lihtsalt ning ülejäänutel kordadel said mainitud erinevad teised vanakreeka mütoloogia tegelaskujud, kellest enim sai mainitud Zeus - kahel korral.

Kolmandaks küsisime, mis jäi videoesseele kõige eredamalt meelde. Selle küsimuse vastused olid vast kõige erinevamad. Kujunduse küljelt meeldisid “head slaidimaterjalid”, pildimaterjalid ning see, kuidas videos kleebiti justkui pilte papüürusele. Meelde jäid ka erinevad Medusa eluloo etapid tema loo algusest kuni surmani. Kahel korral said mainitud meie kasutatud filmiklipid. Ülejäänud kordadel jäi meelde mingi variatsioon Medusa kasutamisest

sümbolina ja selle kasutamisest läbi aegade ning täpsemalt seda Versace logos ja videomängudes.

Küsimusele “Kas tunnis saadud teave muutis Sinu ettekujutust Medusast? Kui jah, siis kuidas?” vastati üheteistkümnel korral eitavalt ning kuuel korral jaatavalt. Kahel eitavatest kordadest kirjutati ka seletus - ühel korral ei muutnud meie poolt antud teave õpilase ettekujutust Medusast, sest “ei teadnud väga midagi enne” ja teisel, sest “olin ise juba ennem looga väga kursis”. Jaatavate vastuste põhjendused olid järgmised: “näitas rohkem mitmekülgselt kui ma enne teadsin, näitas kuidas saab teda teist moodi vaadata ja kujutleda”, “sain teada, kui jubeda tegelasega on tegemist”, “varem oli arusaam et Medusa oli kuri naine aga tegelikult ta oli ohver”, “ma õppisin uusi asju ta kohta”, “nüüd mõistan Medusat pigem ohvrina kui koletisena” ja sarnaselt ka “hakkasin teda nägema vähem koletisena”.

Viimaseks küsisime, kas õpilaste meelest on müüdid olulised ja elujõulised, miks nii ja lasime neil ka näiteid tuua. Kaks õpilastest ei osanud võtta seisukohta, üks vastas lähedamalt seletamata “oleneb aga üldiselt ei” ja üks jättis vastamata. Ülejäänud õpilased vastasid küsimusele jaatavalt. Jaatavad vastused said näiteks järgnevad selgitused: “kuna nad rikastavad meie kultuuri”, “need on eeskujuks tänapäevale”, “need olulised, sest nendes peegeldub ka ajalugu”, “müüdid toovad inimesi kokku ja ühendavad neid ühistel huvidel, miks muidu on olemas nii palju erinevaid saateid, mängu jms seoses müütidega ning neid mõeldakse juurde iga päev. samuti need on lihtsalt huvitavad”, “müüdid annavad meile ettekujutuse antiikkultuuri olemusest”, “pakuvad inimestele huvi ja teame tänu nendele, mis pakkusid eri aegadel inimestele põnevust”, “neid kasutatakse ka tänapäeval sümboliteina, popkultuuris, neid on kujutatud maalidel ja teistes loominguvaldkondades. nt percy jackson ja versace logo”, “neid saab seostada päriseluga”, “need õpetavad lugusid”, “müüdid on kujundanud ja inspireerinud pajusid kirjanikke, kunstnike” ning üllatava näitega “Jah, sest müüdid võivad inimesi tuhandeid aastaid hiljem mõjutada. Nt: Jeesus Kristuse ülestõusmise ajal tähistame iga aasta lihavõtteid”.

5.3. PRESSITEADE

ELU projekti käigus tutvustati Tallinna Prantsuse Lütseumi gümnaasistidele kriipivaid antiikmüüte

2022/2023. õppeaasta kevadsemestril viidi Tallinna Ülikoolis läbi ELU projekt “Kriipivad müüdid: antiikmütoloogia elujõulisus Euroopa kultuuris ja mõtlemises”.

Projekti eesmärgiks oli uurida antiikmütide kultuuriloolist mõju ja elujõulisust tänapäeval ning tutvustada Tallinna Prantsuse Lütseumi gümnaasiumiõpilastele antiikmütoloogia tegelasi ja nendega seotud lugusid. Iga projektis osalenud rühm valis ühe müüdi, mille põhjal koostasid gümnaasiumiastmele sobivad õppematerjalid. Projekti käigus valmisid tunnikavad ja videoesseed Achilleuse, kuningas Oidipuse, Medusa ning Prometheuse müütidest, mida on õpetajatel võimalik ka edaspidi õppetöös kasutada. Müütidele keskenduvad koolitunnid on Tallinna Prantsuse Lütseumis tänaseks edukalt toimunud.

Pressiteates toodi välja projekti käigus valminud video esseed.

Projekti juhendasid: Paul Johannes Raud ja Kristiina Rebane.

Projektis osalesid: Helena Helme, Diana Koit, Risto Koor, Elisabeth Käbin, Maria-Saskia Pähn, Raimo Treiel, Dianne-Jessica Koitla, Fred Kotka, Hanna Laanemets, Karolin Lippmaa, Carl Eric Pehme, Eva-Maria Brock, Johanne Kegel, Alina Kovrigina, Marcus Moosar, Maria Jasmin Otsepp, Miia Eliise Sarapuu, Kärt Kaasik-Aaslav, Karl-Kristjan Koit, Martin Laptev, Pamela Paumäe, Eve Rannamaa ja Mari Urbla. (Luna, 2023)

5.4. VIDEOESSEDE STSENAARIUMID

5.4.1. RÜHM 1

Achilleuse müüt ajas

Pea 3000 aastat tagasi kirjutas Homeros kaks olulist eepost - “Ilias” ja “Odüsseia.” Miks on need teosed tänaseni nii olulised, et nende jälgi võib näha iga järgnenud ajastu kultuuritekstides? Need lood jumalatest, saatusest ning antiiksest sõjapidamisest on jätnud

kultuurimällu kustumatud jäljed ning muutunud selle sedavõrd lahutamatuks osaks, et tihti ei pane me nende mõjutusi täheleegi. Üks sellistest müütidest on Achilleuse oma.

Achilleus, "Iliases" kujutatud kui Trooja sõja võtmetegelane, oli müüdi kohaselt kreeklaste parim sõdalane, kartmatu võitleja ning pooljumal. Kuigi tänasel päeval seostub tema nimega eelkõige lugu tema kannast - ainsast haavatavast kohast tema muidu haavamatul kehal, siis on tema lugu ka hea näide ühest Homerose eepost läbivast teemast - saatusest. Ennustuse kohaselt pidi temast saama silmapaistev kreeka sõdalane, kes langeb lahingus troojalaste vastu. Tema ema, merenümf Thetis, üritas Achilleust oma saatusest säästa ning, riietades oma poja tüdrukukuks, saatis ta Skyrose saarele kuningas Lykomedese hoole alla. Seal kohtas Achilleus Patroklost, kellega ta koos üles kasvas ning lähedaseks sai. Oma eeposes ei kirjelda Homeros kahe mehe suhet otseselt romantilisena, jättes tõlgenduse ambivalentseks.

Achilleus, kelle saatuseks oli kangelaslik langemine sõjas, oli kreeklaste jaoks väga oluline - üksnes tänu temale nähti võimalust võita Trooja sõda. Nõnda saabki Odysseuse kilbi ja odaga ehitud Achilleusest sõdalane ning mürmidoonide armee juht. "Iliase" tegevustiku algushetkel oli Trooja sõda kestnud juba 10 aastat ning selle aja jooksul oli jahenenud Achilleuse suhe kreeklaste kuninga Agamemnoniga: Achilleus suutis veenda kuningat loobuma oma kaasast, troojalannast Chryseisest, et jumal Apollonit rahustada. Kuningas nõustus, kuid valis asenduseks Achilleuse kaaslanna, Briseise-nimelise naise. Achilleus, kelle uhkus sellest riivatud sai, keeldus edaspidi troojalaste vastu võitlemast.

Kreeklased, kes olid kaotanud oma parima võitleja, olid sunnitud taganema ning katsed veenda Achilleust lahinguväljale naasma olid asjatud. Patroklos, kellega Achilleus selleks hetkeks telki jagas, üritas samuti teda ümber veenda ning pärast nurjunud katseid jõudsid mehed kompromissini: Patroklos riietas end Achilleuse rüüsse ning asus tema asemel lahinguväljale, lootuses troojalased tagasi lüüa.

Patroklos langes lahingus Hektori vastu ning sellest teada saades langes Achilleus sügavasse leina. Tema lojaalsus trumpas sel hetkel üle tema uhkuse, ajendades Achilleust lahingusse naasma ning oma saatusele vastu astuma. Trooja poole liikudes kohtus Achilleus linnavärvate ees Hektoriga, kellega ta kahevõitlusesse astus. Võidukas Achilleus keeldus täitmast Hektori viimset soovi ning ausa matuse asemel rüvetas ta oma vastase surnukeha, sidudes selle oma kaariku taha ning sõites sõjalaagrisse tagasi. Kätemaksust hoolimata ei olnud Achilleuse viha ja lein lahtunud ning ta palus, et pärast tema surma pandaks tema luud kokku Patroklose omadega.

“Iliase” tegevustik lõppeb Hektori matusega, pärast seda kui Achilleus nõustus tolle surnukeha tema isale loovutama.

Achilleus, keda on antiigist alates kujutatud kirjanduses, skulptuurides ja maalidel, aga ka kaasaegses populaarkultuuris nagu filmid, arvutimängud ja telesarjad, on säilinud kui tugeva, kangekaelse ning atraktiivse sõdalase sümbol.

Patroklos, kes oli müüdi kohaselt Achilleusest kogenum ja küpsem, oli viimasele mõnes mõttes teejuhi eest ning valvas ta üle nende lapsepõlvest alates.

Achilleuse lugu ning tema suhet Patroklosega on kujutatud paljudes hilisemates kultuuritekstides ning meestevahelist suhet on erinevatel ajastutel tõlgendatud erinevalt.

Antiikajal kujutati Achilleust enne kõike luuletustes ja poemides, kus rõhutati tema surelikkust, inimelu mööduvust ning isegi Achilleuse võimetust surma võita. Antiik-Kreeka kirjanduses oli meestevaheliste kire kujutamine tavaline, kuivõrd see oli toleaege igapäevaelu ja kultuuri keskne osa. Oluline on aga ära märkida, et antiik-Kreeklastest rääkimisel oleks ebakorrektna kasutada termineid nagu ‘homoseksuaalsus’ või ‘queer’, kuivõrd taoline seksuaalse kire põhine eristus ja defineerimine ei olnud neile omane - olulisteks eristavateks kategooriateks olid hoopis passiivsus ja aktiivsus ehk võimudünaamika. (Fone, 1998) Tavapärase võimudünaamika on Achilleuse ja Patroklose puhul aga ümberpööratud - kuigi Patroklos on vanem ning kogenum, on domineerivas rollis hoopis Achilleus.

Homoseksuaalsust kirjanduses käsitlevas antoloogias toob Byrne Fone välja, et kuigi “Iliase” tekstis pole öeldud, et kaks meest oleksid olnud seksuaalses suhtes, siis Achilleuse lein ja raev Patroklose surma järel viitab paljude tõlgendajate meelest sõprusest sügavamale suhtele. Fone kirjutab, et Achilleus ja Patroklos sümboliseerivad idealiseeritud meestevahelist armastust, mida iseloomustab truudus ja valmidus üksteise nimel surra. (Fone, 1998)

Esimene kirjanduteos, mis kirjeldas Achilleuse ja Patroklose suhet otseselt seksuaalsena, oli Aischylose kirjutatud “Myrmidons,” umbes 5. sajandil eKr. Samuti kirjutas Platon oma teoses “Sümposium,” et Achilleus ja Patroklos on ilmselgelt armastajad. Platoni eesmärgiks oli näidata, et erôs, ehk meestevaheline seksuaalsus, ning selline side nagu Patroklosel ja Achilleusel, vormib hämmastavaid inimesi. Xenophoni teos “Sümposium,” mis oli usutavasti kirjutatud vastusena Platoni eelmainitud teosele, kirjeldas Achilleust ja Patroklost aga kui sõpru, kes austavad ja imetlevad üksteist.

Ühes kristluse kehtestamisega domineeriva religioosse ja poliitilise jõuna muutus ka ühiskondlik ja ametlik suhtumine seksuaalsusesse, kirjutab Fone. Ta toob välja, et aina enam hakati samasooliste seksuaalseid praktikaid seadusega piirama ning kristlikud kirjanikud asusid idealiseerima neitsilikkust ning seksuaalsuhetest hoidumist. Hiliskeskajaks olid homoseksuaalsed suhted muutunud surmaga karistatavaks ning taolisi suhteid hakati seostama üldiste ühiskonda painavate kurjuse ilmingutega. (Fone, 1998)

Keskajal figureeris Achilleus arvukates luuletustes, kus peaaesjalikult rõhutati tema mässumeelsust. Dante Alighieri kirjeldas enda “Jumalikus komöödias” Achilleust teises põrgu ringis. Tema patt? Iha. See jätab küll ruumi tõlgendusele, kuid paljud usuvad, et Achilleuse hukutanud iha teoses oli see, mida ta tundis Patroklose vastu.

Renessansiga elavnes huvi antiikkultuuride, ja sellega ühes intiimse meestevahelise sõpruse ning homoerootiliste elementide kujutamise vastu kirjanduses, ütleb Fone. Tolleaegses kirjanduses kujutatud sõprussuhteid võis tõlgendada ühest küljest voorusliku kiindumusena, teisalt aga hakati selliseid kujutusi kahtlustama keelatud homoseksuaalse kire varjamises. (Fone, 1998)

Achilleust kujutati sel ajastul kui hukule määratud ilu sümbolit, ilmus erinevaid oopereid ja muusikalisi tükke. Sellest ajast pärineb ka näidend “Troilus ja Cressida,” milles William Shakespeare kujutas Achilleust ja Patroklost armastajapaarina. Palju on kaht meest kujutatud maalikunstis, näiteks Peter Paul Rubensi maalidel.

20. ja 21. sajand märgib muutust homoseksuaalsuse kujutamises kultuuris. Homoseksuaalseid suhteid kujutati varasemast enam, kuid Fone toob välja, et need kujutused ei pruukinud alati olla sümpaatsed. (Fone, 1998)

Achilleust on 20. ja 21. sajandil palju kujutatud muuhulgas visuaalkultuuris, eeskätt Trooja sõjas osalejana (üks esimesi on 1924 aasta tummfilm “Helena”. Edasi Robert Wise “Trooja Helena” (Wise, 1956). Seejärel itaaliakeelsed filmid 1961 (Ferroni, 1961) ja 1972. 2014 loodi arvutimäng “Smite,” milles saab ta valida mängitavaks karakteriks, kelle võimed on kiirus lahinguväljal, purunematu kilp, jumala antud tugevus ja täpne tabavus (Smite, n.d). Samuti arvutimäng “Hades.”)

Tema ja Patroklose suhe on keskseks temaks 2011. aastal ilmunud Madeline Milleri romaanis “Achilleuse laul.” Teose näol on tegemist Homerose müüdi ümberjutustuse ja -tõlgendusega ning kirjeldab Patroklose ja Achilleuse suhet alates nende esmaohtumisest kuni Trooja sõja sündmustikuni, ja seda Patroklose vaatepunktist.

Kui “Iliases” jäi Achilleuse ja Patroklose lugu pooleli, siis Miller kirjutas paari loole ka lõpu. “Achilleuse laulus” jätkub tegevustik pärast Hektori matust. Hektori vend Paris lasi Achilleusele noole südamesse (mitte kanda), pärast mida Achilleuse poeg saabus Troojasse, et oma isa töö üle võtta. Poeg Pyrrhus keeldus oma isa Patroklose kõrvale matma ja paari hinged ei leidnud teineteist allmaailmas üles. Nad kohtusid alles siis kui Achilleuse ema Thetis salaja nende kokkumatmise organiseeris.

Milleri romaan on vaid üheks näiteks tõlgenduste paljususest, mis Achilleuse müüdile viimastel aastakümnetel osaks saanud on - näiteks on filmis “Trooja” teda kujutatud naistevallutajana, kel romantiline side Patroklosega puudub. Telesarjas “Troy: Fall of a City” kujutab teda mustanahaline näitleja. Raamatus “Homerose eeposte Läänemere päritolu” väidab autor, et Achilles oli päritolult eestlane. Kuigi tõlgendused ei ole tihti algtekstile truud, näeme, et antiikmüüdid on viljakaks pinnaseks uute kultuuritekstide loomiseks ning on jätkuvalt, ka aastatuhandeid hiljem, oluline osa meie kultuurilisest teadvusest.

Videos kasutatud dialoog

1. kõneleja: Achilleuse müüt on meile kõigile tuttav. Noor ja ilus mees, kes oli kartmatu ja aukartust äratav, kelle kuldsed kiharad hõljusid tuules ning kelle suurepärane figuur äratas vaatajas imetlust. Antiikmaailmas peeti teda võitmatuks sõdalaseks; kreeklased, kes võitlesid Trooja sõjas koos temaga, nägid temas oma parimat sõdalast. Tema ainsaks nõrkuseks oli tema kand, mida me tänapäeval nimetame *Achilleuse kannaks*. Kuid väljaspool lahinguvälja seondati Achilleust intiimsusega: Kreeka mütoloogias oli ta lahutamatu oma kaaslasest, Patrokloest. Seega on meile originaalsest müüdist tuntud Achilleuse kand kui tema peamine nõrkus, aga ka tema romantiline suhe Patroklosega...

2. kõneleja: Oota üks hetk! Achilleuse kuulus kand, mida peetakse tema ainsaks nõrkuseks, ei olnud osa tema originaalsest müüdist. See lisandus hilisemates tekstides. Samuti, Achilleuse ja Patroklose kujutamine armastajatena on üks võimalik tõlgendus, mis on rohkem tänapäevane kui antiikaegne.

1. kõneleja: Achilles ja tema kand on sünonüümsed üksteisega: kuidas on võimalik, et see ei pärine originaalsest müüdist?

2. kõneleja: Achilleuse kuulus kand kui tema ainus nõrkus pärineb hilisematest müütidest. Achilles, kes oli lahinguväljal võitmatu, pidi saatuse kohaselt ka seal langema. Tema ema,

merenümpf Thetis, kartis seda üle kõige, ning lootes muuta oma poeg haavamatuks, kastis ta Achilleuse Styx'i [stiks] jõkke kandapidi. Achilleuse kand oli seega ainus kehaosa, mis ei puutunud veega kokku, ning sellest sai tema suurim nõrkus. Homeros, kes kirjeldas Achilleuse vägitegusid Trooja sõjas, mainib küll tema matust, kuid mitte kordagi seda, kuidas ta suri või et talle oleks saatuslikuks saanud tema kand.

1. kõneleja: Kuid ometigi kirjeldab Homeros põhjalikult Achilleuse ja Patroklose lähedust?

2. kõneleja: Tõepoolest. „Iliases” jagavad Achilleus ja Patroklos Trooja sõja ajal telki, kus aeg-ajalt Achilleus mängib lüürat ja laulab Patroklosele vaikselt laule. Selleks hetkeks on Achilleus aga loobunud sõjategevusest ning läinud tülli kuningas Agamemnoniga. Ta veedab meelsamini aega Patroklosega, kes sarnaselt teistele üritab veenda Achilleust naasema sõtta, kuid asjatult. Lõpuks otsustab Patroklos riietada end Achilleuseks ning võidelda tema eest.

Sõjaväljal langeb Patroklos Hektori käe läbi. Olles seda kuulnud, on Achilleus murtud. „*Kuid vähe rõõmu see toob nüüd mulle, kui kaaslane kallim, kui mu Patroklos on langend! Ta nii oli armas mu meelest just nagu enda mu hing. Nüüd surnud ta on.*” Ta hoolitseb oma langenud kaaslase surnukeha eest ning palub, et peale enda surma asetseks tema luud Patroklose omadega koos. Lõpuks trumpab tema uhkuse üle tema lojaalsus; see viha, mis lahvas Achilleuses, juhataks teda lahinguväljal Trooja väravateni, kus teda ootab Hektor. Achilleust saadab võitluses edu oma vastase üle ning ta surmab Hektori. Kuid kättemaks ei leevenda tema viha ega kurbust, mistõttu kinnitab ta Hektori surnukeha oma kaariku külge ning lohistab selle tagasi sõjalaagrisse. Kättemaks ei toonud talle rahu ning ta jätkab oma vastase surnukeha rüvetamist; „Iliase” lõpuks otsustab aga Achilleus anda Hektori surnukeha tema isale, kes oma poja maha matab.

1. kõneleja: Kuid Achilleuse müüt ei ole ajaloos eriti muutunud.

2. kõneleja: Mismoodi ta ei ole muutunud?

1. kõneleja: Teda kujutatakse idealiseerituna: atraktiivne ja nooruslik, hästi treenitud ja võitmatu, natuke ehk kangekaelne, aga ka väga lo-jaal-ne. Kunstiteosed, kus Achilleus figureerib, aga ka skulptuurid, mis on temale pühendatud, on loonud temast kangelaskuju: nii sõjas kui ka surmas on ta kartmatu, tema võitlustahe sama vilunud kui tema mõõk... kuidas ometi ei pärine Patroklose suhe Achilleusega, rääkimata tema kannast, originaalsest müüdist?

2. kõneleja: Kas sa märkasid midagi? Achilleuse kujutamine pole tõepoolest ajaloos eriti muutunud, sest...see ongi tema müüdi tuum. Võitmatu sõdalane, kellel näiliselt ei ole ühtegi nõrkust, ongi Achilleuse tähtsaim omadus. Anda talle taoline nõrkus oleks mõeldamatu, sest siis poleks Achilles võitmatu. Samuti, uurides kõiksuguseid kunstiteoseid, on lihtne märgata, et Achilleust ei ole peaaegu üldse kujutatud kunstiteostel Patroklosega koos. Ainsaks erandiks on Achilles leinamas oma langenud kaaslast, mis, nagu me teame, oli tema peamine motivatsioon naaseda lahinguväljale. Tähtis on meeles pidada, et need kaks defineerivat osa Achilleuse müüdist ei ole algupäraseid osad, vaid hilisemad lisandused.

1. kõneleja: Kuid tänapäeval defineerivad need kaks osa Achilleuse müüdi. Kuidas selline arusaam on kujunenud?

2. kõneleja: Müüdid arenevad ajas, neile annavad tähenduse tõlgendused, ning üsna tihti muutuvad need tõlgendused sünonüümseks algelise müüdiga. Homeros ei kirjeldanud Achilleuse ja Patroklose suhet romantilisena, kuid kahtlemata oli see eriline. Achilleuse emotsionaalne lähedus Patroklosega, hell toon, millega mõlemad mehed üksteisega suhtlesid, ning Achilleuse reaktsioon Patroklose surmale on pakkunud hilisematele autoritele ohtralt mõtteainet.

Hilisemad lood, näiteks need, mis ilmusid Vana-Kreekas, pöörasid tähelepanu mõlema mehe vanusele: Patroklos oli vanem, Achilles aga noorem, mistõttu tõlgendati nende suhet romantilisena, kus valitses noorema-vanema mehe võimudünaamika. Üks esimesi teoseid, mis käsitleb nendevahelist suhet romantilisena, on Aischylose [aish'ülos] „Myrmidons”, kus kujutati Achilleust noorema, Patroklost aga vanema kaaslasena. Sarnase käsitluse leiame Platoni „Sümposiumist”, kus Achilleuse ja Patroklooe vaheline romantiline suhe aitab mõlemal mehel paremaks inimeseks muutuda. Xenophon [ksenop-fon] käsitles neid aga oma teoses „Sümposium” sõpradena, kes austavad ja imetlevad üksteist, aga ei ole üksteisesse armunud; tema teos võis olla kirjutatud vastusena Platoni teosele.

2. kõneleja: Seega nende suhte tõlgendamist mõjutasid paljuski ka autorite enda vaated? Või õigemini ajastu.

1. kõneleja: Tõepoolest. Achilleuse ja Patroklose suhe oli kaasaegses kirjanduses üks silmapaistvaim näide meeste omavahelisest pühendumusest, olenemata sellest, kas nende kiindumust tõlgendatakse seksuaalsena või mitte. Autorid, kes nende suhet oma teostes

käsitlesid, muutsid nende suhte kas romantiliseks või sõpruslikuks, lähtuvalt nii ühiskondlikest tavadest kui ka oma vaadetest.

2. kõneleja: Achilleus oli seega kreeklaste jaoks arhetüüpne kangelane, keda imetleti, aga kui võtta võrdluseks roomlased, siis nemad suhtusid temasse aga negatiivsemalt, sest roomlased põlvnesid troojalastest. Kas siin on tegemist sarnase tõlgendamisega?

1. kõneleja: Jah, sest aluseks on võetud taaskord Achilleuse vägiteod Trooja sõjas. Erinevus on see, et mida kreeklased näevad kangelaslikkusena, peavad roomlased barbaarsuseks. Achilleus kas „alistas oma vastase, Hektori” või ta „hukkas Trooja prints Hektori,” olenevalt sellest, kes tema müüti käsitleb.

2. kõneleja: Kuid kui hakata liikuma tänapäeva poole, milline oli antiikaegsete kirjandusteoste mõju Achilleuse müüdile?

1. kõneleja: Achilleust võib leida antiigijärgsest kirjanduskaanonist üsna palju: temast on kirjutatud raamatuid, filme, laule, ning maalikunstnikke on lummanud tema müüt juba sajandeid. Ühes tuntuimas kirjandusteoses, mis valmis keskajal, Dante Alighieri „Jumalikus komöödias”, on Achilleus asetatud põrgu teise ringi, kus tema patuks on iha. Kas see oli suunatud Patroklose või ühe orjatori, Briseis’e [brisis-e] suunas, kelle Achilleus võttis endale auhinnaks peale edukat rüüsteretke Troojas, ei ole täpselt teada.

Keskajal oli antiikmaailm vajunud unustusehõlma ning Achilleuse müüdi puhul oli domineeriv tema kangekaelsus ja mässumeelsus, mis selgitab ka seda, miks Vergilius kohtas põrgus kreeklaste suurt kangelast. Kristluse võidukäik domineeriva religioosse ja poliitilise jõuna tähendas ka seda, et meestevahelised romantilised suhted jäid põlu alla.

Võrdluseks võib tuua näidendi „Troilus ja Cressida” [Troilus ja Kressida], mis pärineb 17. sajandist William Shakespeare’i sulest, kus kujutatakse Achilleust ja Patroklost armastajatena. Taaskord on oluline meeles pidada, et aeg, mil need teosed valmisid, erinevad üksteisest märkimisväärselt. William Shakespeare’i näidend valmis aga 17. sajandi alguses, mida tunneme me tänapäeval kui renessanssiaega. Sel perioodil elavnes huvi antiikkultuuri vastu ning hakati tõlkima Kreeka kirjandusteoseid, mis inspireeris poete, kirjanikke, aga eriti maalikunstnikke...

2. kõneleja: Kuid kas mitte kunstiteosed ei olnud mõjukad Achilleuse legendi visuaalses kujutamises? Jacques-Louis David [žak loui davi] oli lummatud antiikajast, kes Prantsuse Revolutsiooni ajal leidis Kreeka mütoloogiast ma kunstiteoste jaoks ohtralt inspiratsiooni. Achilleus, Patroklos, isegi Sokrates – kõik nad figureerivad tema maalidel. Või siis Peter Paul Rubens, kes sattus tihti antiikmaailma ning kujutas Achilleust oma teostes: treenimas, võitlemas, suremas, Styx'i jões suplemas... sellest ajaperioodist pärinevad ka kunstiteosed, kus Achilleust on koos Patroklosega kujutatud.

1. kõneleja: Kuid vaata lähemalt.

2. kõneleja: *vaatab lähemalt* Ma märkasin ühte asja nende viimaste kunstiteoste puhul...

1. kõneleja: Jah?

2. kõneleja: Nad on küll koos, aga... Patroklos on surnud ning Achilleus meenutab oma kaaslast.

1. kõneleja: Täpselt. Kuigi neid kujutati mingil määral koos, oli surmamotiiv läbivaks nende teoste puhul; Achilleus ja Patroklos ei figureerinud maalidel kunagi koos, elusana, ning nende kujutamine paarina algab märgatavamalt hiljem kui renessanssiajal. Paljuski on selline kujutamiseviis tänapäevane. Sel hetkel oli Patroklos ikka motivatsioon Achilleuse jaoks naaseda lahinguväljale, kui keegi, kellega koos olla.

2. kõneleja: Tänapäevaga seoses meenub kohe film „Trooja”, kus Achilleust kehastas Brad Pitt. Achilleus ja Patroklos olid seal teoses nõbud...

1. kõneleja: Jah, tõepoolest, „Trooja” aitas kindlasti tuua tähelepanu Homerose kirjandusteosele, hoolimata filmi ebatäpsustest. Kuid üks kõige mõjukam nüüdisaegne kirjandusteos Achilleuse müüdi kohta pärineb Madeline Milleri sulest. „Achilleuse laul” põhineb Homerose „Iliasel” ning on ümberjutustus, mille eesotsas figureerib Patroklos. Tema silmade läbi näeme me, kuidas ta kohtub Achilleusega, seilab koos temaga Trooja poole, ning võitleb ühel hetkel Achilleuse eest sõjas. Nendevaheline suhe on romantiline, ning teispoolsuses saavad Achilleus ja Patroklos koos olla. See romaan oli lugejate seas populaarne, tekitades neis huvi Achilleuse müüdi vastu ning esile tõusis taaskord küsimus: kas Achilleus ja Patroklos olid sõbrad, armastajad või midagi veelgi enam?

2. kõneleja: Seega, me oleme taaskord alguses tagasi. Kuid kes olid siis Achilleus ja Patroklos tegelikult? Mul on kriipiv tunne, et sellele müüdile on raske vastust leida.

1. kõneleja: Tähtis on meeles pidada seda, et Achilleuse ja Patroklose kujutamine on ajas märgatavalt muutunud. Kuigi see debatt on sajanditevanune; domineerivam on olnud nende sõprussuhte rõhutamine, kuid tänapäeval hakatud üha rohkem tähelepanu pöörama intiimsusele. Sellele on kahtlemata hoogu andnud meie ajastu vaim, sest samasooliste suhete kujutamine on popkultuuris väga populaarne. N.ö. fan-art, kus kujutatakse Achilleust ja Patroklost, on märgatavalt muutnud seda, kuidas me Achilleuse müüti meenutame. Vastuseks sinu küsimusele: seda saad vaid sina otsustada, kas nad olid sõbrad, hingekaaslased, või midagi enam.

5.4.2. RÜHM 2

Oidipuse kompleks

Sigmund Freud on enda töödes kasutanud mitmeid erinevaid fiktsionaalseid lugusid ning tegelaskujusid, neist kõige läbivamaks saab aga pidada just Oidipust. On oluline mainida, et Freud rõhutas, et tema ideede aluseks on just Sophoklese näidend, mitte Oidipuse lugu müüdi vormis, millest eksisteerib Vana-Kreeka suulise kultuuri tõttu mitmeid erinevaid variante. Freud kasutab just Sophoklese “Kuningas Oidipust”, et süstematiseerida seksuaalsuse teket inimestes ning kirjeldada seksuaalsust inimekäitumises. (Chase, 1979)

Freudi sõnastatud Oidipuse kompleks on ilmselt üks tema tuntumaid ideid. Nimelt sõnastab ta kompleksi 1920ndatel aastatel esimest korda enda teoses “Ego ja Id”, mis on aluseks Freudi psühhoanalüütilisele, 3-osalisele isiksuse teooriale. Isiksus koosneb kolmest osast: id, ego ja superego. Id on isiksuse kaasasündinud, instinktiivne komponent. Ego kujuneb välja id-ist ning vastutab selle eest, et me kontrolliksime instinktipõhist käitumist. Superego tekib kõige hiljem ning jaguneb kaheks, ent selle peamiseks funktsiooniks on moraali tunnetus.

Oidipuse kompleksi puhul ongi oluline Freudi idee isiksuse kujunemisest. Oidipuse kompleksi sõnastab ta teoses järgmiselt: väga varases eas kujuneb väikesel poisil teatav emale suunatud kiindumus. See on esmalt seotud imetamise protsessiga. Isast saab poisi jaoks tema enda võrdkuju, ta identifitseerib ennast isaga sarnaselt. Veidi aega arenevad need suhted paralleelselt, kuni poisi seksuaalsus ema suhtes intensiivistub ning isast saab poisi jaoks segav

faktor. Sellest protsessist saabki alguse "Oidipuse kompleks". Poisi iseenda identifitseerimine isaga muutub vaenulikuks ning tekib soov isast vabaneda ning tema koht ema kõrval üle võtta.

Selline on lihtne ülevaade Sigmund Freudi sõnastatud Oidipuse kompleksist ning peamistest mõistetest, mis teooriaga kaasas käivad.

5.4.3. RÜHM 3

Videossee stsenaarium – Prometheus

Tuli. Vahel me võtame seda nii iseenesestmõistetavana. Vahest ainult väljas lõket tehes taipame, mis lugu on tegelikult tuletegemise taga. Kuidas see näiliselt primitiivne oskus on vahend aitamaks meil võidelda külmade ja karmide loodusoludega. Kuidas see võimaldab meil teha vett joodavaks ja liha söödavaks ning pakub valgust ja soojust. Kuidas see esineb erinevates vormides: tulest koldeks, koldest ahjuks, ahjust pliidi, pliidi elektripliidi. Ent see on ainult tule kõige primitiivsem vorm. Tuli ja tuletegemisoskus esindab meie jaoks suurt hüpet inimkonna arengus ja evolutsioonis. Nagu oli selleks ka kirjamasina leiutamine ja interneti tulek. Tuli on palju suurema tähendusega kui pelgalt see, mis sulle elutoa laual hubasust pakub. Kui seda poleks olnud, siis ei oleks me praegu ka siin. Seega räägime Antiik-Kreeka tegelasest, kes meile müüdi järgi tule varastas ja selle nimel palju ohverdama pidi... räägime Prometheusist. Prometheus, kelle nimi tähendab kreeka keeles "ettenägelikku", "ettenägemist" või "ettemõtlemist", oli üks suurtest titaanidest. Tema isa oli titaan Iapetos ning ema merenümf Klymene. Titaanid olid Kreeka mütoloogias iidsed jumalad, kes valitsesid maailma enne kui Olümpose jumalad, eesotsas Zeusiga, selle võimu neilt haarasid. Kreeka luuletaja Hesiod, kes koos Homerosega oli üks esimesi, kes õpetas kreeklastele nende jumalate ja inimkonna päritolu kohta, rääkis Prometheusist kaks peamist legendi: Üheks oli lugu sellest, kuidas Prometheus kavaldas üle peajumala Zeusi. Peitnud luud rohke rasva kihi alla, valis Zeus jumalatele ohverdamiseks luud ja rasva, mis tähendas, et liha jäi inimestele söömiseks. Karistuseks selle peituse eest, peitis Zeus surelike eest tule, mille Prometheus siis inimestele tagasi varastas. Selle hinnaks ja inimkonna karistamiseks lõi Zeus naise, Pandora, ja saatis ta Epimetheuse juurde, kes Prometheusi hoiatustest hoolimata, naisega abiellus. Pandoraga tuli kaasa aga laegas, mis vallandas maailma kõik pahed, raskused ja haigused. Laeka kaane alla

jäi kinni ainult lootus. Oma teises loos jutustab Hesiod, kuidas Zeus Prometheusele kätte maksab. Zeus käskis Epimetheusel oma venna, Prometheuse, Kaukaasias mäe külge naelutada, peale mida saatis ta kotka iga päev sööma Prometheuse maksa, mis siis iga öö terveneks. Sellega mõistis Zeus Prometheusi igavestele piinadele. See-eest Prometheus, kes nägi tulevikku ette, teadis, et ühel päeval saabub Herakles ja päästab ta ahelatest. Aga millest Prometheusi müüt tegelikult räägib? Näiteks võib näha seda ka kui sümbolistlikku lugu regressist ja progressist – oleneb, kelle versiooni lugeda. Nii ei saa me üle ega ümber ka teisest olulisest Antiik-Kreeka autorist Aischylosest, kes tegutses 5. sajandil eKr Klassikalises Ateenas ja kirjutas Prometheusist kolmeosalise tragöödia, millest säilinud on ainult üks: “Kinnineeditud Prometheus”. Tema versioon paneb rõhku inimliku konditsiooni paranemisele, mille Prometheus tõi inimkonnale lootuse ja tehnilise progressi näol. Tema silmis aitas Prometheus inimest primitiivsest loodusseisundist tsiviliseerituma inimeksistenti suunas. Tema kingitud tuli sümboliseerib kõiki oskusi ja teadmisi, mis eristavad ning tõstavad kõrgemale inimeste olemasolu loomade omast. Kuigi kreeklastel ei pruukinud olla konkreetset sõna progressi kohta, oli Prometheusi müüt kindlasti hea viis selle kontseptsiooni üle mõtlemiseks. Sellega seoses on Prometheusi müütiline roll loogiline valik mõtlemaks ka tehnoloogilistest uuendustest ning selle edusammudest tulenevatest eelistest ja riskidest. Seevastu Hesiodos, kes lõi kirjatöid veel paar sajandit enne Aischylost, ei näinud Prometheusi nii kangelaslikes värvides ega tema varastatud tuld kui progressi sümbolit, vaid vastupidi. Hesiodose versioonis oli Prometheus trikster ja tema varastatud tuli põhjus, miks inimkond langes kuldsest õitseajast töökale rauaajale. Hesiodose järgi langes inimene tööorjaks, ega tõusnud sootuks kõrgemale, vaid eemaldus kõrgemast jumalikust õndsusest ja virgumisest täielikult. Enne kui Prometheus inimestele tule varastas, ei pidanud inimesed tööd tegema – Kuldajastul andis maa inimestele pidevalt vilja ning elamine oli lihtne. Kuid, kui Prometheus tule varastas, karistas Zeus inimkonda selle varastatud kingituse eest ja sundis neid töötama selle nimel, et maa neile vilja annaks. Nii on läbi aegade sümboliseerinud Prometheusi ‘kingitus’ ühtlasi ka inimeste vajadust töötada ellujäämise ja parema elu nimel. Olgu selleks siis põlluharimine, käsitöö, nüri vabrikutöö, teenindamine või kontoritöö, Prometheus on ideaalne kuju, et mõelda töö rollile inimkogemuses läbi aegade. See paneb meid ühtlast mõtlema ka võimuhetetele. Töötajate ja juhtide omavahelistele suhetele, töötajate ja juhtide omavahelist eraldatust, kuid ka klasside vahelist eraldatust - sest just inimesed peavad oma elatise nimel töötama, aga jumalad ja rikkad mitte. Sarnase töökoormusega on eraldatud üksteisest ka tööandjad ja töölised. Sellist võimuhet kujutab ka Prometheusi ja Zeusi pidev üksteise ülekaaludamine ja üksteisele ärapanemine. Nende suhte alguses sõltus Zeusi troonile

pääsemine Prometheusi teadmistest ning abist. Selle saavutanud, oli korruga nende võimusuhe nihkunud ning kõikvõimas titaan pidi nüüd alluma Zeusi rõhuvatele reeglitele. Prometheus, kes julges astuda vastu autoritaarsele Zeusile inimkonna päästmiseks, on suunanud ka poliitilisi filosoofe ja näitekirjanikke nende katsetes hinnata surelikuks olemise piiranguid ja viise, kuidas kunst või valitsusstruktuurid võivad aidata meil neid ületada. Nii on Prometheusi müüti keskaja kirjanikest käsitletud näiteks kogu Euroopa kultuuri arengut oluliselt mõjutanud Boccaccio, kes moodustas koos Dante Alighieri ja Francesco Petrarca Itaalia kirjanduse nn. "Kolm Krooni". Tema kujutas esmakordselt Prometheust müütilise tegelase asemel ajaloolise tegelasena, kes oli Jumalale sarnane looja. Boccaccio jaoks oli Prometheus otsekui filosoof, kes kasutas oma tarkust inimkonna arenguks ja keskendus sellele, et inimene tõuseks looma tasandilt kõrgemale. Sellest kujunes välja arusaam, et looma tasandilt kõrgemale tõusmiseks ja täiuslikuks inimeseks saamiseks, on tarvis end harida. Hariduse olulisus tuleb eriti teravalt välja just järgnevatel ajastutel, mistõttu Boccaccio teosed renessansi ajal hinda läksid. 400 aastat hiljem ja 1000 kilomeetrit põhjapool... Saksa kirjanduse suurkuju Johann Wolfgang von Goethe 1772-1774 aastatel kirjutatud luuletus kujutab Prometheusi mässumeelse noorena, kes süüdistas Zeusi kadeduses. Prometheusi eesmärk: Zeus alistada ja asendada. Leidnud valguse, ei vaja inimkond enam jumalat – see on iseloomulik metafoor tolleaegsest Sturm und Drang kirjanduslikust liikumisest, mille keskmes seisavad inimeste individualism ja emotsionaalsus. Goethe uskus, et võimekas mõttetöö, mitte Jumal, on see, mis juhatab inimkonna helgemasse tulevikku. Siinkohal ei ole keeruline luua paralleele Goethe enda ning Prometheusi vahel. Erinevalt Prometheusist, ei olnud Goethe aga surematu. Väidetavalt olid tema viimased sõnad: "Rohkem valgust!" ... Luuletust, mida Goethe tegelikult lõplikult valmis ei saanudki, on kasutanud põhjana ka mitmed heliloojad; kuulsaim nendest ehk Franz Schubert. Lisaks kirjutas 1801. aastal oma ainsa täispikkuses balleti Prometheusi olenditest Ludwig van Beethoven, tõestades sellega sümpaatiat valgustusajastu ideaalide vastu. Müüdi mõju ei piirdunud valgustusajastul aga vaid mandri-Euroopaga, sest 1818. aastal kirjutas inglise kirjanik Mary Shelley oma tuntuima teose "Frankenstein; or, The Modern Prometheus". Romaani pealkirja teine pool või alapealkiri jäetakse sageli mainimata, kuigi see on äärmiselt tabav. Täpselt nagu müütiline Prometheus, vabastab ka Dr. Victor Frankenstein inimkonna jumalikust sõltumisest: tänu tema teadustööle ei ole inimelu enam jumalate kätes. Paraku on ka Dr. Frankenstein saatus sarnaselt traagiline Prometheusi piinadele. Karistuseks lubatud piiride ületamise eest, tapab teadlase loodud elukas ükshaaval kõik tema lähedased. Tänapäevalgi võib Prometheusi müüdi erinevaid tõlgendusi leida erievatest kunstivormidest. Muusikas näiteks lõi 2001. aastal Norra black metal bänd Emperor albumi "Prometheus - The Discipline of Fire and Demise",

mis kirjeldab tuletooja Prometheuse viimast teekonda. Selles versioonis Prometheus ei kõnni jumalate seas, vaid on muudetud üheks meist. See on lugu tule loojast ja selle vabastajast ja kõneleb tule kui inimese uudishimu eelistest ning sellega kaasnevatest ohtudest. Teise näitena võib tuua välja ka 2019. aasta Hollywoodi filmi “Majakas”, mis räägib kahe (noore ja vana) majakavahi suhtest, kes tööpostile lõksu jäävad. Vanem majakavaht, aga on maja tulle haiglaselt kiindunud, ega lase teist sellele ligi, mistõttu tekib noorel vahil kinnisidee ja uudishimu see tuli varastada. Lõpuks, kui noorem vaht selle kätte saab, saab ta küll valgustunuks, kuid jääb karistatuna lindudele nokkimiseks, täpselt nagu Prometheuski. Enim leiame tänapäeval müüdi jälgi aga sci-fi žanrist. Kui “Frankensteini” alapealkiri on “Modernne Prometheus”, siis 2014. aastal ilmunud filmi “Ex Machina” alapealkirjaks võiks vabalt olla “Post-modernne Prometheus”, kus filmi peategelase Nathani loodud tehisintellektist sai tema hukatus. Mitmete versioonide järgi oli ka Prometheus ise inimeste looja, ja neid kaitstes ja õpetades maksis ta selle eest valusat hinda. Selles filmis on inimene võtnud oma looja, Prometheusi rolli ja maksab selle eest jälle. 2012. aasta sci-fy filmis “Prometheus” on nimategelast kujutatud aga täieliku anti-kangelasena. Algsest müüdist erineb see selle poolest, et Prometheus ei ohverda mitte ennast inimeste nimel, vaid laseb inimestel end tema nimel ohverdada. Kadunud ei ole aga Jumalaga võrdne roll: tema võib elu anda, aga ka selle ära võtta. Siinkohal jõuamegi küsimuseni, kas Prometheus vääris oma karistust. Nagu oleme siiani näinud, sõltub see autorite erinevatest tõlgendusest. Hesiodose järgi põhjustas Prometheus inimkonnale kannatusi ja inimeste irdumise jumalatest. See oli tagasimineku kuldajast rauajale. Tema arvates karistab Zeus Prometheusi õiglaselt. Aischylose versioon titaanist seevastu nägi teda kui mässajat julma ja autoritaarse Zeusi vastu, kelle motiivid olid pigem poliitilisemad ja isikliku kasu peal väljas. Tema versioonis Zeus soovis inimkonda karistada ilma motiivita, mis teeb Prometheusist inimeste eestkõneleja jumalate rõhumise vastu ja oma kannatuste läbi ka märteri. Hilisemates käsitlustes innustas Prometheus kogu oma müütilises keerukuses meid inimseisundi parameetreid uuesti määratlema. See sundis meid arvesse võtma uusi saavutusi ja eksimusi, mis on tehtud poliitikas, teaduses ning kunstis. Inimkonnale tule varastanud Prometheus aitas nii luuletajatel, kunstnikel kui ka teadlastel vaadelda tehnoloogia eeliseid progressiks, kuid samas ka sellega kaasnevaid riske, mis võivad viia meid arengus tagasi. Inimliku leidlikkuse eeskujuna ja surelike kannatuste sümbolina kehastab ta inimese seisundi parimat ja halvimat. Ja ometi, kuigi Prometheusest on kirjutanud nii luuletajad, teadlased, muusikud kui ka poliitikateoreetikud, ei paku tema müüt selgeid vastuseid meid vaevavatele keerulistele küsimustele. Milline on inimeste koht asjade suuremas kosmilises skeemis? Kas suudame kunsti kaudu ületada oma maailma kannatused? Kas suudame tehnoloogia abil oma

maailma piirangutest üle saada? Kui palju maksab inimareng? Kas Prometheus kui progressi sümbol, on inimkonda edasiviiv jõud või viivad selle riskid meie hävinguni? Ehk siis, kas Prometheus on inimkonna kangelane või pelk trikster, kes tegelikult on teinud meile karuteene?

5.4.4. RÜHM 4

Medusa, Vana-Kreeka müütiline tegelane oli Euroopa kultuuriloos “pildil” juba vähemalt 2500 aastat tagasi, mil see õudust tekitava madudest juuksepahmaka ja võika irvega nägu vermiti müntidele, kasutati hoonete, sh templite seintel ja mosaiikpõrandatel. Tänapäeval tätoveeritakse analoogset, kuid siiski esteetilisemat naisenäo kujutist oma ihule, trükitakse aksessuaaridele ning kasutatakse Medusa tegelaskuju filmides ja videomängudes. Medusa tõlgendus muutub olenevalt ajastust → nagu teisedki antiikmüüdid peegeldab ka see tõlgendaja enda kultuuri.

Milles siis seisneb Medusa fenomen ja kuidas on muutunud müüt Medusast – gorgost, nagu teda muistsel ajal teati? Esimesena kirjutas temast põhjalikumalt Vana-Kreeka poeet Hesiodos 8. sajandil eKr ja kõige värvikamalt Ovidius umbes 8. aastal m.a.j oma “Metamorfooside” neljandas raamatus.

Ovidiuse järgi oli Medusa preestrinna tarkuse ja õiglaste sõdade jumalanna Athena templis. Preestrinnad esindasid teadupärast kõike seda, millega seostati tarkusejumalannat. Karskus ja vooruslikkus olid seega esikohal. Medusa aga oma iluga köitis sageli templi külastajate tähelepanu ning kõige ilusamad olid just tema juuksed...

Nagu tol ajal kombeks, oli jumalatele lubatud palju enam kui surelikele, ja kas hiljutise tüli tõttu Athenaga Ateena linna pärast või primitiivsematel põhjustel, jäi Medusa silma merejumal Poseidonile. Preestrinna olevat Poseidoni eest templisse pakku jooksnud, kuid langes seal merejumala vägivalda ohvriks. Kui Athena teada sai, et tema tempel on rüvetatud, vihastas ta hirmsasti. Kuna Athena Poseidonit karistada ei saanud, otsustas ta karistada tütarlast, andes talle: suust väljaulatuva pika keele, kihvad, virildunud näojooned, juuste asemele maod, kõneks mõirgamise ja pilgu, mis kõik elava kivistab.

Medusa asus elama Liibüa ranniku äärsele saarele, kus tal tuli päevi veeta kahe teise gorgost õe seltsis, kes erinevalt Medusast olid surematud.

Gorgo, mis kreeka keeles tähendab hirmutav, kohutav, oli kreeka mütoloogias maapealne tiivuline ja madudest juustega naissoost koletis. Kolm gorgot olid merejumalate Phorkyse ja Keto tütreid.

Medusa jäi müüdi järgi pagendatuks, ent tema jõud ja vägi oli kuulus üle Kreeka. Nii pole ime, et Zeusi pojana sündinud Kreeka kangelane Perseus töötas Seriphose saare kuningale Polydiktesele pulmakingiks tuua Medusa pea. Et kuningal oli soov Perseusest vabaneda, oli ta kohe päri, sest tundus, et Perseus oli võtnud endale teostamatu ülesande – kuidas saada kätte see, mida silmata ei või?

Nüüd tulid Perseusele appi jumalad: Zeusi käskjalg Hermes ja Athena ise. Perseus sai Hermese abiga sirbikujulise mõõga, mis ei paindu ega murdu, nähtamatuks tegeva võlumütsi, sisu järgi kuju võtva võlupauna ja tiivulised sandaalid, millega lennata. Athena andis talle oma kilbi, mis sile kui peegel...

Perseus suundus Liibüa ranniku poole ning jõudis gorgode elupaika parajasti siis, kui nood magasid. Tiivuliste sandaalide abil tõusis Perseus Medusa kohale ja jälgides gorgo peegeldust pronkskilbil, raius ta Athena juhtimisel ainsa hoobiga Medusal pea maha ning pistis selle kiiresti võlupauna, mis kohe pea kuju võttis. Medusa kaelast aga hüppasid välja Poseidoni lapsed: tiivuline hobune Pegasos ja kuldse mõõgaga sõdalane Chrysaor. Nüüd ärkasid lärmi peale teised gorgod, tahtes Perseust rünnata, ent too pani võlumütsi pähe ja oligi pääsenud.

Gorgo pea paunas suundus Perseus läände Gibraltari väina lähistele, tolleaegse teadaoleva maailma äärele, mis oli titaan Atlase pärusmaa. Perseus palus luba maanduda ja puhata, kuid Atlas keeldus, mille peale näitas Perseus karistuseks Atlasele Medusa pead. Ka peale surma ei olnud Medusa pilgu vägi kadunud – seda, mis sai titaan Atlasest, tunneme nüüd Atlase mäestiku nime all.

Järgmisel päeval suundus Perseus itta, tehes vaid väikese puhkepeatuse Niiluse kallastel, ja jõudnud Etioopiasse, märkas ta rannaäärse kalju külge aheldatud neiu Andromedat, kes pidi ohverdatama merekoletisele. Perseus armus ja kavatses Andromeda päästa. Võitlusvahendina, juhaks kui koletis peaks üles vaatama, otsustas Perseus kasutada Medusa väge; ta tõmbas pea ennetavalt kotist välja, ja aetas selle nägu allapoole mererohust ja vetikatest pehmele vallile,

mis otsekohe korallideks muutus. Seda moondust märkasid merenümfid, kes tõttasid jooksujalu kohale, et end korallidega ehtida.

Perseus võitis merekoletise ja läks koos Andromedaga kodusaarele Seriphosele. Kuningas Polydiktes, kes parajasti kaaskonnaga pidutses, ei uskunud naasnud kangelase juttu lubaduse täitmisest, ja nii tõmbas Perseus veelkord gorgo pea paunast – muutes kuningas Polydiktese ja tema kaaskonna kiviks.

Athena otsustas seepeale, et Medusa peal on liiga võimas vägi, mistõttu oli Perseus sunnitud pea jumalannale üle andma. Viimane kinnitas selle oma egiidile (videos: aigis kr. k. kitsenahk), mida on kunstiteostel kujutatud Athena rinnaturvisel.

Ent kreeklased ei unustanud teda – olles ühe jumala kire ning teise viha ohver, oli Medusa saanud üliinimliku väe: kivistada kõik oma teel. Et selline jõud kaitseb iga vaenlase vastu, hakkasid antiikkreeklased nägema tema hirmutavas näos kaitsefunktsiooni, ja nii kasutasidki nad (video: gorgoneion lahti seletamine) gorgo pea kujutist hoiatava talismanina oma riidel, müntidel, relvadel ning templitel. Ka nimi Medusa on tuletatud vanast kreekakeelsest tegusõnast médō (μέδω), mis tähendab “kaitsma” (videos: gorgo kujutised templitel, müntidel).

MEDUSA KUNSTIS

Nüüsiis müüdi järgi muutus Medusa kaunis neiulik näolapp koletislikuks, aga mõned sajandid hiljem hakkas ta kunstnike ja skulptorite käe all uuesti kauneid näojooni omandama... Esimesena võib seda täheldada marmorist skulpturaalsel maskil ”Medusa Rodanini”, mis pärineb 5. saj eKr, siiski pole maod pea ümbert kuhugi kadunud – võiks öelda, et see on Medusa muutumatu tunnus läbi aastatuhandete. Oma nime sai Medusa mask Roomas asuva palazzo Rodanini järgi, kus seda varasemalt eksponeeriti (Karoglou, 2018).

Medusat kujutati veel matusetalitusega seotud vaasidel. Ühtlasi oli ta populaarne Rooma dekoratiivkunstis, millele viitab Rodanini tüüpi Medusa pea kujutis toleaegsel vankripostil (Karoglou, 2018).

Eriti kauniks muutus Medusa renessansiaegsete kunstnike töödes. Pole ka ime, peale keskaja klerikaalsust ja vagadust taotlesid kunstnikud kõigis oma töödes ilu ja harmooniat – antiigiaegne inimesekeskne ja elujaatav kultuur koos kõigi oma müütiliste tegelastega oli taas au sees.

Seda võib näha näiteks itaalia kunstniku Michelangelo Caravaggio (1597) teoses “Medusa pea”, mis on maalitud kumerale puidust kilbile ehk tondole. Caravaggio kasutas sageli oma töödes tuntud hirmuäratavaid lugusid mütoloogiast. Maali vaadeldes: Caravaggio Medusa pea justkui hõljub õhus, pilk kõrvale pööratud.. naiselt oleks justkui võetud kogu tema endine jõud... (The Collector, kuupäev puudub). Ometi teame, et müüdi järgi pole see nii...

Medusa kujund ja lugu ei olnud võõras ka Kesk-Euroopas, nii tekitab ka barokiajastu flaami kunstniku Peter Paul Rubensi maal “Medusa” (1618) korraka nii õudu kui imetlust: kivisel pinnal, sünge taeva taustal lebav surnukahvatu ja ometi ilusate kontuuridega, ent klaasistunud silmade ja allapoole suunatud pilguga naisenägu; maod juustes visklemas ... (Harris, 2014). Eriti kaunina on Medusat kujutanud naiskunstnik Winifred Hope Thomson oma 1896nda aasta maalil (videosse maali nimi), mis pakub huvitavat kontrasti võrreldes näiteks umbes samal ajal loodud Arnold Böcklini teosega (video: Head of Medusa 1878).

TEISE LAINE FEMINISM

20. sajandi keskel hoogustunud feministlik liikumine nägi Medusat kui meestepoolse agressiooni ohvrit ning temast sai naiseliku raevu sümbol. Teise laine feministlikud poeedid hakkasid kasutama Medusa lugu, et suunata vägistamisjuhtumite puhul süü ohvritl ründajale. Müüt peegeldab kultuuri, mis soodustab vägivaldajuhtumise naise kui ohvri süüdistamist ja häbimärgistamist. Poeetidest kasutasid Medusat sümbolina näiteks Sylvia Plath ja Ann Stanford, kellest viimase luules räägib Medusa enda kui vägistamise üleelanu eest. (Videosse luuletuse pealkiri “Medusa” (1977) + lõik luuletusest)

Medusa loo feministlik tõlgendus näitab, kui palju tähendusi on ühele müüditegelasele võimalik omistada, kirjeldades teda pigem keerulise, nüansirikka karakterina, mitte ühemõõtmelise koletisena. Näiteks tänapäevalgi on tema lugu kujutanud itaalia kunstnik Luciano Garbati, kes lõi Cellinist (Cellini skulptuuri pilt) inspireerituna skulptuuri “Medusa Perseuse peaga” (Garbati skulptuuri pilt), kus Medusa ja Perseus on kohad vahetanud.

Paralleelselt feministliku käsitlusega esineb Medusa popkultuuris eriti seksualiseerituna. Kui popkultuur näitab Medusat ühekülgsena, mitte enam küll koletise vaid võrgutava naisena, siis feministid näevad teda märksa mitmetahulisemana. (Rihanna pilt).

Ka filmides eiratakse mõnikord tema väärkohtlemist, selle asemel kujutatakse Medusat hüperseksuaalse, põneva ja hirmuäratavana.

FILMID

1964. aastal valminud õudusfilmi “Gorgo” tegevus toimub 20. sajandi alguse Inglismaal, kus inimesed salapäraselt kivistuvad. Filmis on Medusal õde Megaera, gorgo, kes nooreks naisterahvaks kehastununa ongi täiskuuöödel kivistumise põhjustaja. Nagu Medusat müüdis, tabab ka Megaerat filmis sama saatuse – hukkumise pea maharaiumise läbi.

Filmis on ka teisi võtteid Perseuse müüdist, näiteks peegelduse kasutamine kaitsmaks end Medusa pilgu eest, kellel on klassikaline gorgo välimus.

1981. aasta filmis "Titaanide kokkupõrge" näeme Medusat muutumas taas vägivaldseks koletiseks, kes ei ole enam kui lihtsalt hirmus madu. Film ei kajasta Medusa taustalugu, vaid teeb ta liialdatult jubedaks, et rõhutada naise autoriteedi ohtu, mida mees saab alistada üksnes naise keha üle domineerides. Sellel filmil on olnud püsiv mõju meie ettekujutusele Medusast, eriti meelelahutuses. Samal moel, mao kehaga, on Medusat kujutatud mänguasjana, näiteks LEGO Medusana ja Funko Pop kujuna ning arvutimängus Heroes of Might and Magic.

Märksa kaasaegsem on filmi 2010. aasta adaptatsioon "Titaanide kokkupõrge", kus Perseus kasutab tema pead, et seista vastu allilmajumal Hadese võimuharimisplaanidele. Filmis on avatud Medusa traagilist taustalugu, aga müüti on muudetud nii, et Medusa pilk mõjub kivistavalt ainult meessoos esindajatele. Nagu eelmises filmis on tal ka siin maotaoline keha ning saba, mida ta relvana kasutab.

Väga kaasajastatud versiooni Medusast võib näha 2010. aasta filmis “Percy Jackson ja olümpilased: Välguvaras”. Müütilised tegelased on toodud tänapäeva ühiskonda, tavainimeste sekka. Ka Medusa varjab oma tegelikku välimust rätiku ja päikesepillidega ning näeb välja nagu inimene. Selles filmis on teda kujutatud kaunina ja rõhutatud tema seksuaalset agressiivsust ja vaenulikkust. Siin ei kajastata Medusa kurba saatust, ometi viitab ta ise oma üksildusele. Uuemates filmides näidatakse seega vihjamisi tema inimlikumat ja haavatavat poolt.

VIDEOMÄNGUD

Medusat kujutatakse ka 2018. aasta videomängus Assassin's Creed Odyssey. Mängijal on võimalik võidelda müütiliste koletiste, sealhulgas Medusaga. Erinevalt klassikalisest müüdist esineb Medusa siin jahijumalanna Artemise tütre nimega Ligeia, kes oli vapper kütt ja olevat olnud klassikaliselt ilus, ent mängida saab juba tema kui koletise vastu, kellel on Medusa välimus ja võimed.

Ligeia Medusaks muutumise lugu näitas teda ka ohvri vaatepunktist. Nimelt võitles Ligeia Väänleva Hirnu nimelise olendiga, kelle naine küll tappis, ent surres pillas olend maha kuldse võlukera, mis võttis Ligeia üle võimust ja muutiski ta Medusaks.

MEDUSA KUJUND JA SÜMBOL

Medusa pead on kujutatud ka Versace logol. Ühes intervjuus ütles Gianni Versace, et tema jaoks on Medusa võrgutamise, ohtliku veetluse ja ilu sümbol, aga samas on temas tunda ajaloo hõngu. Versace leidis, et ilusa Medusa maagiline sarm lummab vaatajaid ja jääb neile meelde, ning lootis, et tema moelooming köidab samamoodi inimeste tähelepanu (Versace loo ajal näitame logost pilte).

Kaasajal nähakse Medusat tugeva isiksusena, keda üleelamised on karastanud. Medusa ja tema lugu on tugevuse ja jõu sümbolina kasutusel tätoveerimiskunstis, kus vägivalla ohvrid kaunistavad end Medusa kujutisega, et võidelda narratiivi vastu, kus ohver on alati süüdi.

KOKKUVÕTE

Medusal on olnud euroopalikus mõttemaailmas oma koht juba viimased paartuhat aastat, on täna ja tõenäoliselt ka tulevikus, mis näitab selle müütilise tegelase mitmekülgset ja elujõulisust.

Kui antiikajal nähti Medusas eelkõige koletist, kelle kujutist kasutati kaitseks vaenlaste ja kurja eest, siis tänapäeval on tema kujund palju mitmetahulisem – temas nähakse nii traagilisemat ja haavatavamamat kui seksuaalsemat ja jõulisemat külge. Samas pole ka koletislik külge kuhugi kadunud.

5.5. ARTIKLID

5.5.1. RÜHM 1

Achilleus

Keskajal ilmuvad erinevad ajaloolised ja mütoloogilised tegelased erinevates teostes näitena. Neid kasutatakse, et illustreerida loo iva või tõsta esile tegelase erinevad iseloomujooned. Tavaliselt on eelduseks, et lugeja on kursis mainitute tagataustaga. Vicky Panayotopoulou-

Doulaveras on pühendanud essee just Homerose Achilleusele. See essee on väiksem osa suuremast projektist, mida alustati aastal 2003 Walesis nimega “Medieval Worlds: Reference and Allusion in Early Modern Greek Literature (1100-1700)”.

Homerose eeposes on Achilles pooljumal, Thetise ja Peleuse poeg. Ta on kuulus ja kartmatu sõdalane. Tema peamisteks iseloomujoonteks on vaprus - ta ei karda midagi, tugevus ja kiirus - ta on võitmatu (ennekõike just võitlustes). Kuulus on ka tema pimestav raev, mille eest ei saa keegi põgeneda. Peamiseks illustreerivaks näiteks on Trooja kuninga poja, Hektori külmavereline tapmine kättemaksu iha hoos. Samas ei ole ta üdini südametu, tema inimlikud jooned ilmuvad suhtluses tema lähedase sõbra Patroklosega. Ta on hooliv ning kui sõber tapetakse lahinguväljal on ta tõeliselt muserdatud. Ent just Achilleuse sõdalase omadusi tuuakse võrdluseks. Näiteks 15. sajandil on ühes versioonis kõrvutatud vapraid sõdalasi just Achilleusega, et nad on “teine Achilles”. Võrdlused Homerose eeposte kangelaste ei piirdu ainult kreeklastega. Säilinud on taolisi lugusid ka mujalt nagu Moldova ja Transilvaania aladelt. 16. sajandil on Achillese vaprust rõhutatud Zantian Tzanes Koronaiose luuletuses “The exploits of Merkourios Bouas”. Panayotopoulou-Doulaveras nendib, et isegi autorid, kellel on vähene haridus või piiritletud teadmised, kasutavad Achilleust kui vapruse ja sõdalase arhetüübina oma luuletustes. Kuigi Achilleust peetakse naistemeheks, siis tema armastuslugu on enamikes variantides traagiline. Nimelt armub ta Hektori õesse. Nende isa seab tütre saamiseks tingimuse, et Troojas tuleb sõda lõpetada. Achilles ei suuda veenda Kreeka juhti. Lühiajaliselt lahkub ta küll ise sõjast, aga see toob kaasa nii drastilised kaotused Kreekale, et ta siiski naaseb sõtta.

17. sajandil ei ole täheldatud imetlust vaid pigem isegi maha tegemist, Stavrinosse kroonikates on toodud välja, et mitte keegi - isegi mitte Achilles - ei suuda põgeneda surma eest ja satuvad siiski Hadesesse (allmaailma). Lisades, et mida siis on olnud väärt nende lühiajaline au ja kuulsus. Keskajal oli peamiseks surma põhjuseks reetmine - ainuke vääriline surm kangelasele. Tavaliselt oli kurja juureks just naine, kelle eest need erinevad lood ka hoiatasid. Stavrinosse kroonikas sureb Achilles Hektori ema käe läbi, kes maksab kätte oma poja mõrva eest.

Homerose eepost on tõlgendatud ajas erinevalt, lugusid ning ka tegelaste saatust ja tagatausta on täiendatud. (Panayotopoulou-Doulaveras, 2006)

Achilleus ja Patroklos antiikkirjanduses

Kuigi Homerose kirjutatud eepos “Ilias” ei näita Achilleust ja Patroklost otseselt armastajatena, on seda siiski paljud hilisemad autorid nii kirjeldanud. Mõned autorid on leidnud, et Achilleuse ja Patroklose suhe oli armulugu, teised näevad seda aga ainult lähedase sõprussuhtena. Hilisemate autorite all mõeldakse selles artiklis siiski peamiselt antiikaja autoreid, kuid kes kirjutasid oma teosed hiljem kui Homeros. Artikli autori eesmärgiks on näidata, et hilisemad autorid tõlgendavad “Iliast” oma vaadete järgi ümber, et esitleda Achilleust ja Patroklost näitena sellest, millist tüüpi suhet meeste vahel nad parasjagu soovivad kiita, millist tüüpi suhet probleemsetena näidata või üldse mingil muul viisil hinnata.

Homeros ei kirjelda oma eeposes Achilleuse ja Patroklose sidet kunagi otseselt seksuaalsena, küll aga iseloomustab seda tugev emotsionaalne lähedus ja kirglik intensiivsus, mida ei leia teoses üheski teises meestevahelises sõpruses. See, mida Achilleus ja Patroklos eeposes üksteise vastu tunnevad, on ebatavaline ning ületab kõik tavasuhete piirid. Tõenäoliselt sellepärast hilisemates teostes paljud autorid kirjeldavadki neid armastajatena. Vana-Kreekas olid niiöeldes pederastilised suhted levinud, ehk siis võimudünaamika ja seksuaalne suhe oli vanema mehe ja noorema poisi vahel. “Iliases” aga oli Patroklos vanem kui Achilleus kuid tal oli alluv roll, mistõttu ei lähe nende suhe sellise traditsioonilise pederastia alla.

Paljud autorid aga on seda üritanud näidata pederastiana. Katsed sundida Achilleuse ja Patroklose suhet sellisesse raamistikku võivad viidata sellele, et 8. ja 5. sajandi vahel toimus tugev kultuuriline muutus seoses sellega, kuidas Kreeka ühiskond iseloomustas seesuguseid intensiivseid emotsionaalseid suhteid meeste vahel. Hilisemad autorid on samuti toonud enda vaadete näiteks tihti Achilleust ja Patroklost, kuna nende lugu saab tõlgendada nii mitut erinevat viisi. Saab seega öelda, et hilisemad autorid tõlgendavad nende lugu loovalt ümber täpselt nii, nagu neile too hetk sobib. Kuna Achilleus oli kangelane, suur sõdalane keda imetleti, siis on ta ideaalne tegelane keda tuua näitena enda vaadetele.

Esimene kirjanduteos, mis kirjeldas Achilleuse ja Patroklose suhet seksuaalsena, oli Aischylos kirjutatud “Myrmidons” umbes 5. sajandil eKr. Antud näidend on küll praeguseks hävinud, aga osaline rekonstruktsioon sellest on tehtud ning seal näidatakse Achilleust ja Patroklost pederastilise paarina. Niimoodi muudab Aischylos nende keeruliselt defineeritava sideme “Iliases” tavapäraseks suhteks, mis sobib suurepäraselt klassikalise Ateena sotsiaalsesse raamistikku.

Plato kirjutab oma teoses “Symposium,” et Achilleus ja Patroklos on ilmselgelt pederastiline paar, kuid võimudünaamika keeratakse ümber, ehk Achilleust vaatleb Plato kui noorema

poolena ja Patroklost kui vanema poolena. Plato tahab näidata, et *erôs*, ehk meestevaheline seksuaalsus ning selline side nagu on Patrokloset ja Achilleusel, kasvatab välja hämmastavad inimesed.

Xenophoni teos "Symposium," mis usutakse et on kirjutatud vastusena Plato samanimelisele teosele, kirjeldab Achilleust ja Patroklost kui ainult sõpradena kes austavad ja imetlevad üksteist. Xenophon tahab kindlalt näidata, et nende kahe mehe suhtes ei olnud mitte mingit seksuaalset elementi ning pederastiline suhe on alandav. Ta toob välja, et "Iliases" ei ole kunagi välja toodud, et Achilleuse ja Patroklose suhe oleks pederastiline seega järelikult peab see olema ainult sõprus.

Klassikalises Ateenas olid pederastilised suhted levinud, ning ilmselt seetõttu ka paljud hilisemad autorid näitasid Achilleuse ja Patroklose suhet sellisena. Achilleust ja Patroklost mainitakse korduvalt kui meeste omavahelise pühendumuse ülimat näidet, sest nende suhe on kreeka kirjanduses üks silmapaistvamaid sidemeid meestegelaste vahel, olenemata sellest, kas nende kiindumust tõlgendatakse seksuaalsenana või mitte. Artiklis välja toodud tekstide uurimine näitas, et iga autor teeb oma otsuse erinevaid kirjanduslikke aspekte silmas pidades, muutes Homerose eepost vastavalt oma vajadustele. Nende kirjanike arusaama "Iliasest" mõjutasid kindlasti nende oma aja seksuaaltavad. (Warwick, 2013)

Achilleus ja Patroklos

Patrokloset ja Achilleusel oli ainulaadne suhe ja see oli Homerose eepilise romaani "Ilias" üks peamisi teemasid. Nende lähedus käivitas arutelu selle üle, milline suhe neil oli ja kuidas see mõjutas sündmusi Kreeka mütoloogias. Patroklose ja Achilleuse suhe on sügav side, sest nad kasvasid koos üles ning teised on seda vaadanud ja tõlgendanud pigem romantilise suhte kui puhtalt platoonilise suhtena. Kuigi Patroklose ja Achilleuse suhetele õige silt pole kindel. Kreeka mütoloogias sai Patroklose ja Achilleuse lugu alguse siis, kui nad mõlemad olid noored poisid. Väidetavalt tappis Patroklos lapse ja tema tegude tagajärgede vältimiseks saatis tema isa Menoetius ta Achilleuse isa Peleuse juurde. Seda lootuses, et Patroklos saab alustada uut elu. Patroklos loodi Achilleuse ordumeheks. Arvestades, et Patroklos oli kogenum ja palju küpsem, oli ta eestkostja ja teejuht. Seetõttu kasvasid Patroklos ja Achilleus üles koos, kusjuures Patroklos valvas alati Achilleuse üle. Mõned ajaloolased väidavad, et nad praktiseerisid pederastiat, mille puhul oli vanem mees ja noorem mees, tavaliselt teismeeas, on suhtes. Vanad kreeklased tunnistasid seda sotsiaalselt, samas kui homopartnerlussuhted

liiga sarnase vanusega armastajatega mõisteti hukka. Seetõttu leidsid teised, et Achilleuse ja Patroklose suhe vastab sellele määratlusele suurepäraselt.

Otsest kirjalikku teavet selle kohta, kas Patroklos ja Achilleus olid romantilistes suhetes, ei olnud, kuid oli mitmeid osi, kus nende lähedust esitati erinevalt sellest, kuidas nad teisi kohtlesid. Näiteks väidetakse, et Achilleus on Patroklose suhtes tundlik, kuid teiste inimestega on ta alandlik ja karm. Lisaks loodab Achilleus raamatus 16 isegi, et kõik teised väed, nii kreeklased kui ka troojalased, surevad, nii et tema ja Patroclus võivad Trooja ise ära võtta. Veelgi enam, kui Hektor tapab 18. raamatus Patroklose, reageerib Achilleus intensiivse kurbuse ja vihaga ning väidab, et ta ei saa elada enne, kui suudab Patroklose tapjale kätte maksta.

Patroklose osas esitas ta luuletuse kohaselt viimase palve Achilleuse poole, rääkides temaga kui kummitusega. See palve oli panna nende põrm kokku, kui Achilleus suri, ja lasta neil igavesti koos puhata. Pärast seda viis Achilleus läbi Patroklose südamliku matusetseremoonia. Seetõttu on selge, et Patrokloسل ja Achilleusel oli väga lähedane ja intiimne suhe. Siiski pole "Iiases" öeldud midagi ilmselgelt romantilist või midagi, mida võiks pidada seksuaalseks suhtluseks. Enne surma esitas Hector Achilleusele viimase palve: anda oma keha oma perekonnale. Achilleus mitte lihtsalt ei keeldunud Hektori surnukeha tagastamast, vaid häbistas teda veelgi, rüvetades tema keha. Achilleus kinnitas Hektori elutu keha oma vankri taha ja tiris teda mööda Trooja linna müüre. Seda Achilleuse raevu sügavuse demonstreerimist Hektori vastu on paljud pidanud tõendiks tema armastusest Patroklose vastu, kuna ta nägi palju vaeva, et Patroklose surma eest kätte maksta. Ameerika romaanikirjanik Madeline Miller kirjutas romaani „Achilleuse laul” Patrokloسل ja Achilleusest. Miller on saanud auhinda oma suurepärase töö eest. See on Homerose Iiase ümberjutustus Patroklose vaatevinklist ja asub Kreeka kangelasajastul. Raamat keskendub nende romantilistele suhetele ning käsitleb Patroklose ja Achilleuse suhet alates nende esimesest kohtumisest kuni seiklusteni Trooja sõja ajal. Üks paljudest tõenditest neile, kes usuvad, et Achilleuse ja Patroklose vahel oli romantiline suhe, oli see, kuidas Achilleus Patroklose surmast teada saades reageeris. Teine oli Patroklose palve Achilleuse surma korral nende luud kokku panna. (Ancient Literature, 2004)

LGBT+ suhete kujutamine kultuuritekstides läbi ajaloo

Antiik-Kreeka kirjanduses, aga ka kunstis ja filosoofias, esineb rohkelt meestevahelise kire kirjeldusi. Byrne Fone, LGBT-uuringute professor, toob enda koostatud homoseksuaalsust kirjanduses käsitlevas antoloogias välja, et meestevahelised suhted olid tolleaegse Kreeka

igapäevaelu ja kultuuri keskne osa. Ometi oleks tema sõnul antiik-Kreeklastest rääkimisel ebakorrektna kasutada termineid nagu 'homoseksuaalsus' või 'queer', kuivõrd taoline seksuaalse kire põhine eristus ja defineerimine ei olnud neile omane - olulisteks eristavateks kategooriateks olid hoopis passiivsus ja aktiivsus. (Fone, 1998)

Fone toob välja, et antiik-Kreeka kirjanduses esineb hulgaliselt lugusid meeste- ja poistevahelistest armusuhetest, sealjuures nii traagilist kui romantilist ja ülevat laadi. Peale selle ütleb ta, et antiik-Kreeka kirjandus ning selle homoerootilised aspektid on sügavalt põimunud lääne kultuuridega. (Fone, 1998)

Eraldi analüüsib Fone antoloogias Achilleuse ja Patroklose suhet Homeroose eeposes - ta ütleb, et kuigi tekstis pole öeldud, et kaks meest oleksid olnud seksuaalses suhtes, siis Achilleuse lein ja raev Patroklose surma järel viitab paljude tõlgendajate meelest sõprusest sügavamale suhtele. Fone kirjutab, et Achilleus ja Patroklos sümboliseerivad idealiseeritud meestevahelist armastust, mida iseloomustab truudus ja valmidus üksteise nimel surra. (Fone, 1998)

Ka rooma kirjanduses esines homoseksuaalsust käsitlevaid tekste võrdlemisi palju, kuid sel perioodil sai levinumaks meestevaheliste suhete pilkav kujutamine. Fone ütleb, et just rooma kirjanduses juurdunud satiiriline käsitlus võis olla aluseks hilisemale kristlikule eelarvamuslikule suhtumisele homoseksuaalsusesse ning homofobia tekkimisele. (Fone, 1998)

Ühes kristluse kehtestamisega domineeriva religioosse ja poliitilise jõuna muutus ka ühiskondlik ja ametlik suhtumine seksuaalsusesse, kirjutab Fone. Ta toob välja, et aina enam hakati samasooliste seksuaalseid praktikaid seadusega piirama ning kristlikud kirjanikud asusid idealiseerima neitsilikkust ning seksuaalsuhetest hoidumist. Hiliskeskajaks olid homoseksuaalsed suhted muutunud surmaga karistatavaks ning taolisi suhteid hakati seostama üldiste ühiskonda painavate kurjuse ilmingutega. (Fone, 1998)

Fone toob välja, et sellega seonduvalt tekkis ladinakeelses kirjanduses meestevahelise romantilise sõpruse kujutamise traditsioon, vastukaaluks aina juurduvale homofobiale. Kirjanduslik väljenduslaad muutus armastust käsitlevas kirjanduses liialdavaks, piirid sõpruse ja armastuse vahel hägustusid. (Fone, 1998)

Renessansiga elavnes huvi antiikkultuuride, ja sellega ühes intiimse meestevahelise sõpruse ning homoerootiliste elementide kujutamise vastu kirjanduses, ütleb Fone. Tolleaegses kirjanduses kujutatud sõprussuhteid võis tõlgendada ühest küljest voorusliku kiindumusena, teisalt aga hakati selliseid kujutusi kahtlustama keelatud homoseksuaalse kire varjamises. (Fone, 1998)

Victoria-aegset homoseksuaalsuse kujutamist kirjanduses iseloomustab kodeeritud keelekasutus, vihjamine ja salastatus, kuivõrd homoseksuaalsus oli jätkuvalt karistatav. Samas ütleb Fone, et just sel perioodil muutus homoseksuaalsus kirjanduses eriti oluliseks teemaks ning hakkas tekkima homoseksuaalne identiteet. (Fone, 1998)

Homoseksuaalsuse kujutamine 19. sajandi kirjanduses väljendus üldiselt meestevahelise sõprusena ning vastandus ühiskondlikule arusaamale homoseksuaalsusest kui millestki patusest või patoloogilisest, ütleb Fone. (Fone, 1998).

19. sajand märgib ka homoseksuaalsust käsitleva teoreetilise kirjanduse tekkimist. Fone toob välja, et 20. sajandil asusid paljud kirjanikud kasutama homoseksuaalsuse vastu suunatud mõisteid, transformeerides need enda kätes allasurutuse vastu võitlemise vahenditeks ning tekkis näiteks homoseksuaalse revolutsionääri kuju. (Fone, 1998)

Samas märgib 20. sajandi teine pool ka homofobia tänapäevase käsitluse sügavamast juurdumist ühiskonnas, eeskätt Ameerika Ühendriikides. Homoseksuaalsust küll kujutati kirjanduses varasemast enam, kuid need olid suunatud heteroseksuaalsele lugejale ning kujutasid homoseksuaalseid tegelasi kujutati neis enamasti ebasümpaatsetena. (Fone, 1998)

Miller, Madeline (2011) Song of Achilles, Ecco Press

“Achilleuse laul” on trooja sõda Patroklose perspektiivist. Patroklos on kuningas Menoituse poeg ja seega prints. Kuningas suhtub oma poega külmalt sest too ei ole kuidagi märkimisväärne. Kui Patroklos on 9 aastane viib ta isa ta Spartasse ja esitab printsess Helenile kosilaseks, Helen valib hoopis Menelausi, teised kuningad lubavad otsust austada ja paari kaitsta.

Kui Patroklos kogematta aadlikust poisi tapab, pagendab ta isa ta väikesesse riiki nimega Phthia. Seal valitseb kuningas Peleus kelle poja Achilleusega Patroklos headeks sõpradeks saab. Kaks noormeest saavad relvavendadeks ja treenivad koos kentaur Chironi all Pelioni

mäel. Erinevalt originaalsele müüdile on Patroklost ja Achilleust juba väga vara kirjeldatud armastajatena ja Achilleuse ema Thetis ei kiida nende suhet heaks.

Kui nad naasevad Phthiasse saavad nad teada et Trooja prints Paris on Heleni ära röövinud. Patroklos muretseb et teda kutsutakse sõtta, ta oli siiski lapsena lubanud paari kaitsta. On ka ettekuulutus et sõjas Trooja vastu saab Achilleus kuulsaks, aga peale Trooja printsi Hektori surma peab surema ka Achilleus ise. Sõja vältimiseks peidab Thetis oma poja Scyrose saarele kus too maskeerib ennast naiseks. Scyrose kuninga Lycomedese tütar Deidameia näeb läbi Achilleuse maskeeringu ja abiellub temaga salaja. Nad saavad koos poja nimega Pyrrhus. Odysseus ja Diomedes saabuvad ja veenvad Achilleuse sõtta minema, Paroklos läheb oma armsamaga kaasa.

Achilleus ja Patroklos ühinevad kreeka vägedega, mida juhib kuningas Agamemnon ja marsivad Trooja vastu sõtta. Achilleus on tugev võitleja ja võidab mitu lahingut, peale ühte lahingut võtab noor kangelane endale sõjasaagiks noore naise nimega Briseis, et päästa teda Agamemnoni eest. Agamemnon võtab enda sõjasaagiks preestri tütre ja kuna ta pole nõus naist tagastama, karistavad jumalad kreeklasi katkuga. Achilleus üritab kreeklastele seletada, et katk on Agamemnoni süü, aga kuningas võtab selle eest Briseisi kangelaselt ära, mis on tõsine löök ta au pihta. Peale seda pole Achilleus enam nõus Agamemnoni heaks võitlema, kreeklased hakkavad lahinguid kaotama ja palju mehi sureb. Lootes sõda ümber pöörata paneb Patroklos selga Achilleuse rüü ja läheb võitlema, aga sureb prints Hektori käe läbi. Oma armsama surma üle raevub Achilleus ja naaseb sõtta, ta tapab Hektori ja lohistab tema laipa troojas ringi, et teda veel enam häbistada. Öösel tuleb trooja kuningas Priam paluma et Achilleus ta poja laiba tagastaks ja Achilleus lõpuks nõustub.

Sõda jätkub ja Achilles tapab veel palju troojalasi, aga prints Paris suudab tema tappa. Peale oma isa surma astub sõtta Pyrrhus ja keelab ära Achilluse tuha matmise Patroklose tuha kõrvale. Thetis organiseerib armastajate kokkumatmise ja nad kohtuvad uuesti allmaailmas. (Miller, 2011)

Homerose Ilias ja Robert Graves'i Kreeka müüdid I-II

Achilleust peetakse Trooja sõja üheks tähtsaimaks tegelaseks, kreeklaste parimaks sõdalaseks, ning väga kauniks ja julgeks võitlejaks. Tema isa oli lihtsurelik Peleus, ema aga merenümpf (veejumalanna) Thetis. Kui Achilleus oli 9-aastane, ennustas ettenägija temasaatust: temast saab silmapaistev kreeka sõdalane, kes langeb lahingus troojalaste vastu. Tema ema, Thetis,

kartis seda, ning üritates seda saatust vältida, riietas ta oma poja tüdrukuks ning saatis ta Skyrose saarele kuningas Lykomedese hoole alla. Seal kohtub Achilleus Patroklusega, kellega ta muutub kiiresti lähedaseks. Homeros ei kirjeldanud nende suhet otseselt romantilisena: neid on kujutatud nii sõprade kui ka armastajatena. Achilleus, kelle saatuse on langeda sõjas kangelasena, on kreeklaste jaoks väga oluline: usutakse, et vaid tema abiga on võimalus võita Trooja sõda. Odysseus, Nestor ja Aias saavad kuningapaleesse, tuues endaga kaasa kõiksuguseid kingitusi. Nende sekka on Odysseus asetanud kilbi ja oda, millest Achilleus instinktiivselt kinni haarab. Peatselt saab temast sõdalane, kes asub juhtima mürmidoonide-nimelist armeed Trooja all. Iliadi alguseks on sõda kestnud juba 10. aastat, ning selle aja jooksul on Achilleuse suhe kuningas Agamemnoniga jahenenud. Achilleus suudab veenda kuningat loobuma oma kaasast, troojalannast Chryseisest, et rahustada jumalat Apolloni; Agamemnon valib asenduseks aga Achilleuse kaaslanna, Briseise-nimelise naise, millega Achilleus nõustub. Peale seda on Achilleuse uhkus riivatud ning kandes vimma, keeldub ta edaspidi võitlemast troojalaste vastu. Ilma oma parima võitlejata, suudavad troojalased kiiresti sundida kreeklasi taganema. Kõiksugused katsed veenda Achilleust naasema lahinguväljale on asjatud; oma telki jagab ta Patroklusega. Peatselt üritab ka Patroklos Achilleust ümber veenda, ning kui ka see läbi kukub, jõutakse kompromissile: riietades end kui Achilleus, asub Patroklos tema eest võitlema, lootes troojalased tagasi sundida. Patroklos langeb lahingus Hektori vastu, kes pidas teda Achilleuseks; need uudised jõuavad peagi Achilleuse endani, kes langeb sügavasse leina. Achilleuse uhkuse trumpas üle lojaalsus: mille ajendil naaseb Achilleus sõjategevusse ning astub vastu oma saatusele. Liikudes Trooja poole, kohtub ta Hektoriga linnavärvate ees, ning algab kahevõitlus. Achilleus võidab ning keeldub Hektori viimast soovi täitmast. Ausa matuse asemel rüvetab ta oma vastase surnukeha, sidudes selle oma kaariku taha ning sõites siis sõjalaagrisse tagasi. Hoolimata kättemaksust on Achilleus siiani vihane, et Patroklos on surnud: ta palub, et peale enda surma pandaks tema luud kokku Patrokluse omaga, ning jätkuvalt alandab Hektori surnukeha, lohistades seda Patrokluse hauapaiga juures edasi-tagasi. Iliadi lõpus on Achilleus lõpuks nõus andma Hektori surnukeha tema isale, Priamile, kes suudleb tema kätt. Teos lõpeb Hektori matusega. (Graves, 2014)

5.5.2. RÜHM 2

Oidipuse kompleks Hamletis

Tegelaste tundemaailma saab siduda erinevate psühholoogiliste aspektidega. Tihti ei teadvusta kirjanikud, mida nad soovivad väljendada või näidata oma teoses. Näidendit saab tõlgendada tegelaste tunnete kaudu. Tegelaste tundeid peab seostama toimunud sündmustega. Tundeid on võimalik väljendada erinevalt. Hamleti puhul on tähtis tema temperament, tema ülesanne tappa Claudius ning tema vastumeelsus sellele ülesandele. (Jones 1910) Enne analüüsi tuleb anda ülevaade Hamleti näidendi sisust.

Näidendi alguses kutsutakse Hamlet koju isa matustele. Koju saabudes leiab ta eest ema Gertrude, kes on abiellunud Hamleti onu Claudiusse. Hamlet näeb abielu verepilastusena. Claudius kroonis ennast kuningaks, kuigi Hamlet oli troonipärija. Hamletit külastab isa kummitus, kes süüdistab Claudiusi tema mõrvas. Kummitus käseb tema nimel Hamletil kätte maksta, aga Gertrudet peab sellest säästma. (Stockton 2000)

Hamlet ei ole kindel kas saab kummitust usaldada - kas kummitus on hoopis kurat, kes tahab teda pattu tegema panna. Hamlet palub teatritrupil esitada näidendit, millele on lisatud kummituse poolt kirjeldatud mõrvastseen. Ta tahab näha kuidas onu reageerib sellele. Mõrvastseeni ajal ei suuda Claudius hingata ning lahkub ruumist. Hamlet on kindel, et onu on mõrvaga seotud ning otsustab ta tappa. Ta aga ei suuda kohe plaani täide viia. (Stockton 2000)

Claudius laseb kahel Hamleti koolikaaslasel teda luurata, kuid Hamlet saab sellest teada ning korraldab nende poomise. Ophelia, kes oli Hamletisse armunud, uputab ennast Hamleti käitumise pärast. Ophelia vend Laertes näeb kuidas õde läks Hamleti pärast hulluks ning ta töötab tappa Hamletit. Nende vahel toimub mõõgavõitlus. Laertes võitleb mürgitatud mõõgaga. Ta paneb korraks mõõga kõrvale, aga Hamlet võtab selle ning torkab Laertest sellega. Enne surma ütleb Laertes, et torkas Hamletit ka sama mõõgaga. (Stockton 2000)

Samal ajal oli Hamleti ema Gertrud joonud mürgitatud veini, mis oli mõeldud Hamleti jaoks. Kuninganna sureb ning raevunud Hamlet torkab sama mõõgaga Claudiusi ja kallab ülejäänud mürgitatud veini talle kurku. Hamlet teatab, et troon peaks minema Norra prints Fortinbrasele ning sureb. (Stockton 2000)

Hamleti vastumeelsust onu tapmisele on üritatud seletada erinevalt. Näiteks soov kätte maksta isa tapmise eest, kuid samas olla hea kristlane. See võib olla seotud moraali ja eetikaga. Meil kõigil on olemas loomulikud instinktid, vajadused ja soovid. Neid kõike võime alateadlikult jälgida või maha suruda. Freudi koolkond näeb kindlates vaimsetes protsessides seost repressiooniga. Mahasurutud tunded, mida inimene ei suuda aktsepteerida või mis on

sotsiaalset mitte aktsepteeritavad. Eriti kui tegemist on seksuaalsete ihadega. Üks interpreteering Hamletist ongi seotud tema seksuaalsete ihadega. Selleks tuleb analüüsida Hamleti mõtlemist ja käitumist. (Jones 1910)

Hamlet on juba enne isa surma depressioonis ning me pole kindlad, mis seda põhjustab. Mahasurutud emotsioonid võisid olla depressiooni põhjused. Toimunud sündmused võisid Hamletis äratada mahasurutud soovid. Talle ei meeldi kuidas ema kiindub teise mehesse. Teada on, et Hamlet armastas oma ema väga ja võis kade olla Claudiuse peale. Aga miks ta on kade? Claudius varastab ema armastuse ning Hamlet ei saa rohkem tähelepanu kui isa eluajal. Toodud on välja, et ta võis olla ka isa eluajal kade, nägi isa rivaalina ning salaja soovis isa kadumist. Kui tal väiksena olid need soovid, siis surus ta need maha, kuid nüüd ärkasid need taas ellu. (Jones 1910)

Suhtumine rivaali ehk isasse võib väljenduda kahte moodi. Kui kõiki tundeid ei suruta maha, võib laps isa vastu mässama hakata. Käitumine erineb kui tundeid on mahasurutud intensiivselt. Selle tulemuseks on vaenulikkuse varjamine liialdatud lugupidamise abil. Sellist suhet on näha Hamletis. (Jones 1910)

Nii on võimalik kokku panna uus pilt loost. Väiksena oli Hamlet kiindunud emasse ning mingil määral oli see ka erootilise alatooniga. Hamleti ema Gertrude't on võimalik iseloomustada kui sensuaalset naist, kes oli kiindunud oma poega. Näidendis on Hamletil suhe Opheliaga, kuid me ei tea tema täpseid tundeid. Näiteks Goethe arvab, et Ophelia isikuomadused sarnanevad Gertrude'iga. Teised just näevad Opheliat Gertrude vastandina. Hamlet võis intensiivselt mahasurutud tunnete tõttu valida naise, kes ei meenutaks talle oma ema. Ühes stseenis kutsub ema poega enda kõrvale istuma, kuid Hamlet ütleb et Ophelia juures on atraktiivsem istuda. Pärast seda lamab ta Ophelia jalgade ees. Tundub nagu Hamlet üritab ärritada ema ja näidata et talle meeldib hoopis teistsugune naine. (Jones 1910)

Nähes, et keegi teine võttis isa koha endale, äratub Hamletis vanad ihad. Salaja oli ta tahtnud seda ise teha. Need mõtted ajavad ta segadusse ning tema vaimne seisund halveneb. Tänu isa kummitusele saab ta teada, et onu oli isa surma taga. Alateadlikult tahtis Hamlet isa mõrvata ja emaga lähedasem olla. Hamlet lubab kummitusele, et tapab onu Claudiuse. Tema suhtumine emasse ja Opheliasse muutub. Ta näitab välja viha kõigi naiste vastu. Enne suunas Hamlet oma tunded Ophelia poole, kes ennast ära tapab. Ilma temata mõtleb ta jälle ema peale ning ei suuda oma tundeid taltsutada. (Jones 1910)

Hamleti suhe onuga on keeruline. Ta vihkab onu ja on kade tema peale, kuna ta suutis võita Gertrude kiindumuse. Hamlet ei suuda onu täiesti hukka mõista, kuna tal endal on samad ihad. Ühelt poolt tahab ta lasta onul edasi elada, kuid samas tahab kummitusele antud lubadusest kinni pidada. (Jones 1910)

Hamlet on emas pettunud, kuid ei suuda oma tundeid täielikult muuta. Lisaks kardab ta kaotada ema. Kõik need tunded toimuvad Hamleti alateadvuses. Samamoodi tegutseb Oidipus teadmata tegelikke tundeid. Hamlet on väga emotsionaalne mees, kes näitab suurt aukartust isa ees. Lisaks on ta mõtleja ja planeerija. Oidipus oli ka emotsionaalne mees, aga tema ei kartnud kohe tegutseda. Hamlet ja Oidipus on saatuse ohvid. Hamlet tapab Claudiuse tahtlikult, kuid Oidipus tapab isa tahtmatult. Mõlematel on võimalus muuta saatust ning usuvad, et just nemad suudavad olukorda parandada. Teebas on katk ja Taanis on midagi "mäda". Seega tahavad mõlemad mehed päästa oma riiki. (Liu; Wang 2011)

Voltaire'i Oidipus

Voltaire'i näidend "Oidipus" on tragöödia, mis põhineb Kreeka müüdil Oidipusest, esietendus aastal 1718. Näidend järgib Oidipuse, Thebe kuninga, lugu, kes on otsustanud lahendada katku müsteeriumi, mis on tema linna tabanud. Mees piinab ennast oraakli ennustusega, et ta tapab oma isa ja abiellub oma emaga ning püüab avastada tõde oma mineviku kohta, et seda saatuslikku ennustust vältida.

Loo edenedes saab Oidipus teada, et ta jäeti lapsena maha ja võeti vastu Korintose kuninga ja kuninganna poolt, ning et ta täitis ennustuse kogemata, tappes oma isa ja abielludes oma emaga.

Voltaire'i versioon Oidipuse loost keskendub saatuse, vaba tahte ja inimese teadvuse piiridele. Näidend on märkimisväärne oma iroonia ja satiiri kasutuse kui ka religioosse ja poliitilise autoriteedi kriitika poolest.

Voltaire'i näidend rõhutab Oidipuse otsingus tõe järele mõistuse ja skepsise rolli, samas kui Sophoklese näidend keskendub rohkem saatusele ning ettemääratusele. Voltaire'i versioonis esitatakse Oidipust ratsionaalse ja kriitilise mõtlejana, kes usub, et suudab katku mõistatuse lahendada hoolika uurimise ja loogilise järelduse abil. Vastupidiselt usub Sophoklese Oidipus rohkem saatusesse ja usub, et tema roll on jumalate poolt määratud.

Lisaks on Voltaire'i näidend kriitilisem poliitilise ja religioosse võimu suhtes kui Sophoklese versioon. Voltaire kasutab näidendit kirikute ja monarhi kuritarvituste kritiseerimiseks. Sophoklese näidendis kujutatakse jumalaid kõikvõimsatena ja lõppkokkuvõttes vastutavatena Oidipuse saatuse eest, samas kui Voltaire'i näidendis kujutatakse jumalaid distantsetena ning nende „sõnumitoojaid“ patustena. Näiteks kujutatakse ülempreestrit kui religioosse hierarhia esindajat, kes kasutab oma positsiooni võimu säilitamiseks ja rahva kontrollimiseks. Ta räägib ülespuhutud religiooset keelt, kuid muretsseb rohkem oma positsiooni säilitamise kui rahva tegeliku aitamise pärast. Samuti esitatakse oraaklit ebakindla ja vastuolulise figuurina ning tõstetakse küsimusi jumaliku õigluse mõiste kohta. Kuna näidend seab kahtluse alla religioosete institutsioonide võimu ja autoriteedi ning jumaliku õigluse kontseptsiooni, võib "Oidipust" vaadelda Voltaire'i kriitikaks religiooni suhtes.

Tasub mainida ka oraakli tegelaskuju, kes vastutab ennustuste edastamise eest Thebesi rahvale. Näidendis kujutatakse oraaklit ebausaldusväärse ja ebamäärasena. Ennustused on avatud tõlgendustele ja oraakel tundub nautivat mängimist inimeste eludega.

Lisaks tõstatab lugu küsimusi jumaliku õigluse osas. Oidipust karistatakse tegude eest, mis olid ette määratud, ja vihjatakse, et jumalad karistavad teda tema ülbuse eest. Sealt tekib küsimus, kas jumalatel on õiglane karistada kedagi tegevude eest, mis olid nende kontrolli alt väljas.

Voltaire'i kujutus jumalikust karistusest "Oidipuses" tõstab esile filosoofilisi küsimusi õigluse ja vaba tahte olemuse kohta. Näidend viitab sellele, et jumalik karistus ei pruugi alati olla õiglane või õigustatud, kuna Oidipuse tegevused olid ette ennustatud prohvetliku ennustuse kaudu ja tema enda teadmatuse tõttu.

Näidend näitab ka, et jumalad ise ei pruugi alati käituda õiglaselt või moraalselt, kuna neid kujutatakse ette ettearvamatutena ja kapriissetena.

“Oedipal Textuality: “Reading Freud's Reading of Oedipus”

Kokkuvõtte aluseks on 1979. aastal ilmunud artikkel pealkirjaga “Oedipal Textuality: “Reading Freud's Reading of Oedipus”. Cynthia Chase'i koostatud artikli eesmärgiks oli uurida tekstuaalset ning ideoloogilist ühtsust Sophoklese näidendi “Kuningas Oidipus” ning Sigmund Freudi interpretatsioonist tulenenud teooriate vahel. Artiklis lähenes Chase Freudi teooriale analüütiliselt, tuues sisse ka kolmandaid arvamusi ning luues paralleele Freudi 1899. aastal ilmunud teosega “The Interpretation of Dreams”.

Alustuseks toob autor välja erinevad fiktsionaalsed narratiivid, mida Freud enda töös kasutanud on, ning nimetab neist läbivamaks Oidipuse loo. Siinkohal toob ta välja aga olulise erinevuse Oidipuse legendi ning Sophoklese kirjutatud näidendi vahel. Nimelt rõhutas Freud ka ise, et tema teooria aluseks on just näidend, mitte üldine Oidipuse lugu müüdivormis. Just Sophoklese Oidipust kasutab Freud, et süstematiseerida seksuaalsuse teket inimestes ning kirjeldada seksuaalsust inimkäitumises.

Edasi tuuakse välja idee, et sarnaselt Oidipuse teekonnale avastamiseks tõde, oli Freud enda teost "The Interpretation of Dreams" kirjutades sarnasel teekonnal. Antud teos oli nimelt Freudi sõnul eneseanalüüs osaliselt reaktsioonina tema enda isa surmale. Tema analüüsi tulemuseks oli Oidipuse kompleks. Sellest saab selgelt välja lugeda paralleeli Oidipusega, kelleni jõudis tõde, kui ta teadmatult enda isa surma järgselt vastuseid otsis.

Freudi esimesed mõttearendused seksuaalsuse ning repressiooni kohta võib leida 1895. aastast. Seal küsitleb ta muuhulgas ka Sophoklese "Kuningas Oidipuse" jätkuvat populaarsust. Freud leidis nimelt, et Vana-Kreekast tema kaasajani on Oidipuse näidendi menukus säilinud. Seda selgitab ta ideega, et meie sees on hääl, mis tunneb ära saatuse eksistentsi just Oidipuse loos. Oidipuse näidendis on saatusel tema sõnul erinev tähendus võrreldes Freudi kaasaegsete tragöödiatega. "Kuningas Oidipuses" on eriline roll saatuse ning inimtahte vahelisel kontrastil. Just see on põhjus, miks Sophoklese näidend läbi generatsioonide inimestele tõelist mõju avaldanud on.

Chase selgitab ka viise, kuidas Freudi tööd tihti üldistavalt ning ebatäpselt loetakse ning tõlgendatakse. Näiteks toob ta välja ühe Freudi spetsiifilise tsitaadi, mis selgitab, et inimese saatuseks on, et meie esimene seksuaalne impulss on suunatud emale ning meie esimene viha ja mõrvarlik impulss on suunatud isale. Chase leiab, et peaksime Freudi mõtteavaldust lugema võttes arvesse tema varasemalt öeldut, milleks on, et Oidipuse loo lahti hargnemine on võrreldav psühhoanalüüsi protsessiga. Tsitaat võib paista must-valgena ning võib-olla ei muudaks ka nüanssidesse laskumine laiemat arusaama

Freudi teooriast, ent sellegipoolest on tema teooria juures palju rohkem, kui tithi väljendub. Freudi praktika ning analüüsi avaldamise aja kontekstis võiks tõlgendada tema kirjutatud nii, et Kuningas Oidipus pelgalt illustreerib dramatiseeritud kujul repressiooni kontseptsiooni. Repressiooni all mõeldakse siin kaitsemehhanismi, mille avamine psühhoanalüüsi läbi võimaldab unenägusid tõlgendada ning neurootilist seisundit parendada.

Edasi selgitab Chase Freudi kirjeldatud paralleeli "Emma" (Freudi patsient, nimi asendatud) ning Oidipuse loo vahel. Seda teeb ta illustreerimaks inimeste seksuaalset arengut ning sellega seostuvaid mõisteid. Arengu struktuuriks on kaks etappi, mille vahel tekib trauma ning seega repressioon ehk allasurumine. Esimene etapp leiab aset enne, teine pärast puberteeti. Emma puhul oli esimeseks etapiks traumaatiline sündmus, mis leidis aset poes. Selle toimumise hetkel ei olnud subjekt võimeline mõistma sündmuse seksuaalset konnotatsiooni. Sellest sündis alateadvuslik trauma ning kui sarnane situatsioon teist korda toimus, oli see "egole" üllatav ja vallandas kaitsemehhanismi- repressiooni. Emma puhul oli kaitsemehhanismiks algse sündmuse asetleidmise paiga- poe- vältimine. Sarnaselt seab ta võrdlusesse Oidipuse loo. Esimeseks etapiks on Laiose surm- alateadvusliku trauma allikas. Teiseks etapiks näidend ise ehk sündmuste hargnemine trauma tekkest alates. Oidipuse loo lõpplahendus on selgelt dramatiseeritud, ent just nagu Emma, kes poodi vältis, väldib Oidipus traumat end pimestades, see on tema väljund repressiooniks.

Chase seletab täpsemalt Freudi kontseptsiooni infantiilsest seksuaalsusest. Nimelt kirjutab Freud, et on vähemalt üks universaalne seduksiooni vorm ja see on ema poolt lapsele suunatud intiimsus. Freudi sõnul on emalt lapsele suunatud hool ilmtingimata seksuaalse tähendusega, sest ema on osa n-ö seksualiseeritud täiskasvanute maailmast. Lapse imetamine on üks esimesi žeste, mis alateadvuses imikut sensibiliseerib. Oidipuse pahkluudesse torgati augud ning tema jalad seoti kinni- see on tema jaoks esimene märkimisväärne žest, mis oli vanematelt lapsele suunatud. See sündmus märgistab Oidipuse edasise loo alguspunkti.

Autor toob välja järgmise Freudi tsitaadi: "like Oedipus, we live in ignorance of these wishes, repugnant to morality, which have been forced upon us by Nature, and after their revelation we may all of us well seek to close our eyes [den Blick abwenden] to the scenes of our childhood." (lk 65) See on ilmselt kõige kompaktsem viis illustreerimaks Freudi loodud paralleeli "Kuningas Oidipuse" ning psühhoanalüütiliste protsesside vahel.

Niisiis kirjeldas Chase, kuidas Freud leidis Sophoklese näidendis midagi erinevat kõigist teistest tragöödiatest, ta nägi selles viisi kirjeldamiseks inimeste alateadvuslike ihade ning tungide teket. Näidendi ülesehitus võimaldas tal luua sarnane struktuur ka enda teoorias ning näidendi tekstuaalne materjal oli aluseks suurele osale Freudi tööst.

Oidipus renessansi ajal

Vanakreeka teadmised jõudsid Lääne-Euroopasse Itaalia kaudu. Renessansi jaoks oli oluline koht Firenze, kus Bütsantsi diplomant tutvustas vanakreekat ja keelt. Keeleoskus tekitas suure nõudluse vana kreeka autorite käsikirjade järele. Aastal 1417 tõi õpetlane Aurispa esimese Sophoklese käsikirja koopja Itaaliasse. Alguses oli kreeka autorite lugejate arv väike, kuna lugemisoskajate arv oli madal. Huvi oli suur, aga õpetajaid oli vähe. (Edmunds 2006)

See olukord muutus Konstantinoopoli langemisega aastal 1453, mil Itaaliasse saabusid sõjapõgenikud. Elatise teenimiseks õpetasid mõned põgenikud oma emakeelt. Kreeka autorite tekstide levimiseks oli oluline ka trükitehnoloogia arendamine. Oluliseks sammuks oli 15. sajandi lõpus rajatud kreekakeelsete tekstide trükikoda Veneetsias. Selle rajas Aldus Manutius, kes publitseeris esimese Sophoklese väljaande aastatel 1502-1504. (Edmunds 2006)

Itaalias muutus kreeka tragöödia žanr populaarseks. Nende kohta avaldati kriitikat ning publitseeriti interpreteeringuid. Kõige rohkem ilmus 16. sajandil Sophoklese tekstide väljaandeid ja tõlkeid. Sophoklese populaarsust tõstis ka Aristoteles, kelle poeetika domineeris 16. sajandil. Aristoteles mainis tragöödiatest kõige rohkem Kuningas Oidipust, kuna nägi seda parima näitena süžee konstruktsioonist. Selle tõttu nähti “Kuningas Oidipust” tragöödia parima näitena. Oidipusega seoses oli sel ajal filoloogiline huvi originaali vastu ning loomuline jäljendamine. Publitseeriti erinevaid versioone Oidipusest. (Edmunds 2006)

Freudi “Oidipuse kompleksi” analüüs

Aastal 1906 kinkis grupp austajaid Sigmund Freudile, Viinist pärit psühhoanalüüsi isale ja neuroloogile, tema viiekümneks sünnipäevaks pronksist medaljoni. Medaljoni ühele küljele oli graveeritud portree Freudi profiilist. Teisel küljel oli pilt müütilisest kangelasest Oidipusest, kes oli vastamisi sfinksiga. Oidipusest paremal oli kreeka keelne lause: “See, kes teadis lahendada võimatut mõistatust ja kes oli kõige võimsam mees.”

Võib öelda, et psühhoanalüüs ja Kreeka mütoloogia on ühe mündi kaks külge. Ilma klassikalise mütoloogiata ei pruugiks meil tänapäeval olla psühhoanalüüsi. Freud kasutas klassikalisi müüte oma kirjutamises nii võrdlemise kui ka viitamise raames. Tänu Freudile on Sophoklese näidend “Kuningas Oidipusest” saanud üks tuntumaid müüdi versioone. Ta nägi Oidipuse tegelases analüütikut, kes otsis tõde ja teadmisi iga hinna eest. Müüdis esinev tõe teada saamise protsess oli oluline, sest selle läbi mõistis Freud, et sarnaselt müüdile juhib psühhoanalüüsi vääramatu soov teada saada tõde.

Freudi huvitasid mõistatused ning nende lahendamine. Freud soovis teada saada, kuidas inimõistus töötab. Ta hakkas otsima lahendusi ning tema vastused olid tugevalt mõjutatud klassikalisest mütoloogiast, mis hõlmasid ideid inimeste mõistuse alateadliku osa kohta. Freud väitis, et inimesed suruvad vahetevahel oma seksuaalsed ihad alla, ning need teooriad said nii populaarseks, et Freudist sai 20. sajandi üks mõjukamaid mehi.

Oidipuse müüdis ei olnud ainult protsess see, mis Freudiga resoneeris. Sisu oli samuti oluline. Freudil oli kaks suunitlust. Ta esitas väite, et müüdi narratiiv oli säilitanud mälestuse päris isatapmisest ja verepilastusest, mis leidis aset, kui inimkond oli veel lapsekingades. Oidipuse kompleks on inimkonna geenides püsinud miljoneid aastaid, mille jooksul inimesed arenesid ahvist. Tegemist on ajaloolise käsitlusega, milles kajab teooria, et müüt pärineb eelajaloolisest inimesest. Teine suunitlus pärines Freudi oma lapsepõlvest. Tema sõnade kohaselt oli ta ka ise varases lapsepõlves armastanud oma ema ja armukadetsenud oma isa. See viis ta mõttele, et tegemist on lapsea üldise fenomeniga ning kui see oleks osutunud tõeks, oleks olnud selge, miks "Kuningas Oidipuse" lugu oli alateadlikult jäädvustunud aastatuhandeid.

Eneseteadlikkusest sai Freudi alguspunkt, kus ta liikus edasi isiklikest kogemustest ja emotsioonidest, et teha üldine avaldus inimeste, või pigem meeste, seisukorra kohta. Ta pani ette, et kõigi saatuseks on suunata esimene seksuaalne impulss oma ema vastu ja oma esimene viha ja mõrvamise kihk isa vastu. Oidipuse silmade peast välja torkamine viitas tema sõnul inimeste tahtlikule eitamisele tunnistada alateadlike ihasid. Freud väitis, et nagu Oidipus, elab inimkond ignorantsuses ja hakkas antud müüdi põhjal inimõistust seletama. Freud luges Oidipuse müüti kui tõendit meeste infantiilse seksuaalsuse kohta. Freud uskus, et vanuses 3-6 ihaleb iga poiss oma ema ning rivaalitseb oma isaga, kuid see on tema teadvuses peidetud. Tema sõnul on tegemist vajaliku etapiga lapse normaalses arenemisprotsessis. Ta läks isegi nii kaugemale, et tema hinnangul ei vajavat psühhoanalüütikud meditsiinilist väljaõpet, vaid pigem peaksid omama teadmisi mütoloogiast. Loomulikult oli psühhoanalüüs osaliselt loodud neuroteadusest, mida Freud oli õppinud. Kuid klassikaline mütoloogia oli see, mis andis vajaliku informatsiooni fundamentaalsele teooriale.

Freud võttis müüte kui juhtumeid, mille arvelt teha järeldusi meeste universaalsete kogemuste kohta. Oidipus on Freudi jaoks paradigma, mida kõik mehed psüühiliselt kogevad, samas kui Sophoklese Oidipus on vastupidi väga kaugel olemast müütide seas paradigma, sest ta on unikaalne nii tegelaskuju kui saatuse poolest. Originaalis on Oidipus erinevate poliitiliste süsteemide ohtude raames eeskujuks, mitte iga mehe ihade eeskujuks. Freud ei saa müüdist

valesti aru, aga ta kirjutab loo ümber. Võiks öelda, et Freud on sama osav müüdilooja kui Sophokles.

Freud keskendus Oidipuse müüdile, et luua Oidipuse kompleksi, kuid müüdi sisu ei ole üheselt mõistetav, ning selle valik võis olla viga. Freudi teooria nimetus tingib Oidipuse suhtes ebaaususe, kuna paljudes müütides esineb teadlikku verepilastust ning Oidipus oli just üks nendest, kel tegelikult seda ei esinenud. Freud määratles Oidipuse kompleksi kui idee alateadlikust külgetõmbest oma vastassoolise vanema vastu ja armukadeduse oma samasoolise vanema vastu. Oidipus aga ei tapnud oma isa sel põhjusel, et abielluda oma emaga. Oidipus ei teadnud, et naine, kellega ta abiellus, oli tema enda ema ning kui ta teada sai, olid sellel kurvad tagajärjed. Oidipuse kompleks nimetati tegelase järgi, kellel seda tegelikult ei olnud. Freud küll mainib, et Oidipus tegi seda teadmatusest ning tema sõnul ongi kompleks inimese alateadvuses peidetud. Ta samastas teooria müüdiga, sest uskus, et Oidipus teadis oma alateadvuses, et tegemist oli tema emaga.

Freud valis konkreetselt Oidipuse, kuid oleks võinud kasutada mõnd teist müüti. Näiteks esineb päris kompleks Ovidi poemis. Myrrha ihaldas oma isa ja hiilis salaja talle kaissu abikaasa asemel, sellest sündis Adonis. Kreeka müüdid on aga mitmel viisil häirivad. Freud, nagu Sophokles enne teda, jättis välja võimaluse viidata Oidipuse raskustele kui kõnekäänule, et vanemate patud nuheldakse laste kätte. Nimelt vägistas Oidipuse isa Pelopsi poja, pärast mida pandi nende suguvõsale needus peale. Mütoloogia on täis rassismi, misogüüniat ja natsionalismi.

Tänaseks päevaks on teooria ja Oidipuse kompleks vananenud. Oidipuse kompleksi teooria on küll Freudi üks tuntumaid töid, kuid tänapäeval usub enamik psühhoanalüütikuid, et tema loodud teooria ei ole paikapidav ning tema vaated on iganenud. Teooria ei põhine teaduslikel faktidel ning puudub igasugune alus tõendusmaterjalile. Tegemist on pelgalt teoritiseerimisega.

Müütidest me ei pääse, sest müüdid elavad meie keskel. Klassikaline mütoloogia on mõjutanud Lääne kultuuri täielikult, nii et kõik, kes puutuvad kokku kunsti, poliitika või keeltega, kohtuvad selle järelkajaga. Huvitavaks faktiks on, et Oidipuse ja sfinksi pilt oli aastatel 1919-1938 Saksa ametliku psühhoanalüütikute organisatsiooni logoks. Freudi Oidipusest oli niisiis ikoon tervele erialale.

Juudas ja Oidipus

Oidipust saab teatud määral seostada näiteks Uuest Testamendist tuntud Juudasega. Juudas Iskariot oli üks Jeesuse kaheteistkümnest apostlist ehk üks paljudest jüngritest. Piiblis on Juudasest kirjutatud vaid mõned üksikud read, mis räägivad sellest, kuidas Juudas reetis Jeesuse. Kuid 13. sajandil kirjutas dominikaani munk Jacobus de Voragine teose “Legenda aurea”, milles ta annab muu hulgas ka taustaloo Juudasele.

Loo järgi hüljati Juudas tema ema halvaendelise une tõttu varsti pärast sündi ning ta kasvatati üles võõra maa kuninganna poolt. Kodust lahkudes tapab Juudas kogemata oma isa Ruubeni, kes on Pilatuse aia peremees. Varsti pärast seda abiellub ta Ruubeni naise Cyboreaga. Ühel päeval mõistavad nad, et on ema ja poeg, ning selle peale lahkeb Juudas pattu kahetsema Jeesuse jüngrina. Seega on Juudale ja Oidipusele omistatud lood vägagi sarnased. Suurimaks erinevuseks on peategelase surm. Oidipus sureb pagenduses, samas kui Juudas sooritab enesetapu.

Oidipus filmilinal

“Oedipus Rex”, tuntud ka kreekakeelse pealkirjaga “Oedipus Tyrannus” ehk “Kuningas Oidipus”, on Sophoklese Ateena tragöödia, mida esitati esmakordselt umbes 429-430 eKr. Näidend põhineb müüdil, mis oli antiikaja kreeklaste jaoks teada juba vähemalt kolmsada aastat. Homerose “Odüsseia” on vanim teadaolev allikas, mis mainib kuningas Oidipust, kelle tegelaskuju on arvatavasti tuletatud Mükeene kultuurist. “Odüsseias” räägib Epikaste (hilisemates versioonides Iokaste), et ta abiellus ignorantsusest oma poja Oidipusega, kes tappis ka oma isa. “Illiases” mainib Homeros, et pärast seda, kui jumalad tegid Oidipusele hirmsa tõe teadavaks, valitses ta Teebat veel mõnda aega edasi. Vähemalt selline osa müüdist eksisteerib umbkaudu 800 eKr ning on ebaselge, kui suur osa Oidipuse loost lisandus veel enne Sophoklese näidendi kirjutamist. Teada on, et Oidipuse kohta kirjutas aastal 467 eKr näidendi ka Aeschylus, kuid sellest on säilinud vaid fragment, millest võib välja lugeda kirjeldust (eeldatavalt Laiuse rännakust Delfi oraakli juurde) kolme ristuva tee juures. Viimane säilinud kirjalik allikas enne Sophoklese näidendeid kuulub Pindarile, kes oma teises Olümpose oodis mainib Laiust, kelle tapab tema enda laps.

Oidipuse loost on vaid loetud arv linatööseid, arvestatavalt rohkem on Sophoklese näidendist inspireeritud filme. Peamised “Oedipus Rexi” näidendi filmiversioonid on Tyrone Guthrie “Oedipus Rex”, Philip Saville’i “Oedipus the King” ja Don Tayloriga “Oedipus Rex”. Pier Paolo Pasolini lavastatud “Edipo Re” on loo modernne ümberjutustus, mis nii mõnegi aspekti poolest

jääb algtekstist juba kaugeks. Oidipuse lugu on lisaks eelnevatele eeskujuks võtnud veel suur hulk filme, tuntumad neist William Asheri “Butcher, Baker, Nightmare Maker” (1981), Toshio Matsumoto “Funeral Parade of Roses” (1969), Volker Schlöndorffi “Voyager” (1991) ja Jorge A. Triana “Oedipus Mayor” (1996). Vahest kõige õnnestunumaks Oidipusest inspireeritud teoseks saab pidada Park Chan-Wooki 2003. aasta “Oldboyd”, filmi saatis nii kriitiline- kui ka kassaedu. Mitmeid filme on tehtud ka Sophoklese teistest Oidipuse näidenditest “Oedipus at Colonus” ja “Antigone”. Viimasest on kaks samanimelist filmiversiooni, esimene lavastatud 1961. aastal George Tzavellase, teine 2019. aastal Sophie Deraspe poolt. Lisaks Sophoklese näidendi(te) põhjal tehtud linateostele on filmitud palju kasutatud ka Oidipuse kompleksi. Suuremal või vähemal määral on seda elementi näiteks järgmistes filmides: Robert Zemeckise “Tagasi tulevikku” (1985), Alfred Hitchcocki “Psühho” (1960), Hal Ashby “Harold ja Maude” (1971) ja Xavier Dolani “Mommy” (2014). Käesolevas tekstis on põgusa vaatluse all siiski vaid need filmid, mis põhinevad kas täielikult või suuremal määral Sophoklese “Oedipus Rexil”.

Guthrie, Tyrone. Oedipus Rex (1957)

Tyrone Guthrie 1957. aasta “Oedipus Rex” on William Butler Yeatsi tõlkel põhinev film, mis on esitatud näidendi vormis Antiik-Kreeka teatrile omaste maskidega. See linateos näib olevat filmitud eesmärgiga pakkuda vaatajatele just sellist kogemust, mida võiks saada originaalset Sophoklese näidendit vaadates. Film algab jutustaja monoloogiga, kes selgitab vaatajatele, kuidas võiks algavat lugu nautida. Erinevalt Don Tayloriga versioonist ei räägi jutustaja seevastu loo sisu, jättes tekstile võõrad vaatajad koos Oidipusega pimedusse. Lavastus järgib üsna sõnasõnalt W.B. Yeatsi tõlget, mistõttu on loos tehtud vähe muudatusi, mida võrrelda Sophoklese “Oedipus Rexiga”.

Saville, Philip. Oedipus the King (1968)

Philip Saville'i 1968. aasta mängufilm “Oedipus the King” on üsnagi originaaltruu jutustus kuningas Oidipusest, kelle valduseid tabab ikaldus, sest keegi Teeba elanikest on jumalad marru ajanud. Film ei käsitle Oidipuse nooruspõlve, vaid räägib loo alates tema valitsemisperioodist, mil tal tuli leida Laiuse mõrvar. Linateos on filmitud Kreeka amfiteatris, vaid stseenid, kus Oidipus teadmatult oma isa tapab, on jäädvustatud filmile väljaspool teatrit.

“Oedipus the King” põhineb inglise kirjaniku ja tõlkija Paul Roche 1950. aastate Sophoklese näidendite tõlkel, Roche oli ise abiks ka stsenaariumi koostamisel. Stsenaristid on suutnud

Sophoklese näidendi ilma liigsete kärpimisteta muuta suurele ekraanile sobivaks. Siiski, Saville'i filmi ei saanud suurem kassaedu, samuti olid kriitikute hinnangud pigem negatiivsed. Filmi kohta on öeldud: "Sophokese näidendi filmiversioon on kõlblik õpilastele, kel on test järgmisel päeval, kuid keegi teine sellest filmist küll mingisugust võlu ei leia". Antud kriitika on küll üsnagi asjakohane, kuid linatseose peamiseks võluks võibki pidada selle truudust Sophoklese näidendile. Antud film on tänapäevase vaataja jaoks arvatavasti kõige lihtsamalt hoomatav kõigist peamistest Oidipuse ekraniseeringutest.

Taylor, Don. Oedipus Rex (1986)

Don Taylori 1986. aastal BBC poolt välja lastud "Oedipus Rex" põhineb Sophoklese näidendiversioonil. Lugu algab sellest, kui Teeba linna piirab katk ning kuningas Oidipus saadab oma õemehe Kreoni Delfi Oraakli juurde, et leida hädade põhjus. Don Taylori versiooni tegevustik leiab aset tööstusrevolutsiooni aegsel Inglismaal, näitlejate kostüümid ja lavakujundus on olustikule vastavad. Antiikse teatri kombel algab ka käesolev "Oedipus Rex" toimuva hakkava loo vaatajatele selgitamisega. See muudab loole ja peategelasele kaasa elamise kergemaks, sest "Oedipus Rex" ei ole loodud mõrvamüsteeriumina. Oidipuse lugu on Sophoklese näidendist mitusada aastat vanem, peategelase kurb saatus on seega vaatajatele teada olnud juba antiikteatri aegadest.

Pasolini, Pier Paolo. Edipo Re (1967)

Pier Paolo Pasolini 1967. aasta "Edipo Re" on Oidipuse loo modernne ümberjutustus, mille tegevus toimub korraka nii antiikajal kui ka tänapäeval. Film algab 20. sajandi olustikus, kus Oidipuse tegelaskuju (itaaliapärase nimega) Edipo sünnib ja veedab oma varajase lapsepõlve vanemate juures. Edipo sõdurist isa kardab, et laps võtab ära kõik tema naise tähelepanu ja armastuse, seega viib ta poja ühel ööl salaja kõrbesse surema. Sealt lülitub olustik ümber antiikaega ning lugu jätkub edasi võrdlemisi originaalilähedaselt. Huvitaval kombel on "Edipo Re" siiani ainus film, kus on kujutatud Oidipuse kohtumist sfinksiga, kuid stseen eluka alistamisest on väga erinev Sophoklese versioonist. Filmis lükkab Edipo/Oidipus suures vihas sfinksi (maskis mehe, mitte lõvi keha ja kotka tiibadega naise) pikema jututa kaljult alla, mõistatusi ei lahenda selles loos keegi.

Lugu ei pane rõhku Edipo/Oidipuse nutikusele, vaid keskendub tema raevukusele ja verejanulisusele. Sophoklese näidend on loojutustajad jätnud tihtipeale keeruka dilemma ette, kas kujutada Oidipust kui raevukat võitlejat või nutikat mõistatajat. Juba algtekstis käitub

peategelane väga vastandlikult, näidates üles nii keerukate probleemide lahendamise oskust kui ka tormakat emotsioonipõhist käitumist. Oidipuse lugu rääkivad filmid on pigem keskendunud nimegelase ebaratsionaalsuse kujutamisele, “Edipo Re” astub isegi sammu veel kaugemale, näidates Oidipust võiduhimulise sohitegijana. Selle parimaks näiteks stseen filmist, kus peategelane kettaheitevõistlusel oma ketta teistest ettepoole lükkab ning kui kaasvõistleja ta sohilt tabab, läheb Oidipus tolele kätega kallale. Erinevalt Sophoklese näidendist ja originaalmüüdist ei tapa Oidipus oma isa Laiost teda kaariku taga lohiseda lastes, vaid mõõgahoobiga.

Chan-Wook, Park. Oldboy (2003)

Park Chan-Wooki 2003. aasta film “Oldboy” räägib loo Oh Dae-sust, kes vangistatakse talle teadmata põhjusel 15 aastaks hotellituppa. Vabanedes antakse mehele viis päeva, et ta uuriks välja, kes ja mis põhjusel ta vangistas. Oma ülesande käigus armub Dae-su noorde kokka Mi-dosse. Filmi lõpustseenides saab peategelane teada, et tema vangistajaks on lapseõlvetuttav Woo-jin, kelle intsestliku armusuhte tema õega Dae-su avalikustas. Woo-jini õde tappis end seetõttu ning kättemaksuks hoidis mees hiljem Dae-sud 15 aastat vangis ning suunas ta armuma Mi-dosse, kes, nagu lõpuks selgub, on Dae-su tütar. “Oldboy” pole niivõrd Oidipuse loo modernne ümberjutustus, kui sellest Vanakreeka tragöödiast sügavalt inspireeritud lugu.

Ühiseid jooni on Oidipusel ja “Oldboy” mitmeid, peamiseks võib pidada mõlema loo üht suurimat sõnumit: teadmine pole alati õndsus. Kui Oidipus torkas loo lõpus enda silmad peast, siis Dae-su lõikas ära oma keele. Nii Oidipuse kui ka Dae-su enesesandistamine tähistab tõe teadmise piinavat valu. Teadmatuses näisid mõlemad peategelased elujõuliste ning võitmatutena, tõe mõistes said neist sandistunud heidikud. “Oldboy” käsitleb, nagu ka enamus teisi nüüdisaegseid Oidipuse loo versioone, peategelast raevuka ja osava võitlejana, mitte niivõrd mõistatajana.

Erinevalt Oidipusest jäi “Oldboy” armupaar ellu, peategelase tütar/naine Mi-do ei saanudki loo jooksul tõe teada. Iokaste lõpp seevastu oli traagiline, ta poos end üles häbist ja kurvastusest. Kuid Oidipuse tütreid Antigone ja Ismene lahkuvad koos oma isaga pärast tema Teebast väljasaatmist. Seega täidab “Oldboy” lõppkaadrites Mi-do peale Iokaste rolli ka seda, mida Oidipuse tütreid - ta saadab oma isa tema teekonnal sandina. Ning Dae-su tegelast võib mõista ka rohkemat kui lihtsalt Oidipust. Tema abikaasa tapetakse ning ta armub loo käigus oma järeltulijasse, seega on ta lisaks Oidipusele samaaegselt ka Iokaste kehastus. Oidipuse

näidendit ja “Oldboyd” ühendab veel ka seegi asjaolu, et Dae-su ja Mi-do vaheline armastus on tekkinud kunstlikult, sest loo antagonist pani peategelased armuma hüpnoosi kaudu. Seega ei teinud kumbki armastaja erinevaid otsuseid vabast tahtest, vaid teatud viisil sunniviisiliselt. Sama võib öelda Oidipuse ja Iokaste kohta, sest kumbki ei valinud vabatahtlikult abiellumist. Iokaste saatuseks oli saada sfinksi alistaja abikaasaks, Oidipuse jaoks oli see auhind. Siiski, Sophoklese näidendi stseenid, kus Oidipus enda silmad prossiga oma naise/ema surnukeha juures välja torkab, annab tõestust armastusest.

Oidipuse lugu on Sophoklese näidendi näol säilinud tervikuna, seega on võimalik luua linateoseid, mis on detailideni originaaltruud, nende erinevus seisneb vaid algtõlke valikus ja kunstilistes lahendustes. Tyrone Guthrie, Philip Saville'i ja Don Tayloriga lavastatud filmide puhul on erinevused loos minimaalsed, peamisena võib välja tuua just filmiloojate erinevat nägemust, kuidas tuua vaatajateni klassikalist antiikteatri tragöödiat. T. Guthrie versioonis kantakse klassikalisi Antiik-Kreeka maske, P. Saville on valinud võttepaigaks antiikse amfiteatri ning D. Tayloriga versioonis on olustik üle viidud tööstusrevolutsiooni aegsele Inglismaale. Kuid sellistest kunstilistest erinevustest hoolimata algavad ja lõpevad kõik kolm filmi Oidipuse loo samas punktis. “Edipo Re” läheb seevastu loo jutustamisega kaugemale, alustades Edipo/Oidipuse sünniga ning muutes mõningaid algallika elemente, näiteks sfinksi alistamist ja Laiuse tapmist. Park Chan-Wooki “Oldboy” on antud tekstis ainus film, mis pole Oidipuse loo otsene (ümber)jutustus, vaid Sophoklese näidendist sügavalt mõjutatud lugu.

Võrreldes neid viit linateost, võib näha korduvaid elemente ja mustreid, mis on tänapäevase loojutustamise juures jäänud Oidipuse loost oluliseks. Huvitaval kombel on algse müüdi üks vanimaid elemente, Oidipuse isa Laiuse mõrvamine, näidatud filminduses vaid kahes teoses, milleks on “Edipo Re” ja P. Saville'i “Oedipus the King”. Isatapp on jäänud enamjaolt vaid dialoogi edasi anda, visualiseerimist ei ole filmiloojad liialt olulisele kohale seadnud. Samas on suurt rõhku pööratud kuninga erinevatele dialoogidele nii Kreoni, Teiresiase kui ka Oidipuse tõde teadvate karjustega. Nende dialoogide esitamisele kulubki enamus ekraniseeringute ajast, jutuvestmisi saadavad tragöödiakoori vahepalad (mitte “Edipo Res”). Igas filmis on olulisel kohal ka Iokaste traagiline enesetapp, vaid “Oldboys” jääb Iokaste tegelaskuju, kelleks saab pidada nii peategelast Dae-sud kui ka tema tütar Mi-dod, ellu. Ning kõigi filmide lõpuks sandistab peategelane end silmade väljatorkamise akti kaudu (vaid “Oldboys” on valitud keele ära lõikamine), mis sümboliseerib valusa tõe avastamist. Oidipus

pimestab ennast vahetult pärast seda, kui temani jõudnud tõde on kurva ironiana ta silmad avanud.

Võib väita, et Oidipuse lugu on ajaga omistanud teistsuguse tähenduse. Kui algne müüt ja Sophoklese näidend keskenduvad peategelase traagilisele saatusele ja tõe sandistamisvõimele, siis tänapäeval on Oidipuse lugu mõistetud pigem kui ebaterve ja intsestliku seksuaalsuhte sümbolit. Oma roll on selles mängida Sigmund Freudi välja töötatud Oidipuse kompleksil, mida eksikombel ka Oidipusele endale on omistatud. Käesolevad filmid ei käsitle peategelast kui mingil moel taunitavat seksuaalsuhet ihaldava inimesena, vaid näitavad, et Oidipus sai lapsed just oma emaga juhuse/saatuse tahtel. Oidipus ei peaks niivõrd sümboliseerima (ning neis filmides ei sümboliseerigi) iha oma ema järele ja viha oma isa vastu, kuivõrd rääkima loo teadmise raskusest ja valust

Kokkuvõtteks

Oidipuse lugu on Sophoklese näidendi näol säilinud tervikuna, seega on võimalik luua linateoseid, mis on detailideni originaaltruud, nende erinevus seisneb vaid algtõlke valikus ja kunstilistes lahendustes. Tyrone Guthrie, Philip Saville'i ja Don Taylorig lavastatud filmide puhul on erinevused loos minimaalsed, peamisena võib välja tuua just filmiloojate erinevat nägemust, kuidas tuua vaatajateni klassikalist antiikteatri tragöödiat. T. Guthrie versioonis kantakse klassikalisi Antiik-Kreeka maske, P. Saville on valinud võttepaigaks antiikse amfiteatri ning D. Taylorig versioonis on olustik üle viidud tööstusrevolutsiooni aegsele Inglismaale. Kuid sellistest kunstilistest erinevustest hoolimata algavad ja lõpevad kõik kolm filmi Oidipuse loo samas punktis. "Edipo Re" läheb seevastu loo jutustamisega kaugemale, alustades Edipo/Oidipuse sünniga ning muutes mõningaid algallika elemente, näiteks sfinksi alistamist ja Laiuse tapmist. Park Chan-Wooki "Oldboy" on antud tekstis ainus film, mis pole Oidipuse loo otsene (ümber)jutustus, vaid Sophoklese näidendist sügavalt mõjutatud lugu.

Võrreldes neid viit linateost, võib näha korduvaid elemente ja mustreid, mis on tänapäevase loojutustamise juures jäänud Oidipuse loost oluliseks. Huvitaval kombel on algse müüdi üks vanimaid elemente, Oidipuse isa Laiuse mõrvamine, näidatud filminduses vaid kahes teoses, milleks on "Edipo Re" ja P. Saville'i "Oedipus the King". Isatapp on jäänud enamjaolt vaid dialoogi edasi anda, visualiseerimist ei ole filmiloojad liialt olulisele kohale seadnud. Samas on suurt rõhku pööratud kuninga erinevatele dialoogidele nii Kreoni, Teiresiase kui ka

Oidipuse tõde teadvate karjustega. Nende dialoogide esitamisele kulubki enamus ekraniseeringute ajast, jutuvestmisi saadavad tragöödiakoori vahepalad (mitte “Edipo Res”). Igas filmis on olulisel kohal ka Iokaste traagiline enesetapp, vaid “Oldboys” jääb Iokaste tegelaskuju, kelleks saab pidada nii peategelast Dae-sud kui ka tema tütart Mi-dod, ellu. Ning kõigi filmide lõpuks sandistab peategelane end silmade väljatorkamise akti kaudu (vaid “Oldboys” on valitud keele ära löikamine), mis sümboliseerib valusa tõe avastamist. Oidipus pimestab ennast vahetult pärast seda, kui temani jõudnud tõde on kurva ironiana ta silmad avanud.

Võib väita, et Oidipuse lugu on ajaga omistanud teistsuguse tähenduse. Kui algne müüt ja Sophoklese näidend keskenduvad peategelase traagilisele saatusele ja tõe sandistamisvõimele, siis tänapäeval on Oidipuse lugu mõistetud pigem kui ebaterve ja intsestliku seksuaalsuhte sümbolit. Oma roll on selles mängida Sigmund Freudi välja töötatud Oidipuse kompleksil, mida eksikombel ka Oidipusele endale on omistatud. Käesolevad filmid ei käsitle peategelast kui mingil moel taunitavat seksuaalsuhet ihaldava inimesena, vaid näitavad, et Oidipus sai lapsed just oma emaga juhuse/saatuse tahtel. Oidipus ei peaks niivõrd sümboliseerima (ning neis filmides ei sümboliseerigi) iha oma ema järele ja viha oma isa vastu, kuivõrd rääkima loo teadmise raskusest ja valust

5.5.3. RÜHM 3

Zeus, Prometheus, and Greek Ethics

Selle teksti autor juhib tähelepanu kreeka moraalile, milline see oli ja kuidas meie seda proovime ümber mõtestada. Selle lahti seletamiseks kasutab ta Prometheuse müüti.

Artikkel algab sellega, et varajasest kreeka moraalist on pikemat aega valesti aru saadud. Isikud nagu Hermann Fränkel ja Bruno Snell, on toonud välja teooria: sest et teatud sõnad ei ilmnenud poemides, arvati, et nende autoritel puudusid mitmesugused hädavajalikud mõisted kaasaegsete mõtteviiside jaoks. Arvati, et Homerosel puudus ühtne ja liigendatud enesekontseptsioon, mistõttu ta ei suutnud näidata, kuidas tegelane otsuse tegi. Adkins nõustub Snelli teooriaga, et Homerosel on täiesti puudulik arusaamine moraalist ja õigusest.

Sir Bernard Williams oma teoses *Shame and Necessity* kirjutas "tahtest, mis kaalutleb erinevust moraalsete ja mitte-moraalsete motivatsioonide vahel", kirjeldades varajast kreeka moraali. Saab öelda, et kristlasele ja platonistile on paljude eetiliste probleemide korral ainult üks vastus,

kuid varajases Kreekas võis inimene tõsiselt kaalutleda kahte või enamat vastust eetilistele probleemidele. Neil puudus platonistlik ja kristlik arusaam hingest, kurjuse olemusest ning neil polnud sõna, mis vastab patule. Neil oli palju jumalaid, keda kummardada. Üks neist oli Zeus, kes oli tähelepanuväärne oma võimu poolest. Ta andis inimesele õiguse, kuid ei vaadelnud neid mingi erilise armastusega. Jumal, kes armastab neid, oli Prometheus keda nad, aga ei kummardanud. Inimesed palvetasid sellele, kellel oli võimu. Williams usus, et kreeka religioon andis teatuid eeliseid, mida pole võimalik pakkuda neile kellel on moraalid lähestikku koos usuga ühte olemusse.

Usk, et inimeste sekeldustesse võis äkiliselt sekkuda teadmatu hulk võimsaid olendeid teadmatu eesmärgiga, tegi inimesi teadlikuks õnnetustest, mis võisid igal hetkel toimuda, ja pani neid soosima õnne. Nende jumalused enam-vähem sümboliseerisid jõude, mida oli võimalik näha. See lihtsustas arusaamist maailma olemusest. Williams kirjeldab enne platonistliku Kreeka eetikat kui, et sellel puudusid tahte, kohuse ja kohustuse mõisted.

Hesiodose Teogoonias ning Tööd ja Päevades kui ka tragöödias Kinnineeditud Prometheuses, kus Prometheuse müüt esineb, näeme erinevusi kreeka ja tänapäeva eetikas.

Autor mainib, et kui Zeus võttis oma isalt üle võimu, siis Prometheusest sai inimese patroon. Ühes Teogoonia luuletuses kirjeldatakse, kuidas ta on suguluses Zeusiga. Selles samas luuletuses Prometheus kavaldab Zeusi aktsepteerima ohverdatud looma halvemat osa. Zeus karistab teda sellega, et võtab inimeselt tule. Prometheus varastab tule tagasi ja annab selle jälle inimeste kätte, mis paneb Zeusi teda uuesti karistama. Tule tähtsus on selles, et sellega saab ohverdusi teha.

Artikkel räägib ka Kinnineeditud Prometheusest ning toob poolt ja vastuväiteid sellele, et kas Aischylos oli loo ise täielikult kirjutanud või olid tema järglased seda täiendanud. Sellest hoolimata, kes on loo kirjutanud, on see ikka tähtis, sest see annab meile teada, milline oli kreeka religioon ja moraalid. Martin West toob esile kõik, mis on "vale" selle tekstiga: stiil, dialoogid ja religioossuse puudumine.

Autor lükkab üle Martin Westi väited ja arvamused Kinnineeditud Prometheusest proovides tuua selgust tekstile. Lühidalt võib öelda, et autor kommenteerib kellegi teise kommentaare ühe loo kohta.

Artikkel samuti mainib, et Prometheusele oli Ateenas tõrvikujooks. (Lloyd-Jones, 2003)

Sarah Kofman ja Winnie Woodhull: "Prometheus, esimene filosoof"

Kofman käsitleb oma artiklis Prometheusit kui esimest filosoofi. Põhjenduseks toob ta selle, et Prometheus päästis inimkonna varastades Zeusilt tule, kuigi see oli keelatud. Artiklis tõi ta

välja võrdluse, et Prometheus tõi inimkonna tule abil otsekui pimedast koopast valguse kätte, mida mõeldakse siinkohal vaimse valgustumisena. Seega käsitletakse Prometheusi kui kaheosalist inimkonna päästjat- ühelt poolt inimkonnale tule ja vajalike oskuste andja ja teiselt poolt filosoofilise eeskujuna. Artiklis võrreldakse Prometheusit ka teiste filosoofidega, näiteks Sokratesega. Võrdlust põhjendatakse sellega, et mõlemad vabastasid inimese omal moel. Sokrates ise väidab, et Prometheus on dialekti looja, mis on Sokratese jaoks sama oluline kui tuli, sest see muudab inimkonna “surematuks”. Dialekti võrdlust tulega toetab asjaolu, et see on samuti ülimalt oluline inimkonna arenguks, kuna see on kogu õpetamise, avastuste ja teadusliku arengu aluseks. Prometheus asetatakse filosoofi rolli vastandades teda vend Epimetheusega, kelle abil luuakse näide sellest, kuidas inimkond ilma Prometheusel toodud “valguseta” ellu poleks jäänud. Artiklis tuuakse välja veel mõte, et dialekti olemasolu aitab inimkonnal mitte käituda nagu Epimetheus. Artiklis tuuakse aga välja, et Platon eristas dialekti kaheks. Ühte ossa jaotus see, milles sisaldus mõõtmel ja arvutusi ning teise see, milles neid polnud. Platon hülgas Prometheusliku definitsiooni mõõtmete ja arvutustega dialektist ning käsitles dialekti hoopis olemise teadusena, mis püsib täiesti muutumatuks. Prometheus ei soovinud erinevalt teistest jumalatest inimkonnalt ohverdusi, vaid hoopis varustas neid kõige vajaliku. Prometheusel endast sai ohverdus inimkonna heaolu nimel, mis toetab samuti ideed temast, kui filosoofist, sest ta seadis inimkonna arengu enda heaolust kõrgemale, lastes varasemalt nõrgal inimkonnal tõusta jumalate tasemele. Artikkel võetakse kokku mõttega, et teadmised peavad olema mitmekülgsed ning elu koosnebki halvast ja heast, lihtsalt nende proportsioonid peavad paigas olema. Ka nii-öelda valed teod, nagu Prometheusel vargus, võivad osutada lõpuks õigeks. (Kofman; Woodhull, 1986).

Kokkuvõte Nicoleta Popa Blanariu artiklist

“Transmedial Prometheus: from the Greek Myth to Contemporary Interpretations”.

Artiklit kokku võttes pean silmas projekti eesmärki ning seeläbi jätan kõrvale selle, millel puudub relevantsus.

Kuigi müüdi erinevad jutustused omavad eristavaid tunnuseid, jääb loo tuum samaks. Artikli autor toonitab, et põlvkond või kirjanik saab müüdi taasavastada ning seeläbi luua uue konteksti. Blanariu toob artiklis esile, kuidas Aischylos, Shelley, Goethe, Gide, Ridley Scott ja mõned Euroopa maalikunstnikud renessansist tänapäevani on Prometheusi kujutanud. Rõhu paigutab artikli autor müüdi transponeerimisele erinevate kunsti “keelte” vahel.

Peamised allikad, millele Prometheusi müüti jutustades toetutakse, on Hesiod, Aischylos ja Platon. Hesiod kujutas Prometheusi kui paharetti, jumalate inimvaenulikkuse eest vastutajat. Aischylos seevastu jutustas titaanist kui inimkonna heategijast, tsiviliseerivast kangelasest.

André Gide lõi teoses “Halvasti aheldatud Prometheus” müüdist paroodilise versiooni. Ta tõi Prometheusi kaasaega ja uude konteksti, kasutades mütoloogilisi nimesid ning luues tegelasi nende prototüüpidel. Gide'i Prometheus on volitamata tikkude tootja ning Zeus pankurist miljonär. Paroodia esimestest ridadest alates defineerib titaani “langemine” ja n-ö müütilis-kangelasliku olemuse eitamine. Just nagu tema kreeka prototüüp, hoiab ka Gide'i Prometheus jumalatega distantsi, lähenedes surelikele.

Gide'i Prometheus jääb "tsiviliseerijaks", kuid erineb Aischylose ja Shelley Prometheusist. Prometheus eitab oma kangelaslikkuse klassikalist ilmet, mis väljendub jumalikkuse trotsina. Gide'i Prometheus ei kaitse enam oma loomingut e inimkonda Olümpia jumalate eest, vaid vabastab inimese iseenda küüsisist.

Hullusärgid, millest Gide'i Prometheus end vabastab, on tegelase läbiv tunnus kõigis müüdi versioonides: Prometheus on nende prototüüp, kellel on hulljulgus olla nemad ise, hoolimata ohust, et neid seetõttu hulluks peetakse.

Renessansist kuni 20. sajandini liigub Prometheusi sümbol verbaliseeritud narratiivilt kujutava kunsti suunas. Mõned titaani kujutanud kunstnikud on näiteks Piero di Cosimo, Theodoor Rombouts, José de Ribero, Dirck van Baburen, Peter Paul Rubens ja Frans Snyders ja paljud teised. Autor kõrvutab Stepan Kovariku ja Ricardo Camacho kaasaegseid maale Prometheusist. Järgmisena mainib artikli autor Ridley Scotti filme “Blade runner” (1982) ja “Prometheus” (2012). Scotti filmis “Prometheus” kajastuvad mõned müüdi tahud: mässumeelse titaani kuju, antropogeneesi teema inimesesarnase roboti loomisel, inimkonna suhe jumalate ja teiste kõrgemate olenditega ning võimalik oht, et need kõrgemad olendid hävitavad inimkonna.

Prometheusi “avatarid” Aischylosest Gide'i, Spaihtsi, Lindelofi ja Scottini, varustavad teda tehnoloogia ja vaba tahtega, et tulla toime omaenda kujunemisega. Seetõttu peab autor asjakohaseks vaadelda mitte ainult ajaloo peegeldust müüdil, vaid ka müüdi mõju ajaloole, et mõista ajalugu ja kujutada ette tulevikku. Renessansist tänapäevani on Prometheusi müüt üle elanud nihke: kirjatöodes, paljudes esitustes kujutavas kunstis, millest igapäev on oma eripärad, ja lõpuks ka filmikunstis. (Blanariu, 2017)

Helen Huckeli kokkuvõte

Huckeli artikkel (1) aitab mõtestada, miks on teatud müüdid elujõulised, (2) käsitleb lähemalt Prometheuse müüdi muutumist ajas, võrreldes antiikset käsitlust Goethe omaga ning (3) analüüsib muuhulgas põhjalikult konflikti nooruse ja vanaduse vahel.

Antud Helen Huckeli kirjutatud artikkel ilmus 1955. aastal Freudi ja Sachsi poolt USAs loodud psühhoanalüüsile keskenduvas ajakirjas, mis annab konteksti, miks artiklis teatud teemadele keskendutakse. Huckel edastab oma ideed laias laastus kolme erineva näite kaudu (mütoloogiline Prometheus; Goethe versioon; tema patsient Mac), kuid toon käesolevas kokkuvõttes välja vaid osad, millest võiks läbiviidava projekti jaoks kasu olla. Jätan seega kõrvale lõigud, milles fookus on võrdlemisi meelevaldselt, kuigi psühhoanalüüsile omaselt, viidud erinevatele fallosesümbolikele ja -seostele Prometheuse müüdis.

Sissejuhatavalt toob Huckel välja, et tänaseni säilinud müüdid sisaldavad inimkonna igavesi, lahendamata või lahendamatu probleeme; järelikult on Prometheusi müüt säilinud, sest tema probleemid on ka meie probleemid. Huckel selgitab, kuidas kõnealuses müüdis on vastavalt ajastule muutunud kõik peale selle, et Prometheus toob inimkonnale tule ja saab selle eest julmalt karistada. Ülejäänud käsitlus on muutlik: kuidas Prometheus tule tõi, tule allikas, Prometheusi iseloom jne.

Huvitav välja toodud mõte on vaadelda Prometheusi kui esimest Kreeka kunstnikku, sest nii nagu kunstnik, ohverdab ka Prometheus osa oma elust millegi loomiseks. Prometheuse kunstiteoseks oli inimkond. Küll aga ei ohverdata end ilma tasuta: tegu on individuaalse elu ohverdamisega, et saavutada spirituaalne surematus. Artikli autor tõstatab küsimused, miks oli inimese loomine kuritegu, mis motiveeris Prometheust oma karistust üle elama ning mis tekitab meis tänapäevalgi tema vastu huvi ning kaastunnet. Tule (avastamise) tähtsus inimkonnale on ilmselge ning sellel ei peatu pikemalt ka Huckeli artikkel. Küll aga peatub artikli autor pikemalt nooruse ja vanaduse – sealhulgas isa ja poja, lapse ja täiskasvanu – konflikti analüüsimisel. Keskseks ideeks on, kuidas noorem generatsioon võtab paratamatult vanemalt põlvkonnad ohjad üle, vanemad ei saa nooremaid igavesti karistada, ning noored tahavad asju paremini teha kui nende eelkäijad. Hiljem jõuab Huckel otsapidi ka Oedipuse kompleksini.

Huckel järeldab lõpuks, et samal võitlusel (*struggle*) võib olla erinevaid lahendusi: mütoloogiline Prometheus valitseb maailma armastusega; Goethe oma hoolimata põlastusest; tema patsient Mac polekski ilma psühhoanalüüsita võitlusest jagu saanud. *Viimane punkt on mõistagi selline, mis teeb artikli tõsiseltvõetavuse keeruliseks, kuid see selleks...* Vaid

mütoloogiline Prometheus suutis end lõpuks täielikult vabastada, kuid nende kõikide unistus oli inimkonnast, mis kasvab ja areneb iseseisvaks, vabaks, tõeliseks endaks. (Huckel, 1955)

Carol Dougherty „Prometheus“ - kokkuvõte

Dougherty järeldused jõuavad tõdemuseni, et Prometheus kehastab üleüldist inimese konditsiooni, koos kogu selle potentsiaaliga innovatsiooniks ja kannatusteks. Sajandite jooksul on Prometheuse müüt ja tuli, mille ta surelike jaoks varastab, esindanud tehnoloogia vaimu, keelatud teadmisi, intellekti, poliitilist võimu ja kunstilist inspiratsiooni. Prometheuse müüt aitab meil mõtestada seda, mida tähendab olla inimene. Prometheuse müüt on lõpmatult paindlik poeetiliste võimaluste kullakaevandus. Just seetõttu, et see pakub hulgaliselt teemasid ja küsimusi inimkogemuse kohta, mida annab edasi arendada, laiendada, kahtluse alla seada ja isegi ümber lükata. Kas Prometheus oli trikster ja hävingu ning kannatuste tooja? Või oli ta inimkonna ja inimese konditsiooni parandaja ja innovaator? Erinevad autorid on näinud Prometheuse rolli ja tema tegude tagajärgi erinevas valguses. On neid, kes tunnistavad tema tegude laastavat potentsiaali viia inimesi tagasi tsivilisatsioonieelsesesse aega. Teised pidasid teda oma kunstiliste püüdluste eeskujuks ja tema tuld üheks progressi sümboliks.

Prometheus kui trikster

Hesiodose arhailises maailmas on Prometheus trikster, inimkonna eest kõneleja, kelle jõupingutused inimkonna nimel põhjustasid inimeste irdumise jumalatest ning sellest tulenevalt ka neile raskusi ja kannatusi. Hesiodose Prometheuse müüt paigutab surelikud kuhugi jumalate ja loomade vahele, mis on määratletud ohvrite, põllumajanduse, abielu ja ebatäiusliku tulevikuteadmise institutsioonidega. Hesiodos kasutab Prometheuse mõistuselahingut Zeusiga, et aidata omaaegsetel kreeklastel mõelda, miks nende elu nii raske on. Hesiodose Prometheus esindab inimeksistenti regressi endisest rikkusest ja õndsusest. Lisaks viitab Pandora silmapaistev positsioon, Hesiodose versioonis, sellele, et seksuaalsus ja soolised suhted mängisid sel ajal olulist rolli inimese olemuse mõtestamisel. Prometheuse triksteristaatus aitab luua mõjuvat narratiivi inimkogemusest, nagu see oli arhailises Kreekas: patriarhaalses põllumajanduslikus ühiskonnas, mis elab piiratud ressursside ajastul. Hesiodose müüt Prometheusest, on kommentaar inimese olemuse ja staatuse kohta arhailises Kreekas sellisena, nagu see on, mitte sellisena nagu see olema peaks. Kuigi Hesiodose Prometheus ei loo tegelikult inimkonda savist, vastutab ta otseselt kolme lahutamatu aspekti eest, mida tähendab olla inimene arhailises Kreekas – ohverdamine, abielu ja põllumajandus.

Prometheus kui inimkonna päästja

Aischylose versioonis on võtmelemendid endiselt alles – Prometheus varastab inimkonna eest tule ja teda karistatakse selle eest – kuid ometi on müüdi idee hoopis teistsugune. Aischylose Prometheus tähistab edusamme, mille inimkond on saavutanud just seistes jumalatest ja loomadest eraldi. Tema lugu tõstab inimseisundi peamise narratiivina esile pigem progressi kui allakäigu. Aischylose Prometheus, kes ei ole enam trikster, võtab inimkonna eest Zeusi türannia vastu mässaja rolli. Siin kujutavad Prometheuse teod mässu Zeusi julma ja autoritaarse režiimi vastu. Aischylose Zeus on võimule pääsenud uustulnuk ning tema valitsemine on toores ja julm. Aischylos on seega muutnud Prometheusi ja Zeusi vahelise konflikti mõistusevõitlusest poliitiliseks mässuks. Prometheuse aheldamine kalju külge rõhutab veel Zeusi vägivaldset hoolimatust teiste suhtes, mis on tüüpiline türanlikele režiimidele. Lisaks, kui Hesiodose Teogoonias hoiab Zeus surelikelt tuld tagasi vastuseks Prometheuse pettusele, mis leidis aset Mekone ohverdamisel, siis Aischylose versioonis on Zeusi kavatsus hävitada surelik rass täiesti motiveerimata. Aischylose Prometheus on seega vähem trikster ja rohkem mässaja ja inimkonna eestkõneleja jumalate rõhumise vastu.

Prometheus ja progress

Aischylose Prometheus jutustab progressist. Tema müüt kujutab inimlikku seisundit lootuse ja edenemise mõttes, kui evolutsiooni primitiivsest loodusseisundist tsiviliseerituma inimeksistentsi suunas. Tema tulekingitus sümboliseerib kõiki oskusi ja teadmisi, mis eristavad inimeste olemasolu loomade omast. Selle asemel, et keskenduda jumalate vahekorrale, nagu seda teeb Hesiodos, pühendab Aischylos oma tähelepanu jumala/inimese/looma spektri teisele otsale – viisidele, kuidas inimkogemus ületab metsaliste oma. Kuigi kreeklased ei pruukinud olla konkreetset sõna progressi kohta, oli Prometheuse müüt kindlasti hea viis selle kontseptsiooni mitmetähenduslikkuse üle mõtlemiseks. Tehnoloogia oli oluline progressi indikaator ja sellega seoses tegi Prometheuse müütiline roll inimkonnale tule toojana temast loogilise valiku tehnoloogilistest uuendustest ja edusammudest tulenevate eeliste ja riskidele mõtisklemiseks. Aischylose järgi enne tuld ei olnud mehed paremas olukorras kui loomad; tulega selgitab Prometheus, et inimesed saavad arendada kõiki oskusi, mis on vajalikud enda jaoks parema maailma loomiseks. Hesiodos aga kirjeldas Prometheuse varastatud tuld kui inimkonna langemise põhjust kuldajast töökalde rauaajale.

Prometheus kui tööinimese sümbol

Prometheus on sümboliseerinud ühtlasi ka inimese vajadust töötada. Enne kui Prometheus inimestele tule varastas, ei pidanud inimesed tööd tegema – Kuldajastul andis maa inimesele pidevalt vilja ja elamine oli lihtne. Kuid, kui Prometheus tule varastas, karistas Zeus inimkonda selle kingituse eest ja sundis neid töötama selle nimel, et maa neile vilja annaks. Olgu selleks siis põlluharimine, käsitöö või nüri vabrikutöö, Prometheus on ideaalne kuju, et mõelda töö rollile inimkogemuses läbi aegade – töötajate ja juhtkonna suhetele, töötingimustele ja muule. See rõhutab ka inimeste ja jumalate omavahelist eraldatust - Inimesed peavad oma elatise nimel töötama, aga jumalad mitte. Samas ka eraldatust loomadest, sest inimesele on antud oskused ja tuli, mis annab neile eelise.

Kaasaegne mõtlemine Prometheusist

Kahekümnendal sajandil inspireeris Prometheus kogu oma müütilises keerukuses meid inimseisundi parameetreid uuesti määratlema, võttes arvesse sajandi võrreldamatuid saavutusi poliitikas, teaduses ja kunstis ning enneolematut hävingut massilises ulatuses. Inimkonnale tule varastanud Prometheus aitas nii luuletajatel kui ka teadlastel uurida tehnoloogia eeliseid ja riske. Prometheus, kes julges astuda vastu autoritaarsele Zeusile inimkonna päästmiseks, on suunanud poliitikuid ja näitekirjanikke nende katsetes hinnata surelikuks olemise piiranguid ja viise, kuidas kunst või valitsusstruktuurid võivad aidata neid ületada. Inimliku leidlikkuse eeskujuna ja surelike kannatuste sümbolina kehastab ta inimese seisundi parimat ja halvimat. Ja ometi, kuigi Prometheusest on kirjutanud nii luuletajad, teadlased, muusikud kui ka poliitikateoreetikud, ei paku tema müüt selgeid vastuseid meid vaevavatele keerulistele küsimustele. Mis on võimu olemus? Milline on inimeste koht asjade suuremas kosmilises skeemis? Kas suudame kunsti kaudu ületada oma maailma kannatused? Kas suudame tehnoloogia abil oma maailma piirangutest üle saada? Kui palju maksab inimareng? Prometheus müüt keeldub inimkogemust universaalselt määratlemast. Selle asemel aitab Prometheus müüt meil alati püstitada võtmeküsimusi iga uue ajastu ees ja taasmõtestada seda, mida tähendab olla inimene. (Dougherty, 2006)

Beall, E. F kokkuvõte

Selle teksti autor juhhib tähelepanu Hesiodi müütide erinevustele Prometheusega kohta. Müüdid Prometheusega tule röövimisest ja Pandorast on nii "Teogoonias" kui ka "Töodes ja päevades", kus hilisemas narratiivis esitatakse Pandora lugu täielikumal kujul. Neil kahel lool on tihe side, mis teeb selgeks, et viimane on osaliselt kirjutatud varasema mudeli järgi.

Hesiodiga töötavad teadlased väidavad, et nende vahelised erinevused näitavad autori soovi rõhutada "esimese" loo eri omadusi.

Näiteks, neid kahte teost võrreldes võib mõista, et teos "Tööd ja päevad" on üksikasjalikum ja loo põhiolemus ei ole see, et Zeus vastandub Prometheusele kõrgema tarkusega, nagu on "Teogonias", vaid et Zeus peab teda võitma. Nii luues Pandora: "Tule asemel annab ta inimestele kurja, mida nad armastavad".

Samuti autori arutluskäik selles artiklis osutab arengule, mis toimus algse müüdi sees, mida kohandati hilisematele kreeklastele sobivaks. Võimalik, et Hesiodos tahtis kaheksanda sajandi lõpus või seitsmenda sajandi alguses eKr koostada Boiootia väikesemahulises põllumajanduskeskkonnas igapäevaelule rohkem sobivamat teost. Ja on täiesti võimalik, et see kohandamine oli vajalik müüdi vananemise tõttu, mis muutus nii ilmseks, et tingis vajaduse otsida alternatiive.

Autor, oma mõtisklusi kokkuvõttes, viitab, et suutmatus integreerida "Prometheusest" narratiivi, mis tahes tüüpi ajaloolistesse narratiividesse, on tingitud selle kalduvusest minna kaugemale "ajaloost", kus kõrge sümboolika lõpeb Pandora ja Hermese sulandumisega ning rõhuasetusega etümoloogiale.

Arvestades seda artiklit meie projekti ja uurimisküsimuse osas, võin välja tuua mõned olulised aspektid.

Vastates küsimusele, **kas Prometheus on inimkonna päästja või kas ta väärnis oma karistust?**

Pärast selle artikli lugemist võib aru saada, et vastus sõltub loo enda narratiivist. Selles artiklis analüüsib autor Prometheuse lugu, mille Hesiod kirjutas kahes teoses "Teogoonia" ja "Töödes ja päevades", ning täpsemalt, kuidas need kaks teost üksteisest erinevad. Kuid mõlemas teoses on Prometheus trikster.

Artikli autor mainib Hans-Georg Gadameri artiklit, kus ta vaatlleb Hesiodose Prometheust seoses Ateena klassikalise draama "Kinnineeditud Prometheus" Aischylosele omistatud "traagilise" kujuga. Kuid pärast kahe teose "Teogoonia" ja "Kinnineeditud Prometheus" lugemist on mul raske neid võrrelda. Kuna Prometheuse iseloom ja pilt on erinevatel ajastutel esitatud täiesti erinevalt.

"Prometheus" Aeschylus'is on heategija, ta tegi kõik inimeste kasuks, nende arenguks ja oli valmis eneseohverdamiseks. Kuid Hesiod esitleb Prometheust mitte kangelase ja inimeste abistajana, vaid negatiivse tegelasena, kes oma tegevusega kandis Zeusi viha inimeste peale. Tema "Prometheus" on salakaval ja nagu Beall teda nimetab- ta on trikster, kes tegi kõike lõbu pärast.

Seda artiklit edasi analüüsisid leidsin vastused meie uurimuse teisele küsimusele: **Kuidas on Prometheusi kujutatud läbi aja meie kultuuris ning kellega teda on võrreldud?**

Kultuuriteemat puudutades toob autor järgmised näited:

Gadameri väidet võib seostada ka kultuuri teemaga, sest Gadamer on kuulus saksa filosoof, kes Rudolf Bultmannile (1954) pühendatud kogumikus analüüsis Hesiodi ja Aeschylust küsimuses: kuidas peegeldab nende poetiline Prometheuse müüdi ümberjutustamine inimkultuuri eneseteadvust? Samal ajal ei rekonstrueerinud Gadamer müüdi enda ajalugu.

Teised teadlased võrdlevad Hesiodose lugu Prometheuse kohta Genesis Eedeni patu narratiiviga, kasutades Pandora ja Eeva paralleeli, milles puudutatakse religiooni teemat. Sellega seoses on asjakohane seostada Teogoonia "Prometheust" religiooniga.

"Tööde ja päevade" lool on teine tähendus. Ehkki seda saab tõlgendada religioosselt, näiteks omistades Pandora teole inimese autonoomia päritolu jumalate suhtes, kuid sellel lool on ka moraal ja Beall kirjeldab seda järgmiselt: *"Kui te (Prometheus) proovite maailma (Zeusi) petta, peegeldab see lihtsalt teie lähenemist kättemaksuga (Zeus kavaldas üle Prometheuse). Eelkõige muutub elu kingitus petlikuks (Pandora Hermese kaudu) ja te jõuate enesepettuseni (Elpis), isegi kui kurjus teid valdab. Saate selle õppetunni õppida (Epimetheus)".* Võib öelda, et vaadates sel viisil Prometheuse narratiivi, võib sellel olla filosoofiline tähendus. Samuti usub selle artikli autor, et Prometheuse müüti saab võrrelda müüdiga, mille Platon väljendas hiljem filosoofi-sofisti "Protagorase" kaudu. "Protagoros" on antiikfilosoofi Platoni filosoofiline teos Sokratese ja Protagorase vahelisest dialoogist, kus Protagoras on sunnitud rääkima võimalusest, kuidas õpetada voo- rusest Prometheuse müüdi põhjal.

"Protagoras jutustab Sokratesele vastuseks müüdi sellest, kuidas Epimetheus ja Prometheus erinevaid ande jagasid – kellele kihvad, kellele küüned, kellele tiivad. Kehva planeerimise tõttu jäi aga inimene kõigest ilma. Prometheus otsustas hukule määratud inimkonda aidata ja otsustas neile hankida mõõdukuse (sophrosyne), et aga seda valvati liiga hästi, varastas ta neile tule, saades lisaks veel Athenalt inimestele õpetamiseks tehnilisi oskusi. Hiljem märkas Zeus, et ilma poliitiliste oskusteta ei suuda inimesed koostööd teha ja saatis Hermese seda kunsti kõigile võrdselt jagama. Protagorase meelest vastas see müüt Sokratese esimesele küsimusele."

Nagu võib näha, on selle müüdi narratiivi ühiseid motiive (näiteks Epimetheus, ilma ettenägelikkuseta, ühendades Hephaistose ja Ateena, Zeusi ja Hermese) leida mõlemas

versioonis. Kuid teadlased väidavad, et Protagoras väljendab otseselt oma seisukohta, samas kui Hesiodose puhul jääb ülalmainitud moraal pinna alla, millest igauks aru ei saa.

Lõpetuseks tahan öelda, et Prometheuse müüti on analüüsitud ja võrreldud erinevate asjadega palju sajandeid. Aga kas ta oli hea või halb, ei saa kindlalt öelda. Tõenäoliselt võib oletada, et Hesiodos esitas Prometheuse sellisel kujul, kuna Zeus oli tema jaoks iidol ja "peajumalaga" ei saa vaielda. (Beall, 1991)

5.5.4. RÜHM 4

MEDUSA MÜÜT JA SELLE TÕLGENDUSE MUUTUMINE AJAS

Kuna minu, Eve Rannamaa, ülesandeks (grupisisese arutelu tulemusena) jäi Medusa müüdi nõ. avamine ja ühtlasi osutamine selle tõlgenduse muutumisele ajas (20 sajandi alguseni), siis kasutan ülevaate andmiseks enam kui ühte allikat.

Medusast, kui Antiik-Kreeka müütilisest tegelasest, kirjutab esimesena Hesiodos u. 800 e.Kr. oma teoses „Teogoonia“ (lühidalt on seda müütilist tegelast varem mainitud küll ka Homerosel u. 800 e.Kr. eepostes „Ilias“ ja „Odüsseia“). Kõige enam kajastust leiab Medusa müüt aga ladina poeet Ovidiuse (43 e.Kr.-8 p.Kr.) „Metamorfoosides“, täpsemalt IV raamatus.

„Teogoonias“ räägitakse Medusast seoses Kreeka kangelase pooljumal/poolinimese (Argose kuninga tütre Danae ja Zeusi poja) Perseusega (Hamilton, 1975). Kusjuures nime „Perseus“, algupärane kirjaviis oli „Ptserseus“, mis kreeka keeles tähendab hävitajat (Graves 2010); ja kellest sai hiljem Heraklese vaarisa (Hamilton, 1975).

Oma jõu ning võimete tõestamiseks sai Perseus ülesandeks tuua *Seriphose saare* (Graves, 2010, 314) kuningas Polydektesele pulmakingiks gorgo Medusa pea (Hamilton, 2018).

Gorgod, mis kreeka keeles tähendab *hirmus, kohutav* (Antiigileksikon, 2010) olid kreeka mütoloogias maapealsed tiibade ja draakoni kehaga naissoost olevused – kolm õde, Phorkyse –kui mere (kr.k. *Pontos*) ja maa (kr.k. *Gaia*) poja (Hamilton, 2018) – ja merekoletise

(kr.k. *Keto*) tütreid (Antiigileksikon, 1985), kellest kaks Sthenno ja Euryale olid surematud ning eatud, ja üks, Medusa, sünge saatusega surelik (Hesiodos, 1999).

Gorgod elasid okeanose (ld. k. *oceanus*, mis tõlkes tähendab ookeani) taga (Antiigileksikon, 1985). Siiski, Ovidiuse kirjatööde ehk aastatuhande vahetuse ajaks, oli kreeklastel juba olemas käsitlus Vahemerest kui sisemerest, sest Kreeka 5.saj. e.Kr. kirjutanud poeet Pindaros juba mainib oma lüürikas Heraklese sambaid so. Gibraltari väina kaldaid („Pillars of Hercules“, 2023). Niisiis, gorgode asupaik oli okeanose taga kaugel läänes, täpsemalt Liibüas (Graves, 2010).

Gorgod olid tuntud oma hukutava jõu poolest: igaüks, kes neid vaatas muutus kiviks (pseudo-Apollodorus, 2008; Hamilton, 1975). Välimuse järgi võib neid pidada koletisteks, kelle tunnuseks lõustaks virildunud näojooned ja kõneks õudne mõirgamine (Antiigileksikon, 1985). *Kuid ainult Medusal kattis pead juuste ja madude sasipundar* (Ovidius, 1977, 235).

Antiik-Kreekas oli gorgode vägi au sees. Gorgo pea kujutist ehk *gorgoneion* it kujutati nii hoonetel, müntidel kui ka relvadel omaniku kaitseks, ja ühtlasi vaenlaste hirmutamiseks („Gorgoneion“, 2023). Sümboliseerides metsikut jõudu ja võimu, pidi groteskne mask kaitsma ühtlasi kurja silma eest (Encyclopedia Britannica, 2023); nii kasutati neid tihti templites ning isegi sõdurite turvistel (Mütoloogia, 2009).

Eelnevat silmas pidades võiks arvata, et mütoloogiline kangelane Perseus võttis endale teostamatu ülesande: tuua oma kuningale gorgo Medusa pea, ent ta ei jäänud üksi – talle ruttasid appi kaks Kreeka jumalat: Hermes (Zeusi käskjalg ja kaupmeeste kaitsja) ning tarkuse ja õiglaste sõdade jumalanna Athena (Hamilton, 1975). Hermes andis Medusale mõõga, mis ei paindunud ega murdunud, ja Athena pronksist kilbi oma rinnalt, mis tänu peegli efektile pidi Perseust gorgode kivistava pilgu eest kaitsma (Hamilton, 2018). Enne oma missiooni elluviimist sai Perseus põhja nümfi käest veel tiivulised sandaalid, nähtamatuks tegeva mütsi ja Medusa pea jaoks võlupauna, millel omadus sisu järgi kuju võtta (Hamilton, 2018).

Oma Metamorfooside IV. osas, jutustab Ovidius, et *Medusa olevat olnud kord kaunis tütarlaps, kel palju kosilasi. Tema võludest esikohal olid olnud tema juuksed...* (Ovidius, 1977, 235). Neiu sattus aga Athena pahameele alla, kui ühes viimatimainitu templitest veekogude jumala Poseidoniga ühte heitis (Graves, 2010). Kas tegu oli vägivallaakti või kahepoolse nõusolekuga jääb antiikaegsete allikate põhjal selgusetuks, sest „Metamorfooside“ IV. raamatus kirjutab Ovidius vaid *...Neptune, lord of the Ocean ravished her* (Ovidius, 1977, 235), jättes üksjagu tõlgendusruumi.

Taoline templi rüvetamine vihastas karsket tarkusejumalanna Athena` t niivõrd, et ta *...muutis Medusa tiivuliseks lõõmavasilmseks, tohutute hammaste, suust välja ulatuva keele,*

vasksete küüniste ja madudest juustega koletiseks, kelle pilk inimesed kivistas (Graves 2010, 167). Miks Poseidon seekord Athena pahameelest pääses, antiiksetes kirjutistes ei kajastu. Kreeka mütoloogias on aga tavaline, et jumalatele on lubatud tunduvalt enam kui surelikele.

Tulles tagasi Perseuse loo juurde, jõudis viimane gorgode elupaika parajasti siis, kui nood magasid, ning tiivuliste sandaalide abil hääletult lennates ja õdesid pronkskilbi vahendusel silmas pidades raius Perseus (Athena käest juhitud) Medusal ainsa hoobiga pea otsast ja pistis selle võlupauna (pseudo-Apollodorus, 2008).

Medusa kaelast hüppasid välja Poseidoni lapsed: tiivuline hobune Pegasos – kes saanud koha surematute seas, sööstis taevasse – ning sõdur Chrysaor, kel sündides käes kuldne mõök (Hesiodos, 1999).

Perseuse lahkudes gorgod ärkasid, asudes teda jälitama, ent asjatult: ta pääses, pannes võlumütsi pähe ja muutudes sel viisil nähtamatuks (pseudo-Apollodorus, 2008).

Mõne allika kohaselt tähistab gorgo Medusa pea maharaiumine kreeka mütoloogias patriarhaalse ühiskonnakorralduse ülemvõimu (Mütoloogia. Maailma müüdid ja legendid, 2009, 111). Sama seisukohta jagas ka inglise teadlasest müüdiuurija Robert Graves (1895-1985), kes vaatles Medusa tapmise akti kui ajaloo kajastust perioodist II aastatuhande algus e.Kr, mil (tõenäoliselt patriarhaalsed) hellenid tungisid Kreekasse ja Väike-Aasiasse ning heitsid väljakutse neis paigus kummardatud kolmetise jumalanna (*triple goddess*) võimule (Graves, 2010).

Ka briti klassikalise teadlase, keeleteadlase ning ühe Vana-Kreeka mütoloogia ja religiooni kaasaegse uuringute asutaja *Jane Harrison*’i (1850-1928) („*Prolegomena to the Study of Greek Religion*“ 5.ptk.) on osutanud, et hallidel aegadel oli Medusa jumalanna ise, kes profülaktika mõttes varjas oma palet gorgomaski – jõletu näokatte – taha, mis pidi hoiatama ilmikuid, et need ei topiks oma nina tema müsteeriumitesse (Graves, 2010, 20).

Taas müüdiloo juurde naastes: kui Perseus Liibüa kõrbede kohal lendas, langesid mõned tilgad gorgo verd maapinnale, muutudes kohe erinevateks mürkmadudeks (Ovidius, 1977). Päevaloodel, soovimata pimedas teekonda jätkata, maandus Perseus kaugel läänes, titaan Atlase mail, saanud aga lahkusetu vastuvõtu osaliseks, näitas ta viimasele Medusa pead, mille tulemusena Atlas kivistus (Ovidius, 1977), muutudes Atlase mäestikuks Aafrika loodeosas, mis eraldab Sahara kõrbe Vahemerest. Medusa hukutav jõud oli seega hävimatu.

Järgmisel päeval pöördus Hermes itta, tehes seejärel Egiptuses Niiluse kaldal puhkepeatuse ja lennates siis edasi põhja poole piki Vilistitemaa (*the land of Philistines* – autori märkus) rannikut (Graves, 2010).

Märganud rannikul merest tõusva kalju külge aheldatud Etioopia printsessi, Andromedat, kes pidi Poseidoni viha lepituseks naissoost merekoletisele ohverdatama, Perseus armus, tappis koletise ja vabastas Andromeda (pseudo-Apollodorus, 2008).

Võitluses merekoletisega, *juhuks, kui koletis peaks üles vaatama, oli Perseus gorgo pea paunast välja tõmmanud; nüüd pani ta selle, nagu allapoole, mererohust ja vetikatest vallile, (mis otsekohe koralliks muutus)...* (Graves, 2010, 316). Ovidius (1977) kirjutab, et ka merenümfid testisid värske mererohu abil gorgopea väge; ja kivinenud mererohtu vette laiali puistates, nad justkui külvasid koralle, mil tänase päevani see omadus, et *...mis oli nõtke rohi veepinna all, muutub kiviks selle kohal* (Ovidius, 1977, 231).

Kui vabastatud Andromeda vanemad keeldusid tüdarta Perseusele loovutamast, oli viimane sunnitud võitlusse astuma ja kasutama võitlusvahendina taas gorgopea jõudu, muutes oma vastased kiviks (Graves, 2010).

Lõpuks kui Perseus tagasi oma kodusaares jõudis, kaasas Andromeda ja Medusa pea, kasutas ta viimast korda selle väge kuningas Polydektese ja selle poolehoidjate vastu – see kiviring on Seriphosel alles tänaseni (Graves, 2010).

Kreekasse naastes andis Perseus Medusa pea Athenale üle, kes kinnitas selle *aeigisele* (kr.k.“kitsenahk“), Zeusi kilbile, mida Athena tema eest kandis (Hamilton, 2018). Aigist on kujutatud ka soomusja loomanahana, millel madudest ääris ja keskel gorgoneion (Antiigileksikon, 1985).

Kui Antiik-Kreeka arhailise perioodi (8 – 6 saj. e.Kr.) ja veel varasematel kunstiteostel on Medusat kujutatud koletuna: suust väljaulatava suure keele, laiade hammaste või kihvadega ja madudepuntrast juustega, siis klassikalisel ajajärgul (5sajand – 336 e.Kr) on *gorgoneion* id palju vähem ähvardava väljanägemisega, nagu näiteks *Medusa Rodanini* (5 – 4 saj. e.Kr) puhulgi täheldada võib („Gorgoneion“, 2023). See „ilustamise“ trend jätkus ka hellenistlikul perioodil, ning eriti keskaja asketismi väljatõrjuval renessansiajastul (mis sai alguse 14. sajandi Itaalias ja saavutas oma kõrgaja 16. sajandil). Inimesekeskse ja elujaatava kultuuri taas au sisse tõustes, taotlesid renessansikunstnikud oma töödes eelkõige ilu ja harmooniat (Larousse, 2002); arvatavasti omistati just seetõttu kõnealuse ajastu kunstiteostes Medusalegi palju kaunimad näojooned kui varem.

Uuest, võikalt ilusast väljanägemisest hoolimata jäi Medusa, kui müütilise tegelase, roll siiski endiselt negatiivseks, ja seda kuni eelmise sajandi alguseni, mil hoogustunud naisõiguslik liikumine tema müüdiloo feminiinse aspekti kaudu oma väljundi leidis.

“Let Them Know That Men Did This”: Medusa, Rape, and Female Rivalry in Contemporary Film and Women’s Writing. (Johnston, 2017)

Medusat võib tõlgendada kui representatsiooni Freudi kirjeldatud kastratsiooniärevusest ja mees-autoriteedi toksilise anastamisena või ka sümbolina feministlikust vastupanust - Medusa tõlgendus muutub vastavalt selle tõlgendaja maailmavaadetele, nagu teisedki kultuurilised müüdid toimib ka see peeglina selle vaatlejaid ümbritsevale kultuurile. Enamusele tekitab Medusa nimi silme ette pildi rohelistest koletisest madudest juustega, kes muudab mehed piisavalt naiivseks, et nad vaatavad teda ja kivistuvad. Teda on muu popkultuuri seas kujutatud ka kolmes Hollywoodi kassahitis ja ka näiteks Rihannat on kehastanud Medusat 2013. aasta GQ kaanel. Medusa misogüünilise ajaloo seoses on tema kaasaegsed kujutamised leidnud koha feministliku analüüsi vallas.

Antiikajast peale on erinevate kunstide ja teadustega tegelevad inimesed võidelnud Medusa loo sisu tähenduse üle - kas tähistades Perseuse võitu koletu naise üle, või empatiseerides Medusaga kui meeste agressiooni ohvriga. Teise laine feminism kippus looma naistekeskset “herstory’t”, mis hõlmas ka müütidest ja muinasjuttudest tuntud naiste lugude ülevaatamist ja omaks muutmist. Feministlikud luuletajad hakkasid Medusat kasutama feministliku raevu sümbolina, kasutades tema lugu suunamaks vägistamise juhtudel süü ohvrilt meeste seksuaalset agressiooni soodustavale kultuurile. Samas kipuvad peavoolu kujutused Medusast siiski eirama seksuaalkuritegu ja keskenduma tema kujutamisele hüperseksuaalsena, esitledes teda ühtaegu põneva ja hirmsana - sellest võib oletada, et kaasaegses filmimaailmas õitseb vägistamiskultuur.

1986. aasta kirjatükis “Transforming a Rape Culture” defineeritakse vägistamiskultuuri järgnevalt:

a complex of beliefs that encourages male sexual aggression and supports violence against women. It is a society where violence is seen as sexy and sexuality as violent. In a rape culture, women perceive a continuum of threatened violence that ranges from sexual remarks to sexual touching to rape itself. A rape culture condones physical and emotional terrorism against women as the norm. In a rape culture both men and women assume that sexual violence is a fact of life, inevitable as death or taxes. This violence, however, is neither biologically nor divinely ordained.

Selle määratluse järgi oli kultuur, kust Medusa pärineb päris kindlalt “vägistamiskultuur”, antiikmüüdid, kus Zeus ja Neptuun tavatsevad vägistada ja rasestada naisi toetavad süstemaatilist uskumust, mille raames mõistetakse naiste kehade vastu suunatud vägivalda

jumalate poolt määratuna → normina. Kuigi teatud naiste ja meeste (lesed, neitsid, poisid) vägistamist võidi Ateenas seadusega karistada, peeti seda teotuseks mitte ohvri, vaid ohvri perekonna vastu. Teisest küljest oli vallaliste mitteneitside ja meesorjade vägistamine seaduslik; lisaks ei karistatud madalamate klasside inimeste vägistamise eest nii karmilt. Naisvangide tavapärase vägistamine oli sõjanorm ja nagu mõned teadlased on näidanud, tähistati kirjanduses ja näidendites mõnikord isegi vabade naiste vägistamist. Paljud feministid väidavad, et me elame jätkuvalt vägistamiskultuuris. Eelkõige on seksuaalse rünnaku ja ohvrite häbistamise ümber valitsenud vaikus võimaldanud vägistamiskultuuril areneda. Seega osalesid teise laine feministid mitmetes teadlikkuse tõstmise kampaaniates, et tõsta sotsiaalset teadlikkust, anda hääl ohvritele, keda on vaigistatud, ja suunata süü ümber naistevastast vägivalda elus hoidvatele kultuurimütoloogiatele. Samal ajal hakkas feministlik kirjandus patriarhaalseid müüte ümber kujundama, püüdes jutustada history asemel herstory't. Müütilistele naistele häält tagasi andes kaldusid paljud poeedid lisaks Eevale, Pandorale ja Neitsi Maarjale, Meduusa poole ja eriti tema loole kui vägistamise ohvrile.

Kuigi mitmed teise laine feministlikud poeedid, nagu Sylvia Plath ja May Sarton, kasutasid Medusa müüti eneseleidmise protsessis, kuuleme Ann Stanfordin 1977. aasta luuletuses „Medusa” esimest korda Medusat enda eest rääkimas; ta räägib vägistamise üleelajana. Amy Clampitti "Medusa" (1987) paljastab samamoodi Medusa ikonograafia kui patriarhaati tähistava mälestusmärgi. Ta süüdistab patriarhaalset kultuuri Medusa kasutamises [naissoo] laimuna, väites, et Medusa lugu on antiikne hirmutaktika, hoiatav lugu, mida mehed räägivad naiste seksuaalsusest. Kuid Clampitt keeldub seda versiooni aktsepteerimast. Rõhutades Poseidoni tegude kuritegelikku ja rikkuvat olemust, nimetab ta tema Medusa vägistamist jultunuks ja üleastumiseks. Samal ajal teeb ta ka selgeks, kui mõttetu on püüdlus kriminaliseerida või karistada sellist rikkumist, sest patriarhaalses süsteemis ei tohi eitada pimedat/jumalaid. Vägistamiskultuuris on nõusolek ju alati, juba kaudselt antud. Luuletajatelt on veel häid näiteid, aga leian, et kuna me neile otseselt oma töös ei keskendu piisab sellest. Arvestades Medusa loo feministlikku taastamist on tähtis vaadata ta esindamist peavoolukultuuris. Eriti arvestades, et feminism on lekkinud Hollywoodi filmi ja televisiooni maailma; printsessid võitlevad ise tornidest välja ning nõidadel ja kurjadel kasuemadel on keeruline minevik ja nende halvaks käitumiseks head põhjused. Seega võib eeldada, et

stsenaristid ja režissöörid jutustavad Medusa lugu sarnaselt ümber, üritades lahti harutada tähenduste „paljudust”, millest nt. Clampitt oma luuletuses räägib. Selle asemel on vastupidi. 1981. aasta filmis "Titaanide kokkupõrge". Kirjaniku ja režissööri valikuid analüüsitakse tolleaegse semiootilise süsteemi kontekstis, mida iseloomustas selliste filmidega nagu Rambo ja Rocky seotud hüpermaskuliinsus. Film valib teadlikult Medusa müüdi kõige misogüünsemad lõimed, kustutades tema vägistamisloo ja liialdades tema koledusega, et rõhutada naiste autoriteedi ohtu. Film kordab sugude võitlust, vastandades Andromeeda naiseliku ideaali koletu Medusaga, kellel tuleb tema päästmiseks pea maha lõigata. Kuigi vägistamine narratiivist puudub, kummitab see filmi äärealasid ja jutustab nagu meessoo jaoks naissoo ohu alistamine saab toimuda ainult tema keha domineerimise kaudu.

2010. aasta adaptatsioon filmist on väidetavalt veelgi misogüünsem kui originaal, hoolimata sellest, et see ilmus hiljem. Lisati uus naistegelane Io, kes on seksuaalse rünnaku ohver, vaatamata sellele, ütles ta Perseusele, et Medusa on samuti ohver, ei kaitse Io Medusat ja õpetab Perseusele, kuidas Medusat tappa. Io, kes oma valges tuunikas ja mõõgaga vehib, meenutab igati Ateenat, flirtides Perseusega. Iot kujutatakse binaarse neitsina ja Medusat hoorana; kujutatakse seda, et isegi "heades tüdrukutes", kes seisavad vastu vägistamisele, on endiselt "halb" seksuaalne element, mis on olemuslikult seotud domineerimise ja kontrolli sooviga. On märkimisväärne, et Perseus väljub nende võltsimises Io üle võidukalt, täpselt nagu Medusa üle. Sel moel toetab film patriarhaalset arusaama, et naised ihkavad salaja vägistamist ja domineerimist ning et neid soove saab rahuldada vaid meeste vägivalla kontrolli all. Kuigi 2010. aasta Titaanide kokkupõrgete versioon üritab lugu moderniseerida ja kujutada Iot tugeva ja sõltumatu naistegelaseks, tugevdab see lõppkokkuvõttes patriarhaalseid ja misogüünseid ideid seksuaalse rünnaku ja naiste seksuaalsuse kohta. Film julgustab vaatajat Io traumat kõrvale heitma. Samuti juurutab see müüti, et naised ihkavad salaja vägistamist ja meeste vägivald on nende soovide rahuldamiseks vajalik. Üldiselt võib filmi vaadelda kui vastust naisliikumiste poolt viimastel aastakümnetel saavutatud edule, reaktsioonilise katsena taaskehtestada traditsioonilisi soorolle ja naiste allutamist.

Filmiadaptatsiooni Kreeka mütoloogial põhinevast noortele mõeldud Percy Jacksoni nimelisest raamatusarja esimesest raamatust "Percy Jackson and the Olympians" kritiseeritakse selle pärast, et see on neist filmidest kõige misogüünsem. Film kujutab Percy (Perseust) Poseidoni pojana ja tema kohtumine Athena tütre Annabethiga tugevdab tüdrukute, kes kutsuvad end alistama, soorolle. Filmis muudetakse ka Medusa lugu, kujutades teda seksuaalselt ahne ja

vaenutsevana, kusjuures tema peamine eesmärk on meeste autoriteeti kujutav välgunool. Filmis kujutatud Medusal ei ole mingit viidet temale kui vägiteo ohvrile vaid teda kujutatakse seksuaalselt agressiivse koletisena.

Viimaseks käsitleb artikkel Rihanna kujutamist Medusana Briti GQ ajakirja jaoks ja väidab, et Medusa kujutamine populaarkultuuris tugevdab misogüünseid müüte vägistamise kohta ja julgustab naiste rivaalitamist. Autor märgib, et fotod töötavad sarnaselt varem käsitletud filmidega, erotiseerides naiste autoriteeti ja muutes nähtamatuks seksuaalse rünnaku narratiivi. Autor rõhutab ka Rihanna Medusa valiku murettekitavat olemust, arvestades tema isiklikku elu ja tema hüperseksuaalset naiselikkust. Kuigi Rihanna seksuaalsus võib tunduda seksiposiitivsusena, sõltub tema agentsus tema võimest meessoos seksuaalset iha esile kutsuda ja tema ihaldusvõime ilmneb ainult heteroseksuaalsete meeste fantaasia piires. Rihanna populaarsuse tegelik probleem seisnevat selles, et see leiab aset peavoolukultuuri vaakumis, kus naiste seksuaalsuse versioon on ainus versioon, millest räägitakse, tugevdades misogüünseid müüte vägistamise kohta ja julgustades naiste rivaalitamist. Artiklis jõutakse järeldusele, et Medusa esindatus populaarkultuuris on vastureaktsioon feministlikele narratiividele vägistamise ja väärkohtlemise kohta ning nõuab naiste seksuaalsuse mitmekesisemat esindatust populaarkultuuris.

MEDUSA GORGONAGA FILMID

Filmides olevate Medusade täpsemaks käsitlemiseks valiti välja 3 filmi, nimelt

1) The Gorgon 1964, 2) Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief 2010, 3) Clash of the Titans 2010

1) Peaks alustama õudus-/detektiivfilmist "The Gorgon 1964". Jutu järgi on Inglismaal Vandorfis juba 5 aastat salapärasel asjaoludel surevad inimesed. Kõik need muutusid kiviks, kuid kohalikud õiguskaitseorganid hoolikalt varjavad seda asjaolu. Eelkõige on selles eriline roll nii kohalikul arstil Namaroffil (Peter Cushing) kui ka tema abilisel Carlal, keda arst oli varem amneesia tõttu ravinud. Ja saladuste sasipundar tuleb lahti harutada Paul Heitzil, kelle isa ja venna Medusa tappis, kui ka Pauli juurde appi tulnud professor Karl Meister (Christopher Lee). Vandorfi legend ütleb, et Gorgonil oli 3 kohutavat õde: Isiphon, Medusa ja Megara, ja nende peas on maod. Medusa ja Isifona tapeti ning Megara põgenes kohalikku piirkonda ja elab nüüd noor naise kehas ja võtab täiskuuga Gorgoni kuju ja muudab kiviks iga elusolendi,

kes talle silma vaatavad. Filmi lõpus raiub Gorgonil pea maha professor Karl Meister ja Carlasse armunud peategelane Paul Heitz saab enne tema surma õudusega teada, et Gorgon elas Karla kehas ja muutus täisväärtuslikuks Gorgoniks täiskuu ajal. Samuti saab selgeks, et dr Namarof teadis, et Carla on Gorgon, nii et ta kaitses teda aktiivselt ja võitles filmi lõpus Pauliga, püüdes Carla (Gorgon) päästa. Pärast ärälõikamist muutub Gorgoni pea Carla peaks. Siin film lõpeb.

Seega on selle filmi süžeeel vähe pistmist Perseuse müüdi Medusaga ega Medusa varase elu müütidega. Filmi süžee on üles ehitatud Medusa kuvandi ümber. Medusa nimi on siin Megara ning Medusa kurva loo ja tema kohutavaks olendiks muutumise asemel on ta esialgu hirmutav ja kohutav, nagu tema kaks teist õde. Samal ajal on süžee järgi Eastfoni ja Medusa ülejäänud kaks õde juba tapetud, kuid Megara on elus ja tema välimus on Medusaga täielikult kooskõlas. Filmis on ka traditsioonilised nipid Perseuse müüdist, nimelt peegelduse kasutamine Medusiga võitlemisel (Paul Heitz näeb vees Medusa peegeldust, nii et ta ei sure esimest korda), ohvrid muudetakse kiviks, ja lõppus Medusa pea lõigatakse ära. Samal ajal kohandati müüdi süžee väga osavalt õudusfilmi jaoks, võttes elemente libahuntide müütidest (täiskuu ajal muutub Carla Medusaks) ja pärast pea maharaiumist võtab ta pea tagasi Carla välimuse. (nagu libahuntide puhul, kui nad surevad, siis lõpus muutuvad tagasi inimesteks). Medusa välimus vastab klassikale, nimelt maod peas, kohutav nägu.

Aga tegelikult on meil tegemist libahundiga, kes täiskuuga ei muutu hundiks, vaid Gorgoniks. Film kohandas Medusa Gorgoni tegelaskuju väga hästi ja annab edasi ka tema välimust müütidest, kuid Medusa lugu ennast on suuresti muudetud, et see sobiks filmi süžeele.

2) Teine film "Clash of the Titans 2010" põhineb suuresti Perseuse müüdil ja Medusa mängib siin olulist rolli. Süžee järgi leiab kalur rinnakorvi, kus on noor naise surnukeha ja süles laps, kes osutub elusaks. Tema nimi on Perseus ja ta on Zeusi ebaseaduslik poeg. Jumalad ja inimesed on sõja lävel. Inimesed on väsinud kohutavatest elutingimustest ja on väsinud jumalate kummardamisest. Filmi lavale ilmub aga Zeusi vend Hades, kes venna abistamise sildi all ehitab oma kavalat võimuhaaramisplaani. Selleks soovib ta kasutada krakeni müütilist loomingut, mis tekitab inimestes hirmu, mis annab Hadesele jõudu. Perseus ise kaotab Hadesse tõttu oma lapsendajast isa, kaluri, ja raevuhoos otsustab koos inimestega jumalatega võidelda. Selle tulemusel, nagu originaalmüüdis Perseusest, saab ta teada nõidadelt ühe silmaga, et krakeni saab tappa Gorgon Medusa abil, kelle pilk muudab kõike elusolendeid kiviks. Ta elab Styxi jõge teisel pool allilma serval. Teel Medusa koopasse jutustatakse tema varajast lugu, kus mainitakse, et Poseidon vägistas Medusat, ta põgenes Athena templisse, paludes tema kaitset, kuid Athena vihastas see ära ja tegi nii, et keegi teine kunagi ei tahtnud Medusat. Veel

Athena tegi nii, et Medusa ei saanud kahjustada naist, vaid ainult meest. Kogu meeskond sureb juba Medusa koopas. Perseusel õnnestub Medusid alistada, mitte ilma surevate üksuse liikmete ja pingutuste abita. Siinkohal on oluline ka märkida, et "Clash of the Titans" olev Medus on relvastatud vibu ja nooltega, lööb osavalt maha ja tapab vastased sabaga, liigub kiiresti ja ka ilma riideteta ning siin on ta peaaegu üleni roheline.

Ka erinevalt teistest filmidest "Clash of the Titans" filmis, kui Medus oma ohvrit vaatab, tema nägu muutub teravate hammastega maonäoks.

Lõpuks tõmbab Perseus filmi lõpus Medusa pea välja ja tapab krakeni, päästes sellega Argose linna.

Kuigi film põhineb Perseuse müüdi lool, on seda lugu tugevalt muudetud, nagu ka Meduusa kujutist. Siin võime jälgida originaalsuse ja kunstilisuse oskuslikku sümbioosi, Meduside iseloom muutub tugevamaks ja ohtlikumaks, sest tema arsenalis pole nüüd mitte ainult tappev pilk, vaid ka nooled ja saba. Ta elab ka siin allilmas. Selle tulemusena vahetas Medus elukohta, kasvatas endale saba ja sai nooltega vibu ning liigub peaaegu välgukiirusel. Kuid tema välimus, traditsiooniline surm ja pea kasutamine vaenlaste tapmiseks pole kuhugi kadunud. Nagu Ovidiuse raamatutes, on jälgitud ka tema varajast ajalugu, nimelt tema teed ilusast tüdrukust kohutavaks koletiseks.

3) "Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief" film, nagu eelmine film "Clash of the Titans 2010", põhineb see Kreeka jumalatel Olümpose mäelt. Percy on Poseidoni poeg. Ta on ohus, sest Zeus arvab, et Percy varastas tema välgunooled. Selle tulemusena peab Percy koos ema ja sõbra Groveriga pooljumalate laagrisse põgenema. Teel laagrisse kaotab Percy oma ema, kelle kuningas Hades Minotauruse abiga röövib. Juba laagris saab Percy teada oma isast ning kohtub Athena tütre Annabethi ja Hermese poja Lukega. Percy otsustab päästa oma ema Hadese kuningriigist ja tõestada oma süütust. Luke annab Percyle kilbi ja lendavad saapad. Teel kohtub Percy erinevaid müütilisi olendeid, sealhulgas Uma Thurmani esituses Gorgon Medusat. Peategelased kohtuvad temaga kaubanduskeskuses "Auntie Em's Garden Emporium", kuhu Medusa on kogunud terve kollektiooni oma tapetud ja kivistunud ohvreid. Percy Jacksoni Medusa eripäraks on see, et algselt ei plaaninud kangelased teda rünnata, nagu Perseuse müüdi puhul. Nad sattusid temaga juhuslikult kokku (sõber ja kaitsja Percy Grover leidis oma kivistunud onu Ferdinandi, kelle Medusa Gorgon tappis ja mõistis, et nad kukkusid tema urgu).

Samuti on selle filmi Medus kaasajastatud. Seega kannab ta päikesepirle, nahktagi, pükse ja saapaid. Samuti pani Medusa Gorgonga esialgu spetsiaalselt ette prillid ja mütsi, et tema ohvrid

kohe kiviks ei muutuks. Iroonilisel kombel kohtub Medusa Gorgon siin oma kahe vaenlase kahe lapsega. Percy, kelle isa on Poseidon, vägistas Medusa Gorgoni ja Athena tütre Annabethi, kes muutis Medusa Gorgoni koletiseks. Medusa Gorgon ise tunnistab siin, et ta "loob oma kujusid", kuna on üksildane.

Üldiselt on müüdi süžee edasi antud õigesti, Medusa ise ütleb, et ta oli varem ilus naine, kuid siis muutis Athena ta koletiseks ja Poseidon oli tema väljavalitu. Selle tulemusena löikab Percy telefoniekraanil Meduside peegelduse abil Medusa pea maha.

Järgmisena kasutatakse Medusa pea kaks korda. Esimene kord oli Hydra tapmine ja teine laenujärgses stseenis. Percy peidab külmikusse Medusa pea spetsiaalselt oma ema vihatud kosilase, mehe nimega Gabe, kes tahtis õlut külmkappist võtta. Stseen on pigem humoorikas. Seega on Percy Jacksoni Medusa tegelaskuju võimalikult kaasaegne ja seda kasutatakse ka humoorikate stseenide jaoks. Muutunud on ka Medusa pesa, nüüdseks on see kaubanduskeskus. Samuti lõigatakse pea ära ja seda kasutatakse vaenlaste tapmiseks. Välimus on aga veidi muutunud.

Kokkuvõte

Seega demonstreerivad need kolm filmi mitte ainult Medusa kujutise asjakohasust meie ajas, vaid ka erinevat tüüpi kreeka mütoloogia ja selle tegelaste tõlgendusi. Nii et selles teoses on selge, et Meduside tegelast kasutatakse detektiiv-, õudus-, seiklus- ja märulifilmides. Samas ei kao kuhugi tema üldine välimus (maod peas), antagonistide kuvand (alati kuri ja lõpuks sureb pea maharaiumisest), samuti oskus inimesi kiviks muuta. Tähelepanuväärne on ka see, et üheski filmi versioonis ei lennanud pärast Gorgon Medusa surma tema kehast välja hiiglaslik Chrysaor ega tiivuline hobune Pegasus. Pärast pea löikamist kõigis 3 filmis Medusa Gorgoni keha jäi liikumatuks. Peegelduse kasutamine võitluses Meduside vastu jääb samuti muutumatuks. Muutub ainult süžee tema osalusel (alates õudus- ja seikluselementidega detektiivist koos märulifilmi elementidega), temaga suhtlevad tegelased (inglise arst, saksa professor, Perseus, Percy Jackson ja teised teismelised tegelased jne) ja mõned detailid (Mõnevõrra muutub ka Medusa välimus, klassikaline (The Gorgon 1964), kaasaegne (Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief 2010) ja fantastiline ("Clash of the Titans" 2010 saba ja nooltega vibuga). Seega on Medusa kuvand maailma kultuuris ja kinos juurdunud ning peegeldub selles siiani.

The petrifying Gaze of Medusa: Ambivalence, Explexis, and the Sublime. *Journal of Historians of Netherlandish Art*

Valisin kokkuvõtte koostamiseks Caroline van Ecki artikli *The Petrifying Gaze of Medusa: Ambivalence, Explexis, and the Sublime*, mis ilmus 2016. aastal väljaandes *Journal of Historians of Netherlandish Art*.

Hollandi kunstiteoreetikud Junius ja van Hoogstraten kirjeldavad mõistet ülev (inglise keeles sublime) kui “piltide võimet vaatajaid kivistada ja nende mälusse jääda”. See mõiste on tihedalt seotud Longinuse proosat ja luulet eristava käsitlusega, kus proosa kasutab enargeia strateegiat ning luule ekplexis't, teose kuulaja või vaataja vapustamist.

Enargeia't on traditsiooniliselt mõistetud kui sõnade müstilist jõudu, mis loob inimesele millestki kujutluspildi ja kutsub esile emotsioone. Ruth Webb aga leiab, et energeia on vastavuses kõneleja elava sõnakasutusega, mis tekitab kujutluspilte ja inimeste võimega neid kujutluspilte luua. “Selle tulemusena pannakse avalikkus uskuma, et nad kogevad ise sõnades või piltides kirjeldatut. Seetõttu ei tekita ergas kõne võluvael kirjeldatava inimese või olukorra elavat kohalolekut, vaid kutsuvad kuulaja meeltes esile mälestusi, mis võimaldavad kirjeldatut visualiseerida”.

Ekplexis oli Longinuse jaoks elav tagajärg, mis saavutati üleva luule esitamise kaudu. Ta kasutas ka mõistet deinos, mis sümboliseeris üleva hirmuäratavat külge. Sellist nähtust illustreerivad hästi Medusa ja teised gorgod. Nende koletislikku olemust kirjeldatakse sageli kui deinos't, nende juuksed, mille asemel on maod ja gorgode kivistav pilk on ekplexis või kataplêxis. Gorgod tekitavad hirmu, ent samas on nende juures miski, mis inimesi köidab. Nii, nagu Medusa ohvrid muutusid tema pilgust kiviks, tunnevad ka vaatajat teda kujutavaid kunstiteoseid vaadates sarnast hirmu, et Medusa pilk kivistab nad.

“Mõnikord tõlgendatakse Medusa müüti kui muinasjuttu õuduste kunstilisest kujutamisest viisil, mis muudab need talutavaks või kivistatakse see müüt kunstiteoseks, mis võib meile otsa vaadata, kuid ei saa meile haiget teha”. Kui inimene tunneb Medusat kujutavaid teoseid vaadates hirmu, siis on see nähtus, kus enargeia muutub ekplexis'eks. Selline nähtus on justkui särav prožektor, mis on vaataja jaoks liiga ere ja “kivistab” ta. Sellisel juhul ei jälgi kunstiteos enam reaalsuse piire, vaid see teos muutub vaataja jaoks väljamõeldiseks, õudusunenäoks. Selles seisnes ka Aristotelese esteetiline paradoks: nimelt märkas ta, et inimestele meeldib vaadelda kunstis kujutatud olukordi, isikuid või sündmusi, mis täidavad neid hirmuga, kui neid teoseid päriselus nähakse.

Medusat kujutavad kunstiteosed tekitavad inimestes samaaegselt nii hirmu kui ka imetlust. Medusa pilk ja selle mõju vaatajatele on miski, milles väljendub eredalt kunsti mõjuvõim inimeste üle.

Barthes, Roland „Mütoloogiad” kokkuvõte

Barthes'i „Mütoloogiad“ (1957, e.k. 2004) koosneb kahest suuremast osast. Esimene osa uurib 20.sajandi kultuurinähtusi ning antud kokkuvõttes käsitlemist ei leia. Teine osa – „Müüt tänapäeval“ – on see, mida meil rühmatöös vaja läheb, kuna siin võtab Barthes kokku müüdi kui sellise semiootilise olemuse.

Barthes väidab kohe essee alguses, et müüt on kõne. Aga mitte lihtsalt kõne, vaid kõne, millel on väga kindlad parameetrid. Kõne peab vastama teatud tingimustele, et seda saaks müüdiks nimetada. See kõne ei pea seejuures olema ainult suuline või kirjalik, vaid võib olla ka graafiliselt kujutatud, samas peab tal olema tähendus. Asjaolu, et kõnel ja seetõttu ka müüdil peab olema tähendus, teeb sellest semiootilise süsteemi.

Müüdi moodustavad kaks omavahel seotud semiootilist süsteemi – lingvistiline süsteem ehk keel ja müüt ise. Viimast nimetab Barthes metakeeleks. Mõlemad süsteemid eeldavad tähistaja, tähistatava ja märgi olemasolu, kusjuures omavahel kattuvad lingvistilise poole pealt märk ning metakeele poolelt tähistaja ja tähistatav. See tähendab põhimõtteliselt seda, et kõik keeles sisalduvad tähistajad ja tähistatavad pole müüdid, ent müüdi tähistajad ja tähistatavad koosnevad lingvistilise süsteemi märkidest.

Kuidas müüte lugeda ja tõlgendada? Selleks tuleb vaadelda müüdi tähistajat. Tähistajal on tähendus ja vorm. Müüti tõlgendades võib keskenduda neist ühele, teisele või mõlemale. Kui keskenduda n.ö. tühjale tähistajale, ainult selle vormile, laseb lugeja müüdi tähendusel vormi täita kaheti mõistmiseta. Kui vorm ja tähendus selgelt eristada, muutub müüdi tähenduslikkus ebaoluliseks, seda tüüpi lähenemine on müüdi dešifreerimine, sellele oma tähenduse andmine. Kolmandat tüüpi lähenemine on keskendumine nii tähendusele kui vormile. Müüt muutub seeläbi lugeja jaoks olemuslikuks.

Kaks esimest tüüpi on analüütilised, need lõhuvad müüdi. Kolmas tüüp on dünaamiline, lugeja n.ö. elab müüdi läbi. Lugeja peab enda jaoks ise määrama, mis on müüdi lugemisel tema eesmärk, kas tema jaoks on oluline tähendus, vorm või mõlemad, kuidas müüt teda tema kaasaja kontekstis kõnetab.

Müüdi olemus on Barthes'i järgi moonutamine. Müüt kui selline moonutab paratamatult seda, millest ta räägib. Müüt leiab alati võimaluse asju kajastada, olgu siis täpselt või vihjamisi. Ka on müüt tihti kompromiss tõe ja väljamõeldise vahel.

Müüt on Barthes'i sõnul ka depolitiseeritud kõne. Poliitiline siinkohal tähendab inimsuhteid nende reaalses, sotsiaalses struktuuris. Müüt ei varja midagi, selle eesmärk on kõigest kõnelda. Taoline poliitiline olemus on seega müüdi jaoks ebaoluline.

Miks on siis kokkuvõttes müüte ja mütoloogiat vaja? Barthes'i sõnul mütoloogia on see, mis seob omavahel reaalsuse ja inimeste arvamused sellest, kirjeldused ja seletused, objektid ja teadmised. Mütoloogia on vajalik, kuna inimesed liiguvad mingi asja ja selle demüstifitseerimise vahel, olles võimetud selle olemust täielikult tabama. Me räägime kogu aeg reaalsusest, aga samas vajame asjade poeesiat. Ja seda mütoloogia pakubki – poeesiat lisaks reaalsusele.

6. KASUTATUD ALLIKAD

Davis, J. S. (2022). Video Essays, Academia, and Remediation: How YouTube Video Essayists Refashion Media and Scholarship (Doctoral dissertation, Texas A&M University-Central Texas).

Luna (20.05.2023). *ELU projekti käigus tutvustati Tallinna Prantsuse Lütseumi gümnaasistidele kriipivaid antiikmüüte.*

<https://luna.tlu.ee/et/elu-projekti-kaigus-tutvustati-tallinna-prantsuse-lutseumi-gumnaasistidele-kriipivaid-antiikmuute>

Statistikaamet, (2022). *Üldharidus*. <https://www.stat.ee/et/avasta-statistikat/valdkonnad/haridus/uldharidus>

6.1. RÜHM 1

Amazon. (2023, 7. mai). *Achilles Dying Trojan Hero Arrow Cast Marble Greek Sculpture Statue Copy*. <https://www.amazon.com/Achilles-Trojan-Marble-Sculpture-Statue/dp/B07WF4YQ81> Ancient Literature (March 4, 2023). *Patroclus and Achilles: The Truth Behind Their Relationship*

Baranger, F. (n.d.). *Concept Art*. <https://conceptartworld.com/artists/francois-baranger/>

Bowen, A. J. (1998). *Xenophon: Symposium*. Liverpool University Press.

Davent, L. (ca. 1547). *Achilles Removing Patroclus' Body From the Battle* [Maal]. The Metropolitan Museum of Art, New York City.

David, J.-L. (1819). *The Anger of Achilles* [Maal]. Kimbell Art Museum, Fort Worth, Texas.

di Michelino, D. (1465). *La commedia illumina Firenze* [Fresko]. Duomo di Firenze, Florence.

dolusHD. (2023, 7. mai). *Troy // Achilles*. <https://www.youtube.com/watch?v=c6HLN9tq2Cs>

Etsy. (2023, 7. mai). *Achilles & Patroclus - 6x9 Print, Semi-Gloss Cardstock*. <https://www.etsy.com/listing/1120438901/achilles-patroclus-6x9-print-semi-gloss>

Fone, B. R. S. (1998). *The Columbia Anthology of Gay Literature: Readings from Western Antiquity to the Present Day*. Amsterdam University Press.

Garvey, P. (2023, 7. mai). *Were Achilles and Patroclus lovers?*.
<http://ancientheroes.net/blog/achilles-patroclus-lovers>

Graves, Robert. (2014). *Kreeka müüdid II. Tänapäev.*

Hamilton, G. (1760 – 1763). *Achilles Lamenting the Death of Patroclus* [Maal]. Scottish National Gallery, Edinburgh.

Hamilton, G. (n.d.). *Death of Hector (Achilles dragging the body of Hector)* [Maal]. National Museum in Warsaw, Warsaw.

Hansley, C. K. (2023, 7. mai). *Andromache Lamenting The Death Of Hector, Attributed To The Workshop Of Heinrich Friedrich Füger (c. 1751-1818)*.
<https://thehistorianshut.com/2021/09/20/andromache-lamenting-the-death-of-hector-attributed-to-the-workshop-of-heinrich-friedrich-fuger-c-1751-1818/>

Helme, Helena, et al. (2023). *TLÜ ELU projekt "Kriipivad müüdid 2023" Achillese müüt ajas*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Uihm7mD_SfE&t=316s

Herter, E. (1884). *Dying Achilles* [Skulptuur]. Achilleion Palace, Corfu.

Homer. (2004). *Ilias*. Varrak.

InPrnt. (2023, 7. mai). *Patroclus and Achilles*.
<https://www.inprnt.com/discover/image/glossywoo/patroclus-and-achilles>

madtuqq. (2021). *Achilles and Patroclus* [Digitaalne joonistus].
<https://www.instagram.com/p/CNGnWUyFwxd/>

Merletti, L. (2023, 7. mai). [Cover Art] *THE SONG OF ACHILLES*.
<https://www.behance.net/gallery/160506395/-Cover-Art-THE-SONG-OF-ACHILLES>

Miller, M. (2018). *Achilleuse laul*. Kirjastus Koobakene.

Panayotopoulou-Doulaveras, V. (2006) *The Hero Reborn? Representations of Achilles in Early- Modern Greek Verse Literature*. University of New South Wales.

Pasquino Group. (2023, 7. mai). *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Pasquino_Group

Platon. (2002). *Pidusöök. Sokratese apoloogia*. Pelerine.

Redbubble (2023, 7. mai). *Patroclus and Achilles Poster*.
<https://www.redbubble.com/i/poster/Patroclus-and-Achilles-by-ritta1310/89727508.LVTDI>

Rubens, P. P. (ca. 1630-1635). *Thetis dipping the infant Achilles into the river Styx* [Maal]. Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

Rubens, P. P. (ca. 1630-1635). *Achilles slays Hector* [Maal]. Musée des Beaux-Arts de Pau, Pau.

Rubens, P. P. (ca. 1630-1635). *Death of Achilles* [Maal]. The Courtauld, London.

Shakespeare, W. (1993). *Troilus and Cressida (Wordsworth Classics)*. Wordsworth Editions Ltd.

Sosias. (ca. 500 e.m.a.). *Achilles binds Patroclus* [Keraamika]. Altes Museum, Berlin.

Tauseef, K. (2023, 7. mai). *Achilles: The Greatest Hero of Greek Mythology?* <https://www.ancient-origins.net/history-famous-people/achilles-0016702>

van Baburen, D. (1624). *Achilles preparing to avenge the death of Patroclus*. Gemäldegalerie Alte Meister, Kassel.

Warwick, C. (2013). The chaste consecration of the thighs: post-Homeric representations of Achilles and Patroclus in Classical Greek literature. *Explorations: The UC Davis Undergraduate Research Journal*, 15, 1-15. http://explorations.ucdavis.edu/docs/2013/WARWICK_CELSIANA.pdf

West, B. (1804). *Thetis bringing the armour to Achilles* [Maal]. Royal Academy, London.

Willcox, M. (2021). *Achilles & Patroclus* [Kunstitrökk]. <https://www.instagram.com/p/CNWVgYXMF3I>

6.2. RÜHM 2

Asher, William. "Butcher, Baker, Nightmare Maker" (1981)

Borch-Jacobsen, M., & Brick, D. (1994). The Oedipus Problem in Freud and Lacan. *Critical Inquiry*, 20(2), 267–282. <http://www.jstor.org/stable/1343911>

CarlEst, et al. (2023). Kriipivad müüdid - Kuningas Oidipus. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4KL9j877-T4>

Clark, David R., Rosalind E. Clark. The Collected Works of William Butler Yeats. Volume II: The Plays. https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Yeats_Oedipus.pdf

Chan-Wook, Park. Oldboy (2003)

Deraspe, Sophie. “Antigone” (2019)

Donovan, J. (2019). Freud and Oedipus: Does Either Still Matter? Loetud adressil <https://science.howstuffworks.com/life/inside-the-mind/human-brain/oedipus-complex.htm>

Dommermuth-Gudrich, Gerold. (2004/2006). Müüdid: tuntumad vanakreeka müüdid. Kirjutatud koostöös Ulrike Brauniga. Tõlkinud A. Luure. TEA kirjastus.

Edmunds, L. (2000). The Teiresias Scene in Sophocles’ Oedipus Tyrannus. *Syllecta Classica*, 11(1), 34–73. <https://doi.org/10.1353/syl.2000.0004>

Edmunds, L. (2006). Oedipus. Routledge.

Egan, M. E. (1967). Reflections on the Freudian Model of the Psychic Apparatus. *Philippine Studies*, 15(3), 425–437. <http://www.jstor.org/stable/42720218>

Graves, Robert. (2014). Kreeka müüdid II. Tänapäev.

Guthrie, Tyrone. Oedipus Rex (1957). <https://www.youtube.com/watch?v=BpxZFHBARwY>

Homeros. (1960). Ilias. Tõlkinud A. Annist. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus

Homeros. (1963). Odüsseia. Tõlkinud A. Annist. Tallinn: Eesti Riiklik Kirjastus

Jones, E. (1910). The Œdipus-Complex as an Explanation of Hamlet’s Mystery: A Study in

Liu, Y. Wang, C. (2011). Oedipus Complex in Literature Works. *Journal of Language Teaching and Research*, 2(6), 1420-1424.

Motive. *The American Journal of Psychology*, 21(1), 72–113.

Morales, Helen. (2007) *Classical Mythology: A Very Short Introduction*. Oxford University Press

- Maltin, Leonard (1998). Leonard Maltin's movie and video guide. Plume.
- Matsumoto, Toshio. "Funeral Parade of Roses" (1969)
- Pasolini, Pier Paolo. Edipo Re (1967). <https://www.youtube.com/watch?v=yWI34I2dSp8>
- Pindar. (1972). The Odes of Pindar. Dent
- Roche, Paul. The Oedipus Plays of Sophocles (1958). Penguin Publishing Group
- Ricci, P. The Fourth Version of Judas. <http://www.borges.pitt.edu/documents/0102.pdf>
- Lepik, E. (2001). Paul -Eerik Rummo "Pseudopus" — müüdi transformatsioon. Tartu.
- Taylor, Don. Oedipus Rex (1986). https://www.youtube.com/watch?v=Kma3hE3_D5o&t=2s
- Triana, Jorge A. "Oedipus Mayor" (1996)
- Tzavellas, George. "Antigone" (1961)
- Sophokles. (1998). Kuningas Oidipus. Tõlkinud A. Kaalep, Ü. Torpats. Kommentaarid: A. Kaalep, A. Lill. Tallinn: Avita
- Smyth, Herbert Weir. (1930). Aeschylus: Agamemnon, Libation-Bearers, Eumenides, Fragments. Harvard University Press
- Stockton, L. C. (2000). CliffsNotes on Shakespeare's Hamlet. Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
- Saville, Philip. Oedipus the King (1968) <https://www.youtube.com/watch?v=H4jPcyBu0Rw>
- Schlöndorff, Volker. "Voyager" (1991)
- Smyth, Herbert Weir. (1930). Aeschylus: Agamemnon, Libation-Bearers, Eumenides, Fragments. Harvard University Press.
- Voltaire. (1718). *OEDIPUS*.

6.3. RÜHM 3

Maalid:

- 1:13 – Jan Cossier “Prometheus tuld kandmas”
- 1:29 – Cornelis van Haarlem “Titaanide langemine”
- 1:54 – Heinrich Friedrich Füger “Troonitud Jupiter”
- 2:09 – Heinrich Friedrich Füger “Prometheus toob inimkonnale tule”
- 2:15 – John William Waterhouse “Pandora”
- 2:30 – Dante Gabriel Rossetti “Pandora”
- 2:35 – Thomas Cole “Aheldatud Prometheus”
- 2:47 – Salvator Rosa “Prometheusi piinamine”
- 2:59 – Nicolas Bertin “Herakles ja Prometheus”
- 3:36 – Luca Giardano “Prometheus”
- 4:57 – Lucas Granach vanem “Kuldaeg”
- 5:04 – Pietro da Cortona “Kuldaeg”
- 5:18 – Theodoor Rombouts “Prometheus”
- 5:52 – Giulio Romano “Jumalate kogunemine Jupiteri trooni ümber”
- 6:21 – Peter Paul Rubens “Aheldatud Prometheus”
- 6:57 – Constantin Hansen “Prometheus voolib savist inimese”
- 7:51 – Jose Clemente Orozco “Prometheus”
- 13:15 – Jacques de l’Ange “Aheldatud Prometheus”

Skulptuurid:

- 4:01 – Nicolas-Sebastien Adam “Aheldatud Prometheus”

Filmid:

- 9:04 – “Frankenstein” 1931
- 9:36 – “Hercules: The Animated Series” 1998
- 9:37 – “Supernatural” 2013

Videomängud:

- 9:39 – “Borderlands 3” (Promethea) 2019
- 9:42 – “Portal 2” 2011
- 10:25 – “The Lighthouse” 2019

11:07 – “Ex Machina” 2014

11:37 – “Prometheus” 2012

Kirjandus:

8:27 – Goethe “Prometheus” 1785

Akadeemilised allikad:

00:03 - 02:30 – Espak, Peeter; Ots, Loone. (2015). Müüt ja kirjandus. Maurus.

02:30 - 03:00; 03:00 - 04:30; 04:30 - 06:00 – Dougherty, Carol. (2006). Prometheus. Routledge. London.

04:30 - 06:00; 07:30 - 09:00 – Huckel, Helen. (1955). The Tragic Guilt Of Prometheus. American Imago, 12(4), 325–336. <http://www.jstor.org/stable/26301459>

04:30 - 06:00 – Lloyd-Jones, Hugh. (2003). Zeus, Prometheus, and Greek Ethics. Harvard Studies in Classical Philology, 101, 49–72. <https://doi.org/10.2307/3658524>

04:30 - 06:00 – Beall, E. F. (1991). Hesiod’s Prometheus and Development in Myth. Journal of the History of Ideas, 52(3), 355–371. <https://doi.org/10.2307/2710042>

07:30 - 09:00 – Barsella, S. (2004). The Myth of Prometheus in Giovanni Boccaccio's "Decameron". MLN, 119(1), S120-S141.

11:00 - 12:30 – Aischylos (525-456 e.Kr.). Kinnineeditud Prometheus. / J. Jõgever. - Tartu : Postimees, 1908.

11:00 - 12:30 – Hesiod. (750-650 e.Kr.). Theogony ; and, Works and days. Ann Arbor :University of Michigan Press, 2006.

Artiklid ja video link

Beall, E. F. (1991). Hesiod’s Prometheus and Development in Myth. Journal of the History of Ideas. 52(3), 355–371.

Blanariu, N. P. (2017). Transmedial Prometheus: from the Greek Myth to Contemporary Interpretations. La Revista Icono 14, 15(1). <https://doi.org/10.7195/ri14.v15i1.1040>

Dougherty, Carol. (2006). Prometheus. Routledge. London.

Eliise, Miia, et al. (2023). *Prometheus - päästja või trikster?*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4KFhsqKgfo4>

Huckel, H. (1955). The Tragic Guilt Of Prometheus. *American Imago*, 12(4), 325–336. <http://www.jstor.org/stable/26301459>

Kofman, S., & Woodhull, W. (1986). Prometheus, the First Philosopher. *SubStance*, 15(2), 26–35. <https://doi.org/10.2307/3684752>

Lloyd-Jones, H. (2003). Zeus, Prometheus, and Greek Ethics. *Harvard Studies in Classical Philology*, 101, 49–72. <https://doi.org/10.2307/3658524>

6.4. RÜHM 4

Kasutatud kirjandus:

Barthes, R. (2004). *Mütoloogiad*. Varrak.

Calvino, I. (1996). *Ameerika loengud*. Varrak.

Carrassat, P. F. R., & Marcadé, I. (2002). *Maalikunst renessansist tänapäevani*. Eesti Entsüklopeediakirjastus.

Garber M. B. & Vickers N. J. (2003). *The Medusa Reader*. Routledge.

Gorgoneion. (Wikipedia 2023, 17. veebruar). *Wikipedia*. <https://rb.gy/1ev6b>

Graves, R. (2010). *Kreeka müüdid I*. Tänapäev.

Hamilton, E. (1975). *Antiikmütoloogia*. Eesti Raamat.

Hamilton, E. (2018). *Mütoloogia. Aegumatud lood jumalatest ja kangelastest*. Eesti Raamat.

Harris J. C. (2014). The head of Medusa: Peter Paul Rubens and Frans Snyders. *JAMA psychiatry*, 71(6), 614–615. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2013.2735>

Hesiodos. (1999). *Theogony. Theogony & Works and Days* (West, M. L., tõlk.) (lk 3–33). Oxford University Press. (Algselt avaldatud u 800 eKr).

- Irmscher, J., & Johne, R. (toim.). (1985). *Antiigileksikon*. Valgus.
- Johnston, E. (2017). „Let Them Know That Men Did This“: Medusa, Rape, and Female Rivalry in Contemporary Film and Women’s Writing. Chappell, J., & Young, M. (toim.), *Bad Girls and Transgressive Women in Popular Television, Fiction, and Film* (lk 183–208). Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47259-1_10
- Karoglou, K. (2018). Dangerous Beauty: Medusa in Classical Art. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, 75(3).
- Lau, B. (2022). *Versace Logo And Its Golden History: Everything You Need To Know*. Logo. <https://logo.com/blog/the-backstory-and-history-behind-the-versace-logo>
- Leeming, D. (2013). *Medusa*. Reaktion Books.
- Ligeia*. (kuupäev puudub). Assassin's Creed Wiki. <https://rb.gy/pjqc4>
- Macquire, K. (2022, 14. juuni). Medusa. *World History Encyclopedia*. <https://rb.gy/mirsy>
- Mütoloogia. Maaailma müüdid ja legendid*. (2009). Pegasus.
- Ovidius, N. P. (1977). *Metamorphoses Books 1–8* (Miller, F. J., tõlk., Goold, G. P., toim.) (lk 178–235). Harvard University Press. (Algselt avaldatud 43 eKr – 17 pKr).
- Pillars of Hercules. (Wikipedia, 2023, 11. jaanuar). *Wikipedia*. <https://rb.gy/de59m>
- Pseudo-Apollodorus. (2008). *The Library of Greek Mythology* (Hard, R., tõlk.). Oxford University Press. (Algselt avaldatud u 1–200 pKr).
- Stanford, A. (1977). Medusa. *Mediterranean Air* (lk 42). Viking Press.
- The Collector. (kuupäev puudub). *Why Did Caravaggio Paint Medusa?* <https://rb.gy/wp1v4>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2023, 10. märts). Gorgon. *Encyclopaedia Britannica*. <https://britannica.com/topic/gorgon>
- Urbla, Mari, et al. (2023). *Medusa mitu nägu | Videoessee*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8u9OaQvxVKA>
- van Eck, C. (2016). The petrifying gaze of Medusa: Ambivalence, explexis, and the sublime. *Journal of Historians of Netherlandish Art*, 8(2). <https://doi.org/10.5092/jhna.2016.8.2.3>

Versace Logo. (2023, 4. märts). 1000 Logos. <https://1000logos.net/versace-logo/>

Versace Logo. (2023, 24. märts). Logos-World. <https://logos-world.net/versace-logo/>

Audiovisuaalsed materjalid (filmid, videomängud):

Blackblue2244. (2018, 17. oktoober). *Assassin's Creed Odyssey How to kill Medusa fast* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8-ZYBj4RUwY>

Classic Film & TV Cafe. (2018, 19. oktoober). *The Gorgon (1964) - Peter Cushing and Christopher Lee confront Magaera* [Video]. Youtube. <https://rb.gy/vyt3p>

Columbus, C. (Režissöör). (2010). *Percy Jackson ja oliümplesed: Välguvaras* [Film]. 1492 Pictures, Fox 2000 Pictures, Sunswept Entertainment.

Davis, D. (Režissöör). (1981). *Titaanide kokkupõrge* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

Eveline221. (2020, 25. august). *Percy Jackson And The Lightning Thief - Annabeth Meets Medusa HD* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7OXPkwt2fsg>

Fisher, T. (Režissöör). (1964). *Gorgo* [Film]. Hammer Films.

Leterrier, L. (Režissöör). (2010). *Titaanide kokkupõrge* [Film]. Warner Bros, Legendary Pictures, Thunder Road Pictures Company, The Zanuck Company, Moving Picture Company.

Movieclips. (2016, 22. detsember). *Clash of the Titans (2010) - Medusa's Lair Scene (6/10) / Movieclips* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FY00zwMZsqM>

Movieclips. (2022, 13. juuni). *Clash of the Titans (1981) - Slaying Medusa Scene (7/10) / Movieclips* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=gsu63VoSNm0>

New World Computing Loki Software. (1999). *Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia* [Videomäng]. The 3DO Company.

Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's Creed Odyssey* [Videomäng]. Ubisoft.

Maalid, skulptuurid ja pildid/fotod

1000 Logos. (2023, 4. märts). Versace logod [Illustratsioon]. <https://rb.gy/4i9sg>

Ateena akropol. (kuupäev puudub). [Foto]. Acropolis Tours. Viator. <https://rb.gy/6msb1>

A tondo with a Roman mosaic depicting Minerva and her aegis. (3. saj). [Tondo]. Vatican Museum, Vatican City. <https://rb.gy/qczqd>

Barney, A. P. (1892). *Medusa (Laura Dreyfus Barney)* [Maal]. Smithsonian American Museum, Washington, D.C., USA. <https://rb.gy/6nxqw>

Baur, J. W. (17. saj). Ovid's Metamorphoses – Atlas and Perseus [Illustratsioon]. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atlas_and_Perseus.jpg

Böcklin, A. (u 1878). *Head of Medusa* [Õlimaal]. Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg, Saksamaa. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Medusa.jpg>

Bordone, P. (1535–1538). *Perseus Armed by Mercury and Minerva* [Maal]. Metropolitan Museum of Art, New York, NY. <https://rb.gy/kx8wk>

Botticelli, S. (u 1484–1486). The Birth of Venus [Õlimaal]. Uffizi Galerii, Firenze, Itaalia. <https://rb.gy/zzvrn>

Bramer, L. (1660). Kuningas Polydiktes ja Perseus, stseen Ovidiuse „Metamorfoosidest“ [Illustratsioon]. King Polydectes in Greek Mythology. Greek Legends and Myths. <https://www.greeklegendsandmyths.com/polydectes.html>

Bronze gorgon shield device. (6. saj eKr). [Pronksist kaitseseade]. <https://rb.gy/menuk>

Bronze ornament from a chariot pole. (1.–2. saj). [Pronksist ornament]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY, USA. <https://rb.gy/7ltgo>

Burne-Jones, S. E. C. (1881-1882). The Death of Medusa II [Maal]. Southampton City Art Gallery, Southampton, Suurbritannia. <https://rb.gy/hby9e>

Canova, A. (1804–1806). *Perseus with the Head of Medusa* [Marmorist skulptuur]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY, USA. <https://rb.gy/zjnlk>

Canova, A. (1806–1807). *Head of Medusa* [Skulptuur]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/204759>

Caravaggio, M. (1595–1598). *Medusa pea* [Maal]. Uffizi Gallerii, Firenze, Itaalia. <https://www.uffizi.it/en/events/caravaggio-and-the-17th-century>

Cellini, B. (1545–1555). *Perseus with the Head of Medusa* [Skulptuur]. Firenze, Piazza della Signoria, Loggia dei Lanzi, Itaalia. <https://rb.gy/m4q63>

Central panel of a mosaic floor with the head of Medusa. (1–2. saj). [Mosaiikpõranda detail]. National Museum of Rome, Baths of Diocletian, Rooma, Itaalia. <https://rb.gy/k9qb9>

Disney/Fox. (2010). *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* [Filmiplakat]. <https://insidethemagic.net/2020/06/percy-jackson-disney-plus-series-tm1/>

Farnese Atlas. (2. saj). [Marmorist skulptuur]. Museo Archeologico Nazionale, Napoli, Itaalia. <https://rb.gy/zp5up>

Garbati, L. (2008). *Medusa with the Head of Perseus* [Skulptuur]. Collect Pond Park, Lower Manhattan, New York, NY, USA. <https://rb.gy/0uwdk>

Gercelman, I. (2011, 11. mai). Detail of Hadrian's Temple in Ephesus [Foto]. iStock by Getty Images. <https://rb.gy/zocgh>

Gold pendant in the form of a gorgoneion (Gorgon's face). (u 450 eKr). [Kullast ripats]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY. <https://rb.gy/lrqdb>

Gorgon Medusa. (u 490 eKr). [Vaas]. Staatliche Antikensammlungen, München, Saksamaa. <https://www.theoi.com/Gallery/P23.1B.html>

H, P. (kuupäev puudub). Mural of Medusa, black and white, against a tiled wall of yellow and red [Foto]. Pixabay. <https://rb.gy/9nif9>

Haytov, S. (2017, 19. jaanuar). Photograph of Athena Statue in Front of Academy of Athens [Foto]. Dreamstime. <https://www.dreamstime.com/photos-images/athena-statue.html>

Head of Medusa on the building of a wall in Greece. (kuupäev puudub). [Foto]. Greece Travel Ideas. <https://grecetravelideas.com/medusa-and-athena-myth/>

Hesiodos. (14. saj). „Teogoonia“ manuskript [Foto]. Theogony. Wikipedia. <https://rb.gy/etusd>

Hirst, D. (2013). Rihanna as a Topless Medusa on the Cover of British GQ [Foto]. *British GQ*, 12. <https://rb.gy/m4t98>

Hollywoodi silt. (2015). [Foto]. Hollywood Sign. Wikipedia. <https://rb.gy/oo4dx>

Hosmer, H. G. (1854). *Medusa* [Skulptuur]. Minneapolis Institute of Art, Minneapolis, Minnesota, USA. <https://rb.gy/b7d8a>

Jes.Tattoos. (2023, 28. märts). Medusa tätoveering [Foto]. Instagram. <https://rb.gy/egwlf>

Klimt, G. (1901). *The Hostile Powers, the Titan Typhoeus, the Three Gorgons* [Maal]. Kunsthistorisches Museum, Viin, Austria. <https://rb.gy/cvmhw>

Kreeka kaart. (kuupäev puudub). [Kaart]. Ancient Greece. Ancient Greece History. <http://maxworldhistory.weebly.com/greece.html>

Kuningas Minos. (kuupäev puudub). [Pilt]. Twinkl. <https://rb.gy/8j3c1>

Lens, A. C. (18. saj). *Sea Nymphs discovering the Hair of Medusa turning to Coral* [Maal]. <https://rb.gy/l69vd>

Map showing main city-states in Ancient Greece. (kuupäev puudub). [Kaart]. The Greeks. Gibraltar for Kids. http://gib4kids.atspace.com/history/ancient/ancient_greeks.html

Medusa queen. (kuupäev puudub). [Pilt]. Might and Magic Heroes Wiki. <https://rb.gy/4b2m8>

Medusa Rondanini. (5. saj eKr). [Skulptuur]. Gliptoteca, München, Saksamaa. https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_Rondanini

NASA. (2005, 15. mai). Africa Atlas Mountains. Satellite view with the mountain range marked [Satelliitpilt]. *Wikipedia*. <https://rb.gy/l3tyq>

OchreFace. (2021). Illustration of Medusa [Pilt]. Artstation. <https://rb.gy/gyusr>

Outline Map of Ethiopia with Regions (kuupäev puudub). [Kaart]. Vemaps. <https://vemaps.com/ethiopia/et-02>

Ovidius. (u 1761–1771). „Metamorfooside“ 18. sajandi trükk [Foto]. Sotheby's. <https://rb.gy/blpch>

Ovidiuse büst. (1. saj). [Skulptuur]. Uffizi Galerii, Firenze, Itaalia. <https://rb.gy/p3qxu>

Pedersen-Dan, H. P. (1937). Poseidoni skulptuur [Skulptuur]. Langelinie Promenade, Kopenhaagen, Taani. <https://rb.gy/haz35>

Pegasus and Chrysaor emerge from the neck of the beheaded Medusa. (470 eKr). [Kuue tehnikas etruski amforaa]. Monaco di Bavaria, Saksamaa või Munich, Antikensammlung the special Exhibition on Etruscan Art, Saksamaa. <https://rb.gy/gg4o3>

Perlegas, P. (2019). *Medusa Monroe* [Õlimaal]. <https://rb.gy/5l5wl>

Perseus. (kuupäev puudub). [Pilt].Twinkl. <https://rb.gy/efzcl>

Phorkys ja Keto. (kuupäev puudub). [Mosaiik]. Bardo National Museum, Tunis, Tunisia. <https://www.theoi.com/Pontios/Phorkys.html>

Photograph of Dr. Ann Stanford (kuupäev puudub). [Foto]. Dr. Ann Stanford. CSUN University Library. <https://library.csun.edu/SCA/Peek-in-the-Stacks/ann-stanford>

Pseudo Seneca. (2. saj eKr). [Skulptuur]. British Museum, London, Suurbritannia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pseudo-Seneca_BM_GR1962.8-24.1.jpg

Reconstructed Gorgon pediment from the west facade of the Temple of Artemis, Corfu. (u 585 eKr). [Foto]. Archaeological Museum of Corfu, Korfu, Kreeka. <https://rb.gy/ageha>

Reliefs depicting myths of Perseus and Heracles from temple C at Selinus. (6. saj eKr). [Reljeef]. Palermo Museum, Itaalia. <https://rb.gy/nv3m2>

Ricci, S. (u 1705-1710). *Perseus Confronting Phineus with the Head of Medusa* [Maal]. National Gallery of Art, Washington, D.C. USA. <https://rb.gy/hms5j>

Roman coin with the head of Medusa. (47 eKr). [Münt]. Roman and Greek Coins. Forum Ancient Coins. <https://rb.gy/hqd9u>

Roof ornament with Medusa's head. (6. saj eKr). [Katuse ornament]. National Museum of Edinburgh, Edinburgh, Šotimaa. <https://rb.gy/gbgi2>

Rossetti, D. G. (1877). *Aspecta Medusa* [Õlimaal]. Delaware Art Museum, Wilmington, DE, USA . <https://www.wikiart.org/en/dante-gabriel-rossetti/aspecta-medusa-1877>

Rubens, P. P. (1618). *Medusa* [Õlimaal]. Kunsthistorisches Museum, Viin, Austria. [https://et.wikipedia.org/wiki/Medusa_\(Rubens\)#/media/Fail:Rubens_Medusa.jpeg](https://et.wikipedia.org/wiki/Medusa_(Rubens)#/media/Fail:Rubens_Medusa.jpeg)

Rubens, P. P. (1620). *Perseus Freeing Andromeda* [Maal]. Gemäldegalerie, Berliin, Saksamaa. https://en.wikipedia.org/wiki/Perseus_Freeing_Andromeda_%28Rubens%29

Saint Pol, B. (2006, 15. detsember). *Map of the World According to Herodotos* [Kaart]. Wikipedia. <https://rb.gy/gvw4w>

Spranger, B. (1585). *Hermes and Athena* [Maal]. Kunsthistorisches Museum, Viin, Austria. <https://rb.gy/7q4lz>

Steffen, D. C. (1970, 26. august). *Women's liberation movement in Washington, DC, August 26, 1970* [Foto]. The waves of feminism, and why people keep fighting over them, explained. Vox. <https://rb.gy/qi39o>

Sylvia Plath photographed a month before her death. (1963). [Foto]. 60 years since Sylvia Plath's death: why modern poets can't help but write 'after Sylvia. The Conversation. <https://rb.gy/2qtfk>

Terracotta antefix with the head of Medusa. (6. saj eKr). [Terrakota]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY, USA. <https://rb.gy/pe1tb>

Terracotta aryballos in the form of a helmeted head. (u 600–575 eKr). [Terrakota aryballos]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY. <https://rb.gy/7ja38>

Terracotta painted gorgoneion antefix (roof tile). (540 eKr). [Terrakota]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY, USA. <https://rb.gy/jhb5c>

Terracotta two-handed vase. (4.–3. saj eKr). [Terrakota]. The Metropolitan Museum of Art, New York, NY, USA. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/247408>

Thomson, W. H. (u 1896). *Medusa* [Õlimaal]. Dorneywood House and Gardens, Buckinghamshire, Suurbritannia. <https://rb.gy/nw7n1>

Titian. (1560–1562). *The Rape of Europa*. [Maal]. The Wallace Collection, London, Suurbritannia. <https://www.greekmythologyinart.com/the-rape-of-europa-titian.html>

Titian. (u 1554–1556). *Perseus and Andromeda*. [Maal]. The Wallace Collection, London, Suurbritannia. <https://rb.gy/mdp1u>

Twiggy_Tattoos. (2021, 22. mai). Medusa tätoveering [Foto]. Instagram. <https://rb.gy/tk5i8>

Ubisoft Quebec. (2018). Assassin's Creed Odyssey videomängu plakat. [Foto]. Ubisoft.

Ubisoft Quebec. (2018). Videomängus tehtud kuvatõmmis Athena kujust templis. Assassin's Creed Odyssey [Foto]. Ubisoft.

Ubisoft Quebec. (2018). Videomängus tehtud kuvatõmmis Athena templist. Assassin's Creed Odyssey [Foto]. Ubisoft.

Uma Thurman Medusana. (kuupäev puudub). [Foto]. Female Villains. <https://rb.gy/n61on>

Vasari, G. (1570–1572). *Perseus and Andromeda* [Maal]. Musei Civici Fiorentini, Firenze, Itaalia. <https://rb.gy/682u2>

Versace, G. (1993). *Versace logo* [Logo]. Versace. <https://www.versace.com/eu/en/home/>

Versace, G. (1997). *Versace logo* [Logo]. Versace. <https://www.versace.com/eu/en/home/>

Versace. (kuupäev puudub). *Medusa Charger Plate* [Foto]. Neiman Marcus. <https://rb.gy/lwomf>

Versace. *Medusa Head Leather Belt* [Aksessuaar]. Nordstrom. <https://rb.gy/5buz7>

Versace ehted. (kuupäev puudub). [Foto]. Pinterest. <https://rb.gy/j1dgi>

Weight, C. V. M. (1974). *Battersea Medusa* [Maal]. Arts Council Collection, Southbank Centre, London, Suurbritannia. <https://rb.gy/moe71>

White, A. S. (1899). Map of the Egyptian and Libyan oases [Kaart]. The Ancient Egypt Foundation. https://www.ancientegyptfoundation.org/maps_of_egypt_and_libya.shtml

WIKTORIABBY. (kuupäev puudub). Versace päikesepillid [Foto]. Pinterest. <https://rb.gy/lc25y>

Muud artefaktid:

Funko POP!. (2020). *Myths #22 – Medusa Exclusive* [Mänguasi]. <https://rb.gy/w2278>

LEGO. (2013). *LEGO 71001 Series 10 Minifigure Medusa* [Mänguasi]. <https://rb.gy/kaet6>

Lisalugemist:

Day, M. (2000). *100 tegelaskuju klassikalisest mütologiast lääne kunstis*. Sinisukk.

Dommermuth-Gudrich, G. (2004). *Müüdid: tuntumad vanakreeka müüdid*. TEA Kirjastus.

Espak, P., & Ots, L. (2015). *Müüt ja kirjandus*. Maurus.

Fry, S. (2020). *Kreeka kangelased*. Varrak.

Fry, S. (2020). *Kreeka müüdid*. Varrak.

Fry, S. (2022). *Trooja*. Varrak.

Graves, R. (2014). *Kreeka müüdid II*. Tänapäev.

Wilkinson, P. (koost.). (2010). *Müüdid ja legendid: iidsete lugude illustreeritud teejuht*.

Varrak

Wilkinson, P. (koost.). (2021). *Müüdid ja legendid: õpilase entsüklopeedia*. Varrak