universität wien

DISSERTATION / DOCTORAL THESIS

Titel der Dissertation /Title of the Doctoral Thesis

„Rezeption und Entwicklung griechischer Mythendarstellungen im populären Film, Fernsehen und Videospiel“

verfasst von / submitted by

Mag.phil. Martin Julius Auernheimer

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Doktor der Philosophie (Dr. phil.)

Wien, 2016 / Vienna 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	A 792 317
Dissertationsgebiet lt. Studienblatt / field of study as it appears on the student record sheet:	Dr.-Studium der Philosophie UG2002 (Dissertationsgebiet: Theater-, Film- und Medienwissenschaft)
Betreut von / Supervisor:	Univ.-Prof. i.R. Dr. Hilde Haider

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung....8
1.1. Einleitung....8
1.2. Forschungslücke und Forschungsstand....10
1.3. Forschungsziel und zentrale Fragestellungen....11
1.4. Methoden....11
2. Definitionen....16
2.1.Mythos....16
3. Der Wandel der Mythosrezeption: Vom Stoff für Gebildete zum populären Stoff....21
4. Die drei Zeitalter des Antikenfilms....32
4.1. Die Stummfilmzeit....32
4.2. Die 1950er und 1960er Jahre....38
4.3. Der Antikenboom seit 2000....43
5. Darstellungskonventionen von antiken Mythen in Film und Videospiel....50
5.1. Bauten....53
5.2. Kostüme und Requisiten....58
5.3. Kampfausrüstung....63
5.4. Zusammenfassung....69
6. Helena v. Troia – Vom Stummfilm bis heute....72
6.1. Einführung....72
6.2. Helena (1924)....72
6.2.1. Handlungsübersicht....73
6.2.1.1. Erster Teil: Helena – Der Raub der Helena....73
6.2.1.2. Zweiter Teil: Helena – Der Untergang Trojas....77
6.2.2. Analyse....80
6.2.2.1. Darstellung der Figuren....81
6.2.2.2. Darstellung des Götter und des Schicksals....89
6.2.2.3. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen 92
6.2.2.4. Wirkung und Rezeption....96
6.3. Helen of Troy (1956)....98
6.3.1. Handlung....98
6.3.2. Analyse....101
6.3.2.1. Darstellung der Figuren....103

6.3.2.2. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen 111
6.3.2.3. Wirkung und Rezeption....115
6.4. Helen of Troy (2003)....117
6.4.1. Handlungsübersicht....117
6.4.2. Analyse....120
6.4.2.1. Darstellung der Figuren....122
6.4.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals....128
6.4.2.3. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen 130
6.4.2.4. Wirkung und Rezeption....135
7. Verfilmungen antiker Mythenbearbeitungen....138
7.1. Vergleich der narrativen Kompetenzen von Film und Text....138
7.2. Einige Modelle der filmischen Literaturadaption....142
7.3. Probleme bei Verfilmungen literarischer Mythenbearbeitungen....145
7.4. L'Ira di Achille (1962)....148
7.4.1. Handlung....149
7.4.2. Analyse 150
7.4.2.1. Figuren....151
7.4.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals....155
7.4.2.3. Weitere Verweise auf Homer....157
7.4.2.4. Rezeption....161
7.5. The Trojan Women (1971)....162
7.5.1. Handlung....164
7.5.2. Analyse....165
7.5.2.1. Figuren....167
7.5.2.2. Götter....171
7.5.2.3. Rezeption....173
8. Der Mythos und die Fernsehserie....174
8.1. Narrative und rezeptive Besonderheiten der Fernsehserie....174
8.2. Die Fernsehserie als Medium für den griechischen Mythos: Odysseus und Herakles in TV-Serien....180
8.2.1. Odysseus und die Odyssee....180
8.2.1.1. Odissea (1968)....182
8.2.1.2. Ulysse 31 (1981)....188

8.2.1.2.1. Handlung....189
8.2.1.2.2. Analyse....189
8.2.1.3. Odysseus – Macht. Intrige. Mythos. (2013)....191
8.2.1.3.1. Handlung....192
8.2.1.3.2. Analyse....193
8.2.2. Herakles....196
8.2.2.1. Hercules: The Legendary Journeys (1995 – 1999) und Xena: Warrior Princess (1995- 2001)....198
9. Neue Mythen....206
9.1. Hercules in New York (1969)....210
9.1.1. Handlungsübersicht....211
9.1.2. Analyse....212
9.1.2.1. Die Hercules-Darstellung....212
9.1.2.2. Darstellung weiterer mythologischer und antiker Topoi....216
9.1.2.3. Rezeption und Wirkung....217
9.2. Odysseus and the Isle of Mists (2008)....218
9.2.1. Handlungsübersicht....218
9.2.2. Analyse....220
9.2.2.1. Darstellung der Figuren....221
9.2.2.2. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen....223
9.2.2.3. Elemente anderer Mythologien, Legenden und Narrationen in Odysseus and the Isle of Mists....226
9.2.2.4. Wirkung und Rezeption....227
10. Mythenverfilmungen in der Renaissance des Antikenfilms....229
10.1. 300 (2007) & 300 – Rise of an Empire (2014) – Geschichte als Mythos....229
10.1.1. Visuelle Aufbereitung als Abgrenzung von historisch korrekter Darstellung....229
10.1.2. Subjektivität der Darstellung....235
10.2. Clash of the Titans (2010)....240
10.2.1. Der Vorgänger: Clash of the Titans (1981)....240
10.2.1.1. Handlung....241
10.2.1.2. Analyse....242
10.2.1.2.1. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen....242
10.2.1.2.2. Neue Elemente in Clash of the Titans (1981)....246

10.2.1.2.3. Die Götter....247
10.2.2. Die Entwicklung der Handlung von Clash of the Titans (2010)....248
10.2.2.1. Die Drehbuchversion von Travis Beacham (2007)....249
10.2.2.1.1. Handlung....249
10.2.2.1.2. Analyse....250
10.2.2.1.2.1. Darstellung der Figuren....251
10.2.2.1.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals....253
10.2.2.1.2.3. Inszenierung des Mythos im Drehbuch im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen....257
10.2.2.2. Die überarbeitete Drehbuchversion von Lawrence Kasdan (2008)....258
10.2.2.2.1. Unterschiede zur Handlung von Travis Beachams Drehbuch....259
10.2.2.2.2. Analyse....260
10.2.2.2.2.1. Darstellung der Figuren....260
10.2.2.2.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals....262
10.2.2.2.2.3. Inszenierung des Mythos im Drehbuch im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen....263
10.2.2.3. Kinoversion von Clash of the Titans (2010)....263
10.2.2.3.1. Handlung....264
10.2.2.3.2. Analyse....266
10.2.2.3.2.1. Darstellung der Figuren....266
10.2.2.3.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals....268
10.2.2.3.2.3. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen....271
10.2.2.3.2.4. Rezeption und Wirkung....273
10.3. Wrath of the Titans (2012)....276
10.3.1. Handlung....276
10.3.2. Analyse....278
10.3.2.1. Darstellung der Figuren....280
10.3.2.2. Darstellung der Götter und des Göttlichen....281
10.3.2.3. Rezeption und Wirkung....284
10.4. Immortals (2011)....286
10.4.1. Handlung....286
10.4.2. Analyse....287
10.4.2.1. Darstellung der Figuren....288
10.4.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals....291

10.4.2.3. Darstellung des Mythos im Vergleich zu anderen Mythosbearbeitungen.....294
10.4.2.4. Rezeption und Wirkung.....296
10.5. Exkurs: Griechische Mythenelemente in populären Nicht-Antikenfilmen.....297
11. Mythen im Videospiel.....302
11.1. Das Videospiel als narratives Medium.....302
11.2. Besonderheiten des Mythos in Bezug auf Videospiele.....308
11.3. Real Time Strategy (RTS): Age of Mythology (2002).....310
11.3.1. Der Vorläufer: Age of Empires (1997).....311
11.3.2. Handlung der Kampagne von Age of Mytholoy und Age of Mythology: The Titans 312
11.3.3. Analyse der Kampagnen.....314
11.3.3.1. Figuren.....315
11.3.3.2. Götter.....316
11.3.3.3. Weitere mythologische Elemente.....318
11.3.4. Darstellung des Mythos im Gameplay.....319
11.3.5. Rezeption.....324
11.4. Action-Adventures: Die God Of War-Reihe (2005-2013).....325
11.4.1. Handlung.....327
11.4.1.1. God of War I (2005).....327
11.4.1.2. God of War II (2007).....328
11.4.1.3. God of War: Chains of Olympus (2008).....329
11.4.1.4. God of War III (2010).....330
11.4.1.5. God of War: Ghost of Sparta (2010).....331
11.4.1.6. God of War: Ascension (2013).....332
11.4.2. Analyse.....333
11.4.2.1. Figuren.....334
11.4.2.2. Götter und Kreaturen.....340
11.4.2.3. Mythologische und populärkulturelle Referenzen in God of War.....347
11.4.2.4. Rezeption.....350
11.5. Action-Rollenspiel (Action-RPG): Titan Quest (2006).....353
11.5.1. Haupthandlung.....354
11.5.2. Analyse.....356
11.5.2.1. Darstellung von Figuren, Kreaturen und Göttern.....357
11.5.2.2. Darstellung mythologischer Episoden in der Handlung und im Gameplay.....361
11.5.2.3. Rezeption.....365
11.6. Spiel zum Film: Clash of the Titans – The Videogame (2010).....366

11.6.1. Unterschiede zur Handlung des Films....368
11.6.2. Analyse....369
11.6.2.1. Mythologische Elemente im Gameplay....371
11.6.3. Rezeption....372
11.7. Platformer: Apotheon (2015)....373
11.7.1. Handlung....373
11.7.2. Analyse....374
11.7.2.1. Darstellungen der Götter und des Mythos....375
12. Abschluss....382
12.1. Fazit....382
12.2. Methodenkritik....384
12.3. Ausblick....384
13. Quellen....386
13.1.Literaturquellen....386
13.2. Filme....400
13.3. Spiele....405
13.4. Internetquellen....405
14. Abbildungen....419
14.1. Allgemeine Abbildungen....419
14.2. Helena-Abbildungen....428
14.3. Caduta di Troia-Abbildung....428
14.4. Odissea-Abbildung....429
14.5. L'ira di Achille-Abbildungen....429
14.6. Helen of Troy (1956)-Abbildungen....430
14.7. Le fatiche di Ercole-Abbildungen....432
14.8. Ulisse-Abbildungen....433
14.9. Helen of Troy (2003)-Abbildungen....434
14.10. Titan Quest-Abbildungen....435
14.11. The Odyssey-Abbildungen....436
14.12.Jason and the Argonauts (2000)-Abbildung....436
14.13. Hercules:The Legendary Journeys-Abbildung....437
14.14. Clash of the Titans-Abbildungen....437
14.15. Immortals-Abbildung....438
14.16. 300-Abbildung....439
14.17. Troy-Abbildungen....439

14.18. Warriors: Legends of Troy-Abbildungen....440
14.19. Xena: Warrior Princess-Abbildung....441
14.20. Rise of the Argonauts- Abbildung....441
14.21. Age of Mythology-Abbildungen....442
14.22. Bilderquellen....443
15. Anhang....445
15.1. Abstract (deutsch)....445
15.2. Abstract (englisch)....446

1. Einführung

1.1. Einleitung

Die griechischen, oder auch klassischen Mythen sind und waren schon immer spannende Erzählungen. Sie sind die ältesten überlieferten Geschichten des Abendlandes und entstammen einer Zeit vor der Entwicklung der Schrift als Medium poetischer Werke, sodass sich ihre Tradition auf mündliche Überlieferungen zurückführen lässt. Diese Mythen haben eine prägende Funktion für die westliche Welt und ihre Relevanz ist bis heute nicht zu unterschätzen. Sie sind Teil des kulturellen Gedächtnisses Europas. Seit der Antike wurden sie über die Jahrhunderte hinweg rezipiert und gemäß den jeweiligen Epochen neu dargestellt und gedeutet, sodass sie einen unermesslichen Einfluss auf die westliche Kultur haben[1]. Bis heute sind diese Mythen allgegenwärtig, wie die Namen des Sportartikelherstellers Nike, des Paketdienstes Hermes und des Reinigungsmittels Ajax verdeutlichen. Gerade weil diese Geschichten seit Jahrtausenden existieren und sich immer neuer Bearbeitungen erfreuen, ist ihre Darstellung im populären Film, Fernsehen und Videospiel, den bedeutendsten narrativen Medien unserer Zeit, vielversprechend und interessant: Es handelt sich dabei um eine Brücke zwischen den ältesten Geschichten der westlichen Welt und den neuesten Möglichkeiten, diese zu erzählen.

Die Film-, Fernseh- und Videospielindustrie hat sich einer großen Zahl von Bearbeitungen gewidmet, die sich mit den griechischen Mythen auseinandersetzen. Die Produktions- und Rezeptionsgeschichte der griechischen Mythen verdeutlicht, dass ihre Darstellung ein breites Publikum anspricht: Viele Mythen sind uns nur deshalb bekannt, weil sie bereits zur Zeit mündlicher Überlieferungen den Geschmack des Publikums getroffen haben müssen, denn nur darum wurden sie immer weitergegeben. Die Bearbeitung mythischer Stoffe durch Filme, Fernsehserien und Videospiele, die im wesentlichen der Populärkultur zugeordnet werden können, liegt daher nahe.

Massentauglichkeit wird primär am finanziellen Erfolg gemessen, denn Produktionskosten, die sowohl bei Film- und Fernsehproduktionen als auch bei Videospielentwicklungen sehr hoch sein können, müssen gedeckt werden. Aus diesem Grund zielen populärkulturelle, massentaugliche Filme, Fernsehserien und Videospiele auf den Geschmack des Publikums ab und sind vorrangig als Unterhaltung zu definieren, die künstlerische Qualität ist eher nachrangig. Dies bedeutet jedoch

1 Einen Überblick bieten u.a.: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001.; Scherer, Ludger/Scherer, Burkhard (Hgg.): Mythos Helena. Texte von Homer bis Luciano De Crescenzo. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 2008.; Latacz, Joachim/Greub, Thierry/ Blome, Peter/ Wieczorek, Alfried (Hgg.): Homer. Der Mythos von Troia in Dichtung und Kunst. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. München: Hirmer Verlag, 2008.

ganz und gar nicht, dass Film, Fernsehen und Videospiele nicht Kunst sein können oder dass sich finanzieller Erfolg und künstlerisch wertvolle Bearbeitungen ausschließen – eine Erkenntnis, die mittlerweile auch jenseits der Filmwissenschaft zu finden ist[2]. Da populärkulturelle Bearbeitungen von möglichst vielen Personen rezipiert werden sollen, kann bei ihnen auch ein bildungsferner Ansatz gefunden werden, indem sie sich auch an ein Publikum richten, das sich nicht mit griechischer Mythologie auskennt[3]. Dies zeigt sich im Interview mit Wolfgang Petersen zu *Troy*:

„SZ: Bezeichnend ist, dass Sie die List mit dem Trojanischen Pferd als Überraschung inszenieren. Man sieht nicht, was im Inneren des Pferdes los ist. Rechnen Sie damit, dass die meisten Zuschauer nicht wissen, wie der Plan funktioniert?
Petersen: Absolut. Gerade die Amerikaner. Wer die Story kennt, braucht eh keine Vorwarnung. Die anderen werden sich denken: Warum, zum Teufel, steht jetzt dieses riesige Pferd am Strand? Auf diese Verwirrung spekuliere ich.“[4]

Die Tatsache, dass auf den Filmplakaten zu *Troy*, wie zu allen Troia-Filmen seit der Stummfilmzeit, mit dem Troianischen Pferd geworben wird, lässt jedoch die Schlussfolgerung zu, dass das Publikum nicht völlig ahnungslos sein kann! Es drängt sich also folgende Frage auf: Wie und warum werden die griechischen Mythen in Film, Fernsehen und Videospiel bearbeitet und dargestellt und auf welche Quellen beziehen sie sich?

2 Selbst die Altphilologen Martin Korenjak und Karlheinz Töchterle bezeichnen den Film als „vorläufige Synthese der Künste schlechthin […]: Neben das narrative und das dramatische Element treten Photographie, Malerei, Plastik, Architektur und Musik als integrative Bestandteile.“ Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz: Vorwort. In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002. S. 7-11. S.7.

3 Vielen Bearbeitungen wird mangelnde Authentizität gegenüber klassischen, 'traditionellen' Mythenbearbeitungen vorgeworfen, jedoch wird die Sinnhaftigkeit dieser Vorwürfe in Fachkreisen mittlerweile angezweifelt. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass diese Bearbeitungen keine wissenschaftlichen Abhandlungen sind, sondern Produkte der Unterhaltungsindustrie, die von künstlerischer Freiheit Gebrauch machen können und sollen. Auch wenn die vielen Spiele, Filme und Fernsehserien, die sich mit der griechischen Mythologie auseinandersetzen, auf den ersten Blick keinen akademischen Wert zu haben scheinen, so freuen sich vor allem Vertreter der Fachrichtungen der Klassische Philologie, Klassische Archäologie und Alte Geschichte über die größere Aufmerksamkeit, die sie durch diese Medien erhalten, nach dem Motto: Schlechte Werbung ist auch Werbung! Des Weiteren ergibt eine Studie von Hatlen, dass das Interesse von Geschichtsstudenten an der Antike durch Videospiele geweckt wurde. Vgl. Solomon, Jon: Viewing *Troy.* Authenticity, Criticism, Interpretation. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy.* From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 85-98.; Vgl. Fitton, J. Lesley: *Troy* and the Role of the Historical Advisor. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy*. From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 99-106.; Vgl. Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz: Vorwort. S. 8.; Vgl. Hatlen, Jan Frode: Students of *Rome: Total War.* In: Thorsen, Thea S. (Hrsg.): Greek and Roman Games in the Computer Age. Trondheim: Akademika Publishing, 2012. S. 175-198.

4 Süddeutsche Zeitung, 'Homer ist, wenn man trotzdem lacht.': http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599 und http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599-2 Zugriffsdatum: 02.11.2016

1.2. Forschungslücke und Forschungsstand

Umfangreiche Forschungen zu Bearbeitungen griechischer Mythen in Film, Fernsehen und Videospiel gibt es so gut wie nicht. Die Verfilmung antiker Mythen wird für gewöhnlich als eine Unterkategorie des 'Sandalenfilms' oder Antikenfilms angesehen, zu dem es bereits viele wissenschaftliche Abhandlungen gibt. Diese behandeln vor allem die Historienfilme, die jedoch mit Mythenverfilmungen wenig zu tun haben, denn sie thematisieren historische Ereignisse, wobei meist die römische Antike im Vordergrund steht[5].

Untersuchungen zum griechischen Mythos im Film setzen sich bisher zum größten Teil mit Filmen aus den 1950er bis 1960er Jahren und mit *Troy*[6](2004) auseinander und wurden meist von Historikern und Altphilologen verfasst. Viele dieser Beiträge sind im Rahmen von Sammelbänden erschienen, daher meist zusammenfassend, da der Kontext oft keine umfangreichen Abhandlungen zulässt[7]. Des Weiteren gibt es einige wenige Abhandlungen über mythische Aspekte in Filmen, die nicht in der Antike angesiedelt sind[8]. Die Filme, die im Rahmen dieser Abhandlung behandelt werden, sind bisher kaum, bzw. im Falle der Filme, die nach *Troy* erschienen, gar nicht wissenschaftlich untersucht worden.

Im Gegensatz zum Film, der bereits seit langem als legitime Kunstform und narratives Medium akzeptiert wird, wird das Videospiel noch immer unzureichend im akademischen Umfeld auf seine narrativen und dramaturgischen Möglichkeiten untersucht, da es noch immer einen negativen Ruf hat. Die dramaturgischen Aspekte der Videospiele, die sich mit griechischen Mythen auseinandersetzen, wurden bisher noch gar nicht wissenschaftlich behandelt[9] und stellen somit völliges akademisches Neuland dar. Eine sich exklusiv mit verschiedenen Mythenbearbeitungen im populären Film, Fernsehen und Videospiel auseinandersetzende Studie, die eine detaillierte

5 Beispiele: Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. 'Gladiator' und die Tradition des Monumentalfilms. Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2004.; Vgl. Lowe, Dunstan/Shahabudin, Kim (Hgg.): Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009.; Wyke, Maria: Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema, and History. New York: Routledge, 1997.; Vgl. Williams, Douglas. The Eagle or the Cross: Rome, the Bible, and Cold War America. Dissertation an der University of California, San Diego. Ann Arbor: UMI, 1996.; Vgl. Winkler, Martin M. (Hrsg.): Gladiator. Film and History. Blackwell Publishing, 2004.

6 Vgl. Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy*. From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. Dieser Band beinhaltet Beiträge verschiedener renommierter Altphilologen, Historiker sowie Filmwissenschaftler und beschäftigt sich mit unterschiedlichen Aspekten, wie der Analyse einzelner Figuren, dem Verhältnis des Films vor allem zu den Epen Homers oder der Ausstattung.

7 Vgl. z.B. Winkler, Martin M.: Nenne mir, Muse, den Vater der Massenkultur: Homer in Kommerz und Kino. In: Latacz, Joachim/Greub, Thierry/ Blome, Peter/ Wieczorek, Alfried (Hgg.): Homer. S. 284-289.

8 Vgl. z.B. Roisman, Hanna M.: Verbal Odysseus: Narrative Strategy in the *Odyssey* and in *The Usual Suspects.* In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 51-71.

9 Einzige Ausnahme stellt Furtwängler dar, der die *God of War*-Reihe in einem kurzen Aufsatz behandelt. Vgl. Furtwängler, Frank: *God of War* and the Mythology of Games. In: Thorsen, Thea S. (Hrsg.): Greek and Roman Games in the Computer Age. Trondheim: Akademika Publishing, 2012. S. 27-51.

Übersicht über die Bearbeitung und Darstellung des antiken griechischen Mythos im populären Film, Fernsehen und Videospiel liefert, existiert also bis dato nicht.

1.3. Forschungsziel und zentrale Fragestellungen

Nach umfangreicher Sichtung des Forschungsstandes hat sich folgendes Forschungsziel herauskristallisiert: Darstellungsformen der antiken griechischen Mythen im populären Film, Fernsehen und Videospiel müssen erforscht werden, wobei der Schwerpunkt auf die Interpretationsansätze und Inspirationsquellen der Mythen in den einzelnen Medien, sowie auf die Rezeption dieser Bearbeitungen gelegt ist. Für die Untersuchung der griechischen Mythen im populären Film, Fernsehen und im Videospiel ergeben sich somit folgende Fragestellungen:

- Wieso werden griechische Mythen in den genannten Medien bearbeitet?
- Welche Mittel setzen die genannten Medien ein, um mythische Stoffe zu transportieren? Wie werden die Mythen dort inhaltlich bearbeitet?
- Auf welche Inspirationsquellen beziehen sich die jeweiligen Bearbeitungen?
- Warum wurden gerade diese Inspirationsquellen benutzt und welche Aussagen werden dadurch getroffen?
- Wie werden die Mythenbearbeitungen vom Publikum aufgenommen und welche Relevanz haben Mythenbearbeitungen für das Publikum des 20. bzw. 21. Jahrhunderts?

1.4. Methoden

Diese Fragen werden durch eingehende Analysen beantwortet, ohne dabei die Qualität zu beurteilen oder zu thematisieren, ob Mythen etwa nur zur kommerziellen Ausbeutung als erfahrungsgemäß gut funktionierende Geschichten oder sogar skrupellos als Ideenpool für geschmacklose Kolportagen missbraucht sind. Es geht vielmehr darum, zu zeigen, wie die Mittel des jeweiligen Mediums eingesetzt sind, um Inhalte von Mythen zu aktualisieren und erlebbar zu machen, d.h. um eine dramaturgische Analyse, in deren Rahmen die Sinnhaftigkeit der vorgestellten narrativen Elemente und ihre Schlüssigkeit aufgezeigt werden. Um die zentralen Fragestellungen zu vollster Zufriedenheit beantworten zu können, müssen vor den inhaltlichen und dramaturgischen Analysen einige Rahmenbedingen geklärt werden:
Erstens gibt es die unterschiedlichsten Definitionen des Begriffes 'Mythos' in den verschiedenen

Geisteswissenschaften. Im Rahmen dieser Abhandlung steht der filmhistorische und soziokulturelle Kontext, sowie die dramaturgische Analyse der Bearbeitung griechischer Mythen im Mittelpunkt. Darum wird in dieser Abhandlung nicht die sozialwissenschaftliche, literaturwissenschaftliche, sprachwissenschaftliche oder semiotische Bedeutung des Begriffes Mythos verwendet – die Definitionen von Barthes, Lévi-Strauss, Campbell und Blumenberg sind zwar allesamt wichtige Beiträge zu den Geisteswissenschaften, für die vorliegende Abhandlung sind sie jedoch kaum relevant[10]. Der Begriff 'Mythos' wird in dieser Untersuchung unmissverständlich in seiner historisch-philologischen Bedeutung verwendet[11]. Das Wort 'Mythen-' oder 'Mythosbearbeitung' bezeichnet im Rahmen dieser Abhandlung jegliche Form der Darstellung und Aufbereitung griechischer Mythen in Literatur, Film, Fernsehen und Videospielen[12], sowie in einigen Fällen auch bei bildlicher Darstellung und Skulpturen.

Zweitens muss eine Abhandlung, die eine inhaltliche und dramaturgische Analyse von Mythenbearbeitungen in den Medien Film, Fernsehen und Videospiel anstrebt, einen Überblick über frühere Mythenproduktion und -rezeption liefern, die als Basis für spätere Bearbeitungen dienen. Dieser Überblick fasst die Entwicklung der griechischen Mythen vom Stoff für Gebildete hin zum populären Stoff innerhalb der Neuzeit zusammen und zeigt die Bearbeitungen in Film, Fernsehen und Videospiel, sowie die noch immer anhaltende allgegenwärtige Präsenz antiker Mythen als Konsequenz dieser Entwicklung.

Drittens leite ich drei Zeitalter des Antikenfilms, bzw. der Antikenrezeption im Film her, die mit eigenen Merkmalen und Besonderheiten als Referenz für weitere Analysen dienen. Da Film generell auch als Produkt der Entstehungszeit zu verstehen ist, ist dieser Punkt unumstößlich. Eine derartige Einteilung existiert bis dato nicht und muss daher im Rahmen dieser Abhandlung geschehen. Sie erfolgt aufgrund der Menge der produzierten Filme, ihrer inhaltlichen Tendenzen und der kulturellen Bedeutung der Filme in ihrer Entstehungszeit. Ihre Inspirationsquellen und ihr zeitlicher Kontext wird dabei selbstverständlich ebenfalls berücksichtigt. Mythenverfilmungen sind eine Unterkategorie des Antikenfilms und ihre Entwicklung kann nicht losgelöst von diesen betrachtet werden. Daher betrifft die Einteilung in drei Zeitalter nicht nur die Mythenverfilmungen, sondern das gesamte Genre des Antikenfilms. Die Mythenbearbeitungen weisen jedoch einige besondere inhaltliche und visuelle Tendenzen auf.

Viertens wird die visuelle Darstellung der griechischen Mythen in Film, Fernsehen und Videospiel innerhalb der drei zuvor hergeleiteten Zeitalter analysiert. Dabei ergeben sich aufgrund eingehender

10 Diese Ansätze werden nur dann kurz vorgestellt, wenn sie im Rahmen der vorliegenden Studie relevant sind.

11 Der in dieser Abhandlung verwendete Mythosbegriff wird detailliert unter 2.1. vorgestellt.

12 Der Begriff 'Videospiel' bezeichnet im Rahmen dieser Abhandlung alle Arten von digitalen Spielen, die über einen Bildschirm rezipiert werden, d.h. dass Begriffe wie 'Computerspiel' oder 'Konsolenspiel' mit dem Begriff 'Videospiel' ebenfalls abgedeckt werden.

Analysen der Filme und Spiele, die die archäologischen, philologischen, kunstgeschichtlichen und populärkulturellen Inspirationsquellen der Ausstattung aufzeigen, für die jeweiligen Zeitalter gültige Darstellungskonventionen, wobei Bauten, Requisiten, Kostüme und Kampfausrüstung berücksichtigt sind. Anhand dieser Darstellungskonventionen ist erkennbar, ob in den jeweiligen Zeitaltern die griechischen Mythen eher als Fiktion oder historische Ereignisse vorgestellt werden.
In den darauf folgenden Kapiteln werden für die Darstellung der griechischen Mythen in Film, Fernsehen und Videospiel repräsentative Bearbeitungen eingehend dramaturgisch untersucht. Um einen umfassenden Überblick über die verschiedensten Inszenierungsmöglichkeiten, die Rezeptionsgeschichte und die Besonderheiten der verschiedenen Medien zu geben, wird folgendes analysiert:

- Die filmgeschichtliche Entwicklung derselben mythischen Figur: Helena. Hierfür werden drei Filme, die jeweils einem der zuvor hergeleiteten Zeitalter des Antikenfilms entstammen, behandelt.
- Die Analyse von zwei Verfilmungen einzelner konkreter literarischer Referenztexte (Homers *Ilias* und Euripides' *Troerinnen*), um die Besonderheiten der Literaturverfilmung in Bezug auf die griechischen Mythen herauszuarbeiten und ihre Unterschiede zu anderen Mythenbearbeitungen herauszukristallisieren, welche sich einer Vielzahl verschiedener Inspirationsquellen bedienen.
- Die narrativen und medialen Besonderheiten des Fernsehens in Bezug auf die Bearbeitung und Rezeption griechischer Mythen. Für diese Analyse bieten sich Fernsehserien über die Abenteuer des Odysseus und Herakles besonders an.
- Filme, die den griechischen Mythen eigene bzw. neue Aspekte hinzufügen, da diese mit der Erweiterbarkeit ein besonders typisches Phänomen des Mythos behandeln.
- Erfolgreiche, aufwändig produzierte Mythenverfilmungen seit dem Jahr 2000. Nur Filme, die bisher noch nicht akademisch berücksichtigt sind, werden untersucht.
- Bearbeitungen griechischer Mythen in verschiedenen Genres von Computerspielen an jeweils einem Beispiel (Echtzeitstrategie, Action-Adventure, Action-Rollenspiel, Spiel zum Film und Jump'n' Run).

Da die griechischen Mythen über keine 'Urnarration' verfügen, dienen für Mythenbearbeitungen verschiedenste Ausgangstexte als Vorlage, die vermischt und ergänzt werden. Bei der Analyse werden sowohl die Entwicklung der Mythendarstellungen als auch Einflüsse anderer Kunstrichtungen berücksichtigt. Da populäre Mythenbearbeitungen das Thema dieser Arbeit sind, beschränken sich die Untersuchungsgegenstände auf solche, die sich an ein möglichst großes

Publikum richten und kommerziell erfolgreich sein sollen. Einige der hier vorgestellten Bearbeitungen sind zwar nicht besonders finanziell erfolgreich, zeichnen sich jedoch durch den dramaturgischen Ansatz so sehr aus, dass sie in dieser Abhandlung nicht fehlen dürfen. Die ausgewählten Untersuchungsgegenstände sind wegen ihrer Entstehungszeit, ihres Ansatzes, ihres Genres und/oder ihres Mediums repräsentativ für die Mythenbearbeitungen in Film, Fernsehen und Videospiel. Einigen Kapiteln ist zudem eine kurze theoretische Einführung in die Besonderheiten des Mediums oder der Aufbereitung vorangestellt.

Vor allem Titel, die bisher kaum bis gar nicht das Thema wissenschaftlicher Abhandlungen waren, werden analysiert. Die Auswahl weist z.T. Überschneidungen in Bezug auf die behandelten Mythen und Filme auf: So können einige der in dieser Abhandlung analysierten Filme theoretisch in mehreren Kapiteln auftauchen, sie sind jedoch dem Kapitel zugeordnet, für das sie dramaturgisch am interessantesten und repräsentativsten sind, sei es durch einen bestimmten Ansatz, durch großen Publikumserfolg oder innovative Darstellungsweise. Die Auswahl der analysierten Bearbeitungen beschränkt sich auf solche, die dezidiert in der Antike spielen. *Hercules in New York* und *Ulysses 31* stellen Ausnahmen dar, werden aber dennoch behandelt, da ausdrücklich Figuren aus der griechischen Mythologie im Mittelpunkt stehen, wenngleich sie in eine andere Zeit versetzt sind. Da vom Leser nicht erwartet werden kann, den Inhalt aller hier behandelten Mythenbearbeitungen zu kennen, wird den Analysen eine kurze Inhaltsangabe vorausgeschickt.

Die Analyse stützt sich auf die Methoden der Filmanalyse nach Werner Faulstich[13]. Diese sind vielseitig anwendbar und eignen sich auch für die heterogene Natur des Untersuchungsgegenstandes, sodass bei verschiedenen Bearbeitungen unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt sind. Die Entwicklung der behandelten Mythenbearbeitungen kann besonders anhand der Inszenierung von wiederkehrenden Figuren, wie Helena oder Odysseus, sowie von für den jeweiligen Mythos typischen Handlungselementen aufgezeigt werden. Weil die Bearbeitungen besonders auf ihr Verhältnis zu anderen Mythenbearbeitungen untersucht werden, konzentriert sich die Analyse in dieser Abhandlung vorrangig auf die Figurenanalyse, auf die Analyse wiederkehrender mythischer Episoden sowie antiker Topoi vor einem zeitgenössischen Hintergrund. Die Analyse ist also meist in Figurenanalyse, Analyse der Inszenierung des Mythos im Vergleich zu anderen Bearbeitungen, sowie Wirkung und Rezeption gegliedert. Die Analyse der filmischen Bauformen und der Message[14] ist darin integriert. Bei Videospielen wird außerdem das Gameplay analysiert, falls es für den Mythos relevante Elemente beinhaltet.

13 Vgl. Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 2. Auflage. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2002.

14 Die Bezeichnungen 'Bauformen' und 'Message' sind von Faulstich übernommen und bezeichnen die filmischen Erzählmöglichkeiten durch Einstellungsgrößen, Musik, Montage etc., bzw. die Aussage bzw. Ideologie des Films. Vgl. Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. S. 26ff., 115-215.

Bei den Analysen stehen weder technische Aspekte, wie Montage und Beleuchtung, noch Musik im Vordergrund! Auch die Produktionsgeschichte wird nur dann berücksichtigt, wenn sie sich konkret auf die Handlung des Films auswirkt. Das Ziel ist vielmehr, den Inhalt der Bearbeitungen in Relation zu anderen Mythenbearbeitungen zu setzen und diesen auf seine dramaturgische Sinnhaftigkeit zu überprüfen, wobei der Entstehungskontext berücksichtigt wird. Anders gesagt: Warum werden bestimmte Elemente des Mythos neu inszeniert, welche Quellen und Inspirationen haben den Schöpfern gedient, welches Licht wirft dies auf die Figuren, Episoden und Situationen des Mythos, welche Bedeutung hat die Inszenierung für das Publikum und in welcher Relation steht die Aussage zur Entstehungszeit? Artikel, Studien und Kritiken zu den jeweiligen Bearbeitungen werden dabei berücksichtigt, kritisch hinterfragt und ergänzt. Je nach Verfügbarkeit und Relevanz werden auch nicht verwendete Sequenzen und frühere Drehbuchversionen berücksichtigt, um auf alternative Inszenierungsmöglichkeiten zu verweisen. Diese Methode wird auch für Videospiele angewendet, da nicht etwa spieltheoretische, sondern inhaltliche Fragestellungen beantwortet werden. Die Spiele wurden allesamt vollständig durchgespielt, um alle verschiedenen narrativen Elemente berücksichtigen zu können und so eine vollständige und seriöse Analyse zu ermöglichen. Die Bearbeitungen werden in ihrer Originalsprache behandelt[15].

Soweit dies möglich ist, werden die Bearbeitungen in chronologischer Reihenfolge vorgestellt, um die Einflüsse der früheren Bearbeitungen zu verdeutlichen. Weil dies jedoch nicht immer möglich ist, da sonst die oben vorgestellte thematische Gliederung aufgebrochen würde, muss manchmal auf spätere Kapitel verwiesen werden. Obwohl sich einige Ansätze und Sachverhalte in verschiedenen Bearbeitungen wiederholen und somit nur einmal erklärt werden müssten, werden sie bei der Analyse aller relevanten Bearbeitungen zumindest kurz angesprochen, wobei ein Verweis auf die ausführliche Auseinandersetzung in einem anderen Teil der Abhandlung existiert, sodass die einzelnen Analysen auch in gewissem Maße losgelöst voneinander gelesen werden können[16].

15 Ausnahmen stellen hierbei Filme in italienischer Sprache dar. Bei diesen Bearbeitungen wird die englische oder deutsche Synchronfassung analysiert.

16 Die mythologischen Figuren werden in den einzelnen Mythenberarbeitungen z.T. unterschiedlich geschrieben, bzw. genannt. Dies geht auf die griechische oder römische Schreibweise und die evtl. unterschiedlichen Namen der Figuren zurück. Aus diesem Grund wird im Rahmen dieser Abhandlung der griechische Namen und die griechische Schreibweise in lateinischer Schrift dann verwendet, wenn die mythologische Figur losgelöst von konkreten Bearbeitungen gemeint ist. Eine andere Schreibweise bezeichnet Figuren in konkreten Mythenbearbeitungen, wobei die Schreibweise verwendet wird, die in den (möglichen) deutschen Versionen der Bearbeitung verwendet wird. Die Schreibung 'Kalypso' kennzeichnet so die mythologische Figur ohne Bezug auf konkrete Bearbeitungen. Im Rahmen einiger Bearbeitungen tritt sie als Figur auf und wird dort möglicherweise 'Calypso' geschrieben. Ähnlich verhält es sich mit Herakles, der oftmals 'Hercules' genannt wird. In einigen Fällen sind die Schreibweisen identisch. In diesem Fall wird dann darauf verwiesen, ob die Figur in der konkreten Bearbeitung oder die Figur aus der klassischen Mythologie gemeint ist.

2. Definitionen

2.1.Mythos

Der Begriff 'Mythos' wird in verschiedenen Epochen und verschiedenen Kontexten unterschiedlich definiert[17]. In der deutschen Sprache bezeichnet 'Mythos' zum einen eine Überlieferung, die sich besonders mit der Entstehung der Welt und der Menschen befasst, zum anderen Glorifizierung und Legendenbildung[18]. Der Begriff 'Mythos' kann in der Umgangssprache auch als Synonym für 'Erfindung' und 'Unwahrheit' gebraucht werden, bzw. für Geschichten oder Sachverhalte, die eventuell über einen wahren Kern verfügen, jedoch so stark ausgeschmückt sind, dass man sie nicht mehr als 'wahr' bezeichnen kann. Die Bedeutung des Wortes 'Mythos' jedoch darauf zu reduzieren, wäre fatal, denn die Mythenforschung und Mythentheorien sind so alt wie die Mythen selbst und haben sich genauso im Laufe der Zeit weiterentwickelt, wurden kritisiert, variiert, korrigiert, sodass es eine Vielzahl verschiedener Definitions- und Erklärungsansätze gibt. Eine universelle Definition kann also nur unvollständig sein, da niemals alle historischen und kulturellen Aspekte berücksichtigt sein können. Geisteswissenschaftliche Definitionen des Begriffes 'Mythos' setzen unterschiedlichste Schwerpunkte, der Theologe R. Bultmann definiert Mythos als die Vorstellungsweise, „in der das Überweltliche weltlich, das Göttliche menschlich, das Jenseitige diesseitig erscheint.“[19]

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit werden dramaturgische Umsetzungen von Mythen untersucht, deshalb wird 'Mythos' hier historisch-philologisch definiert. Das bedeutet, dass der von Roland Barthes beleuchtete Symbolcharakter des Mythos[20], der strukturalistische Ansatz von Lèvi-Strauss[21] sowie die Entstehung und die sozialen Funktionen von Mythen, die von Hans Blumenberg[22] und Anton Anwander[23] diskutiert werden, im Rahmen dieser Arbeit kaum bis nicht relevant sind. Falls sich bei der dramaturgischen Analyse dennoch ein konkreter Bezug zu diesen Ansätzen zeigt, werden sie dort kurz vorgestellt. Stattdessen stehen die narrativen Aspekte griechischer Mythen im Mittelpunkt. Es sei an dieser Stelle dennoch kurz auf Campbells Ansatz verwiesen: Seine Theorie

17 Vgl. Anwander, Anton: Zum Problem des Mythos. Würzburg: Echter-Verlag. 1963. S. 11-14. Es sei außerdem auf die Sammlung von Mythosdeutungen hingewiesen, z.B. durch Thomas v. Aquin und Goethe. (S. 22-61).

18 „1. Überlieferung, überlieferte Dichtung, Sage, Erzählung o.ä. aus der Vorzeit eines Volkes (die sich besonders mit Göttern, Dämonen, Entstehung der Welt, Erschaffung des Menschen befasst). 2. Person, Sache, Begebenheit, die (aus meist verschwommenen, irrationalen Vorstellungen heraus) glorifiziert wird, legendären Charakter hat.“ Duden Online, 'Mythos': http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos#Bedeutung1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

19 Anwander, Anton: Zum Problem des Mythos. S. 105.

20 Vgl. Barthes, Roland: Mythen des Alltags. Aus dem Französischen von Horst Brühmann. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag, 2010.

21 Vgl. Lèvi-Strauss, Claude: Mythos und Bedeutung. Fünf Radiovorträge. Gespräche mit Claude Lévi-Strauss. Herausgegeben von Adelbert Reif. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1980.

22 Vgl. Blumenberg, Hans: Arbeit am Mythos. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979.

23 Vgl. Anwander, Anton: Zum Problem des Mythos.

ist für den populären Film sehr wichtig, da sie, neben Aristoteles[24], die dramaturgischen Entscheidungen vieler Drehbuchautoren und Filmemacher beeinflusst hat. Campbell erkennt, basierend auf den Arbeiten von Adolf Bastian und Carl Gustav Jung, in allen Mythen aus verschiedensten Epochen und Kulturen ähnliche Elemente, was ihn zur Theorie des Monomythos führt. In seinem wichtigsten Werk *The Hero with a Thousand Faces* stellt er die unumstößlichen Etappen der 'Heldenreise' vor[25], auf die sich noch immer viele Drehbuchautoren populärer Filme berufen: Das bekannteste Beispiel ist sicherlich George Lucas, dessen Story zu *Star Wars* (1977) konkret auf Campbells Heldenreise zurückzuführen ist.

Die für diese Abhandlung relevante philologisch-historische Definition des Begriffs 'Mythos' stammt von den Philologen G.S. Kirk[26] und Stephanie Jahn[27]:

Laut Kirk unterscheidet sich der Mythos vor allem dadurch vom Märchen, dass er sich mit der Orientierung auf ein Jenseits beschäftigt, also mit dem Heiligen, das die 'großen Themen' behandelt, wie die Schöpfung der Welt und Götter. Dabei enthalten viele Mythen zwar auch Elemente von Volkserzählungen, die sich eher mit profanen Problemen beschäftigen[28], im Gegensatz zu Volkserzählungen befassen sie sich jedoch mit philosophischen Problemen und institutionellen Angelegenheiten und verfügen über eine zeitlose Vergangenheit. Volkserzählungen dagegen beschränken sich auf ein familiäres Umfeld, das auf jedermann zugeschnitten ist[29].

Jahn, definiert den Mythos vor allem mit Blick auf seine narrativen und identitätsbildenden Eigenschaften, die vor allem in Bezug auf die griechisch-römische Antike wichtig sind. Eines der Hauptprobleme bei der Definition des Mythos sei die Abgrenzung vom Märchen, da beide traditionelle Geschichten seien die Übernatürliches beinhalten könnten und klar definierte Figuren aufwiesen[30]. Aus diesem Grund müsse der Mythos eher über seine Rolle im kulturellen Kontext definiert werden, was sich meist daran erkennen lasse, dass der Mythos in der jeweiligen Kultur eine gewisse Pseudohistorizität innehabe, die einen realen Kern der Geschichte suggeriere, sodass sie in einem chronologischen Verhältnis zur Gegenwart stehe. Dazu seien Mythen auch geographisch fixiert[31]. Ein Beispiel hierfür stellt der Mythos vom Troianischen Krieg dar: Er ist historisch zwar umstritten, jedoch geographisch fixiert. Die Historizität von Mythen ist aus heutiger

24 Vgl. Hiltunen, Ari: Aristoteles in Hollywood. Das neue Standardwerk der Dramaturgie. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe, 2001.
25 Vgl. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt a.M., S. Fischer Verlag, 1953.
26 Vgl. Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. Aus dem Englischen übertragen von Renate Schein. Berlin: Medusa – Verlag Wölk + Schmid, 1980.
27 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. Rezeption und Transformation in epischen Geschichtsdarstellungen der Antike. Köln, Weimar, Wien: Böhlau Verlag 2007. S. 5-14.
28 Kirk verweist als Beispiel auf die Mythen des Perseus und Bellerophon. Vgl. Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 21ff., S. 35.
29 Vgl. Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 33f.
30 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 5 – 6.
31 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 6.

Sicht problematisch, da Mythen in einer Zeit vor der Zeit, also einer Vergangenheit, die nie Gegenwart war, spielen. Die Griechen sahen ihre Heroen jedoch als historische Persönlichkeiten und auch Ereignisse wie der Troianische Krieg wurden als historisch erachtet. Paul Veyne diskutiert diesen scheinbaren Widerspruch und kommt zu dem Schluss, dass die Griechen über eine Pluralität und Analogie verschiedener Wahrheitswelten verfügten, die uns in der heutigen Zeit unbegreiflich erscheint[32]. Jahn betont, dass der objektive Wahrheitsgehalt des Mythos nebensächlich sei und somit auch ein reales Ereignis, wie z.B. die Perserkriege, mythisiert werden könne[33].

Kirk und Jahn stellen einige Funktionen der Mythen dar, beispielsweise die ätiologische: Mythen erklären Phänomene der realen Welt als eine Art 'primitive Wissenschaft'. Daneben haben Mythen die Aufgabe, Bräuche und Institutionen zu begründen und weiterzuführen, wie z.B. eine konkrete Königsherrschaft, deren sagenhafte Vergangenheit beschworen wird[34]. Jahn verweist dazu auf Assmanns Definition, die den Mythos als „eine Geschichte, die man sich erzählt, um sich über sich selbst und die Welt zu orientieren“[35] bezeichnet.

Nach Jahn und Kirk gibt es drei Kategorien von Mythen: Die erste Kategorie stellt Mythen dar, die eine rein unterhaltende Funktion haben. Diese Mythen sind jedoch sehr selten und haben oft große Ähnlichkeit mit Volkssagen oder Märchen[36]. Die zweite Kategorie beinhaltet Mythen mit historischen oder ätiologischen Komponenten, die die Identität einer Gruppe oder Institution rechtfertigen, indem sie meist auf deren Ursprünge eingehen, sodass sie in der Gegenwart verankert sind und eine Existenzberechtigung haben. Diese Mythen dienen der Selbstdefinition und Abgrenzung von anderen Gruppen, was meistens durch eine gemeinsame Vergangenheit (die nicht immer positiv sein muss) erreicht wird. Auch der Aspekt, von 'außen' als mehr oder weniger homogene Gruppe gesehen zu werden, spielt dabei eine große Rolle. So ergibt sich die kollektive Identität. Wenn diese zusammenzubrechen droht, muss die Abgrenzung immer betont werden[37]. Die dritte Kategorie stellt die philosophischen Erklärungen abstrakter Konzepte oder menschlicher Grundprobleme dar, wobei oft ein Beispiel oder eine allgemeingültige Aussage zu finden ist[38]. Die drei Kategorien können sich überschneiden, vor allem wenn es darum geht, einen Mythos, der z.B. identitätsstiftend ist, aus Unterhaltungsgründen wiederzugeben.

Besonders der emotionale Charakter des Mythos wird von Kirk betont: Seine Funktion entspreche

32 Vgl. Veyne, Paul: Glaubten die Griechen an ihre Mythen? Ein Versuch über die konstitutive Einbildungskraft. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1987.
33 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 9.
34 Vgl. Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 51-63.; Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 7.
35 Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 8-9.
36 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 7.
37 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 7f.
38 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 8.

zum einen Aristoteles' Katharsis[39] und solle emotional reinigen; zum anderen thematisiere der Mythos die Wünsche der Zuhörer. Beide Aspekte schlössen sich nicht aus, sodass sowohl Angst als auch Erfüllung im Mythos zu finden seien[40]. Da Mythen unbewusste Bedürfnisse und Phobien offenbarten, seien sie für jede Gesellschaft und das soziale Gleichgewicht unverzichtbar[41]. Die mythische Phantasie zeige eine gleichzeitige „Erfahrung des Menschen von Gewöhnlichem und Außergewöhnlichem, Heiligem und Profanen“[42].

Mythen müssen für die Rezipienten interessant und relevant bleiben, da sie sonst verschwinden, d.h. sie müssen „spezielle Merkmale, bleibende Qualitäten aufweisen, die sie von der großen Masse vergänglicher Geschichten unterscheiden.“[43]. Die Mythen müssen demnach „außer unterhaltend zu sein, sowohl außerordentliche epische Kraft als auch für einen wichtigen Aspekt des Lebens eine eindeutige funktionale Bedeutung besitzen“[44]. Die Mythen vermitteln daher bestimmte Werte und geben Antworten auf Fragen des persönlichen und sozialen Lebens. Die Entwicklung über Generationen hinweg verdichtet sie, macht sie komplexer und universeller, wobei sich Schwerpunkte verschieben können, je nach Interesse des Erzählers oder des Zuhörers[45]. Die Veränderbarkeit stellt also ein wichtiges Merkmal von Mythen dar, denn sie werden immer in Bezug auf die Zeit, in der sie erzählt werden, weiter bearbeitet:

„Dieser Bezug zur Zeit und zu den Umständen des Erzählens erklärt, warum ein Mythos immer wieder zeitgemäß aktualisiert wird, sei es durch Änderungen oder Erfindungen neuer Elemente, sei es durch Hervorhebung oder Umdeutung einzelner Aspekte, die bereits vorher Bestandteil des Mythos waren. Zwar wird der grundsätzliche narrative Gehalt der Geschichte im Allgemeinen als verbindlich angesehen, doch können sich im Laufe einer langen Überlieferungsgeschichte auch sehr große Unterschiede im primären Faktenbestand ergeben. Daher sagen mündlich überlieferte Geschichten in der Regel mehr über die Zeit aus, in der sie erzählt werden, als über die Zeit, von der sie handeln.“[46]

Da Mythen eben keine festgelegten ursprünglichen Versionen haben, werden sie von den Autoren immer wieder variiert, um bestimmte Aspekte des Mythos zu betonen oder zurückzudrängen und

39 Vgl. Aristoteles: Poetik. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Philipp Reclam jun.GmbH & Co. KG, 2006. VI.
40 Vgl. Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 67f.
41 Vgl. Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 74f.
42 Kirk, G.S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 87,
43 Kirk, G.S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 25
44 Kirk, G.S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 26.
45 Vgl. Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. S. 26f., S. 37f.
46 Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 9f.

somit eine eigene Aussage zu treffen, wobei der narrative Kern und die Hauptfiguren meist erhalten bleiben[47]. Es gibt also gar keinen Ursprungsmythos, sondern nur Versionen des Mythos! Selbst die *Ilias*, die erste literarische Dichtung des Abendlandes, ist eine Version des Troia-Mythos, die bestimmte Aspekte des Mythos akzentuiert. Die gesellschaftlichen Aspekte des Mythos können sich daher je nach Auslegung verändern und angepasst werden, wofür die Bearbeitungen von Mythen in den attischen Dramen, die meist auf eine konkrete politische Situation Bezug nehmen, gute Beispiele sind[48]. Solche Veränderungen oder Akzente müssen jedoch nicht immer politischer Natur sein: Ein Sänger, der seine Version eines Mythos in einer bestimmten Region vorträgt, kann z.B. regionale Aspekte eines gewissen Mythos hervorheben, um das Wohlwollen der Zuhörer zu erlangen. Dass Homers Versionen der Mythen als fixierter Kanon der griechischen 'Götter- und Heldensagen' missverstanden werden, hat wohl mit der Gewohnheit zu tun, in den Buchreligionen sich auf fixierte, unveränderliche Lehrtexte zu beziehen.

Der Mythos ist also besonders durch seine Veränderbarkeit definiert. Im Rahmen der vorliegenden Abhandlung ist dies für die Analyse der verschiedenen Bearbeitungen ausschlaggebend, da dieses Merkmal zum einen die künstlerische und interpretatorische Freiheit der einzelnen Bearbeitungen legitimiert und zum anderen den Vergleich der verschiedenen Bearbeitungen herausfordert.

47 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 10f.
48 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 11.

3. Der Wandel der Mythosrezeption: Vom Stoff für Gebildete zum populären Stoff

Da sich diese Abhandlung mit populären Bearbeitungen griechischer Mythen auseinandersetzt, ist es wichtig, den Wandel der Mythosrezeption von einem Stoff für Gebildete zum populären Stoff seit der Renaissance aufzuzeigen, sodass deutlich wird, wie die vorgestellten Spiele und Videospiele und deren Vorlagen die Entwicklung der bisherigen Mythenrezeption fortsetzt.

Sind in der Antike Mythen allgemein bekanntes Kulturgut und allen sozialen Ständen vertraut, was sich z.B. an den großen Festen wie den Panathenäen und den großen Dionysien erkennen lässt, so ändert sich dies ab der Spätantike: Im Mittelalter sind die klassischen Mythen nur noch einer gebildeten Oberschicht bekannt. Wenngleich bedeutende Werke wie Vergils *Aeneis* noch immer u.a. zu didaktischen Zwecken im Lateinstudium verwendet werden, so sind Mythen doch nicht mehr allgegenwärtig. Ihre Rezeption beschränkt sich auf einige wenige literarische Bearbeitungen wie den *Roman de Troie* oder den *Trojanerkrieg*[49], oder sie werden im Rahmen anderer Werke referiert, wie etwa bei Dante[50]. Insbesondere der Troia-Mythos bietet für viele Fürstenhäuser vor allem die Möglichkeit, den eigenen Stammbaum aufzuwerten, indem sie sich zu Nachkommen des Troianischen Königshauses proklamieren[51].

Mit der Renaissance ändert sich dies: Die Renaissance als Wiederentdeckung und Idealisierung der Antike geht von Italien aus, wo die Antike durch viele Bauwerke allgegenwärtig ist. Zu Beginn der Renaissance, der nicht als Zeitpunkt, sondern als Prozess angesehen werden muss, werden für neue Bauwerke die Lehren des römischen Architekten Vitruv, die 1486 zum ersten Mal gedruckt werden, angewandt[52]. Die Begeisterung für die Antike, die sich nicht nur in der Architektur äußert, sondern auch in Malerei und Bildhauerei sowie dem Studium der römischen Antike und der antiken lateinischen Sprache im Gegensatz zum mittelalterlichen Latein, breitet sich, ausgehend von Italien, in ganz Europa aus, sodass nicht alle neuen Ideen aus Italien stammen[53]. Der Buchdruck ermöglicht

49 Vgl. Görich, Knut: Troia im Mittelalter – der Mythos als politische Legitimation. In: Zimmermann, Martin (Hrsg.): Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt. München: Verlag C.H. Beck oHG, 2006. S. 120-134. S. 120-121.; Vgl. Lienert, Elisabeth: Ein mittelalterlicher Mythos. Deutsche Troiadichtungen des 12. bis 14. Jahrhunderts. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 204-211. S. 206-209.

50 Vgl. Dante Alighieri: Die Göttliche Komödie. Übertragen aus dem Italienischen und eingeleitet von Karl Vossler. München, R. Piper & Co. Verlag, 1969. Hölle, 26. Gesang.

51 „Zu ihnen gehörten die fränkischen Merowinger und Karolinger, dann die französischen Kapetinger und Valois, im römisch-deutschen Reich die Salier mit Konrad II., die Staufer mit Heinrich VI., die Luxemburger mit Karl IV. und Wenzel IV., die Habsburger seit Maximilian I., ferner die Herzöge der Normandie und von Brabant, die Grafen von Flandern, die Welfen in Schwaben, die Este in Oberitalien oder die Herren von Arkel, ganz zu schweigen davon, dass auch die Dichter epischen Gestalten wie Hagen 'von Tronje' die vornehme Abstammung beilegten.“ Borgolte, Michael: Europas Geschichten und Troia. Der Mythos im Mittelalter. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 190-203. S. 192.

52 Vgl. Burke, Peter: Die Renaissance. Aus dem Englischen von Robin Cackett. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, 1996. S. 19-23, 44f.

53 Vgl. Burke, Peter: Die Renaissance. S. 51f.

dabei den intensiven Austausch zwischen Humanisten und der gebildeten Öffentlichkeit[54]. Wenngleich die Renaissance kein 'populäres' Phänomen darstellt, da sie sich auf eine städtische Minderheit aus Humanisten, Patriziern und Künstlern beschränkt, werden dennoch antike Themen und Formen wiederentdeckt, verstärkt bearbeitet und rezipiert[55].

Das menschliche Handeln steht dabei im Vordergrund, sodass beispielsweise der Troia-Mythos nicht mehr vor allem wegen der Genealogie, sondern wegen der menschlichen Schicksale und der damit verbundenen moralischen Probleme rezipiert wird. So wird z.B. das Parisurteil als Symbol für die Entscheidung der persönlichen Lebensführung gewertet[56]. Die antiken Mythen werden dabei aus christlicher Sicht behandelt. Hier lässt sich bereits erkennen, dass die Renaissance die Antike nicht auferstehen lässt, sondern sich aus dem Mittelalter entwickelt, wenngleich viele Vertreter sich vehement von diesem abzugrenzen versuchen. Die Kirche steht der Auseinandersetzung mit der 'heidnischen' Antike mit großer Skepsis gegenüber[57].

In der Spätrenaissance entwickelt sich um 1520 der Manierismus als Kunstform des Wandels (religiös, sozial oder politisch), die sich nicht mehr von den antiken Proportionen und der Ordnung z.B. Vitruvs leiten lässt. Trotzdem begeben sich nach wie vor viele Künstler nach Italien, um antike Kunstformen zu studieren[58]. Die einfache Bevölkerung hingegen bedient sich der traditionellen Volkskultur, um z.B. satirische Aussagen über die Oberschicht zu treffen. Diese Kultur ist jedoch im Wesentlichen mündlich[59]. Wandertheatergruppen stellen zwar Figuren der Volkskultur, wie den englischen Pickelhäring, in den Mittelpunkt, wobei blutige und spektakuläre Inszenierungen besonders beliebt sind[60]. Es werden jedoch auch griechische Mythen behandelt: Erstmals wird der Troia-Mythos in deutscher Sprache auf dem Theater im Zuge der populären Fastnachtsspiele im 15. Jhdt. bearbeitet, wobei keine antiken, sondern mittelalterliche Quellen verwendet werden[61]. In der Schweiz gibt es ebenfalls öffentliche Schauspiele mit dem Troia-Stoff, bei denen die moralische Aussage im Vordergrund steht. Auch in einigen Meisterliedern werden Mythen bearbeitet, wiederum aus christlich wertender Sicht[62]. Die Bearbeitungen der Mythen lässt im Fall des Meistersingers Hans Sachs vermuten, dass dieser über profunde Kenntnisse vieler Autoren sowohl

54 Vgl. Burke, Peter: Die Renaissance. S. 77ff.
55 Vgl. Burke, Peter: Die Renaissance. S. 46-49.
56 Vgl. Luckhardt, Jochen: Moralische Bilder und antike Gestalt. Troianische Mythen in der Kunst der Renaissance. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 245-256. S. 246, 252.
57 Vgl. Burke, Peter: Die Renaissance. S. 66-69.
58 Vgl. Burke, Peter: Die Renaissance. S. 94f.
59 Vgl. Burke, Peter: Die Renaissance. S. 79ff.
60 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. Wien: Bundespressedienst, 1972. S. 15f.
61 Vgl. Brunner, Horst: „Die in jeder Hinsicht schönste und beste Stadt“. Deutsche Troialiteratur des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 212-225. S. 220.
62 Vgl. Brunner, Horst: „Die in jeder Hinsicht schönste und beste Stadt“. Deutsche Troialiteratur des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit. S. 223f.

der Antike als auch der Renaissance verfügte[63].

Römische Theaterstücke (u.a. Seneca, Plautus, Terenz) werden seit dem Beginn des 16. Jhdts. im lateinischen Originaltext in Schulen und Universitäten aufgeführt[64]. Die Inszenierung römischer Stücke findet ihren Höhepunkt im Barock durch die Ordenstheater vor allem der Jesuiten und Benediktiner. Diese wollen moralische Wirkung erzielen, einerseits durch spektakuläre und blutrünstige Effekte[65], andererseits durch possenhaft-derbe Bearbeitungen griechischer Mythen, wie z.B. der Argonauten durch Maurus Lindemayr[66]. Spätestens Ende des 17. Jhdts entwickeln die Mythen wieder ein Eigenleben: Sowohl in der Literatur als auch in der bildenden Kunst zeigen sich unterschiedlichste Versionen derselben Mythen, sowohl zum Vergnügen als auch zur Belehrung des Publikums. In der bildenden Kunst werden besonders Ovids *Metamorphosen* bearbeitet[67].

Im Gegensatz zu römischen Theaterstücken werden griechische Dramen vom 16. bis 18. Jhdt weder im Original noch in Übersetzungen gezeigt. Vielmehr entstehen einerseits neue Stücke mit mythologischen Themen, wie z.B. von Shakespeare, der sich bereits früh auch an ein einfaches Publikum wendet (*Troilus und Cressida*, *Ein Sommernachtstraum*), Corneille (*Andromède*), Goethe (*Götter, Helden und Wieland, Faust*) und Heinrich v. Kleist (*Penthesilea*). Andererseits bilden die antiken Tragödien Vorlagen für neue Bearbeitungen, wie z.B. Racines *Phèdre*, Goethes *Iphigenie auf Tauris* und Schillers Gedicht *Kassandra.* Unter Goethes Leitung finden am Weimarer Theater einige Experimente mit der Aufführung von Übersetzungen griechischer Tragödien statt, die jedoch kaum funktionieren, da die verwendeten Übersetzungen eher zum Lesen und Vorlesen gedacht sind als für die Aufführung. Die Übersetzungen weisen außerdem zeitgenössische Bezüge auf und verfälschen daher die Originaltexte. Die erste Aufführung einer ins Deutsche übersetzten griechischen Tragödie (*Antigone*) findet schließlich 1841 in Potsdam statt[68].

Auch die Oper greift die Aufführungsbedingungen griechischer Tragödien auf, indem sie die musikalische und tänzerische Komponente des Chors weiterentwickelt. Ist die Oper als Kunstform im 18. Jhdt. die wichtigste Vermittlerin antiker Mythen, so verwendet sie bereits zu ihrem Beginn

63 Vgl. Luckhardt, Jochen: Moralische Bilder und antike Gestalt. Troianische Mythen in der Kunst der Renaissance. S. 246f.

64 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 11ff.

65 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 15, 32f.
Vgl. Flashar, Helmut: Inszenierung der Antike. Das griechische Drama auf der Bühne der Neuzeit 1585-1990. München: Verlag C.H. Beck, 1991. S. 35, 37.

66 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Ein wiederentdeckter Lindemayr. 'Argonautenzug nach Kolchis'. In: Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theaterwissenschaft. Wien: Hermann Böhlaus Nachf.. 26. Jahrgang, 1980. S. 177-196.

67 Vgl. Büttner, Nils: Für die homerischen Helden begeistert – ohne Homer zu lesen. Troia in der Kunst von der Spätrenaissance bis zur Aufklärung. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 257-279. S. 264, 266f.

68 Vgl. Flashar, Helmut: Inszenierung der Antike. Das griechische Drama auf der Bühne der Neuzeit 1585-1990. S. 49-60.

Stoffe aus der griechischen Mythologie[69]: In Monteverdis *L'Orfeo* aus dem Jahr 1607, allgemein als erste 'moderne' Oper bezeichnet[70], vereint sich Stoff und Form, die Struktur des Mythos mit der Struktur der Oper: Der mythische Sänger Orpheus ist ein naheliegender Opernstoff, da diese Kunstform durch Gesang definiert ist. Der Mythos wird jedoch wiederum aus christlicher Sicht dargestellt, indem Apollo mit dem christlichen Gott gleichgesetzt wird, sodass Musik zum Ausdruck des Göttlichen erhoben wird[71]. Christliche Deutungsansätze finden sich auch bei Monteverdis *Il ritorno d'Ulisse in patria*[72]. Viele Opern mit mythologischen Stoffen werden an den Höfen der Barockzeit spektakulär mit prunkvollen Effekten inszeniert[73], wobei der Mythos z.T. nur Bilder und Motive liefert, die mit Fantasie und Erfindungsgeist ausgeschmückt werden[74].

Die bereits angesprochene genealogische Berufung einiger Herrscherhäuser und Völker auf mythische Figuren und Völker wird seit der Renaissance aufgrund humanistischer Ideen abgelehnt, was die Einheit der Völker, die durch gemeinsame mythologische Wurzeln begründet war, ins Wanken geraten lässt: Die Türkei wird daher vom christlich geprägten Europa abgegrenzt[75]. Die Begeisterung der europäischen Herrscher für die Antike lässt jedoch nicht nach, denn sie inszenieren sich im Stil der Antike und verwenden mythologische Motive, wie z.B. die Säulen des Herakles im spanischen Königswappen. In spektakulär inszenierten Huldigungsspielen werden sie mit antiken Heroen oder Göttern gleichgesetzt, bzw. in mythische Episoden eingearbeitet, wobei ihre Tugenden betont und beschworen werden[76]. Meist werden diese Spiele zu besonderen Anlässen gegeben: Bei der Vermählung von Karl IV. wird, öffentlich zugänglich, ein Stück über Troia aufgeführt, das dazu beiträgt, die griechischen Mythen zu verbreiten[77]. Karl V. tritt bei Feierlichkeiten anlässlich seiner Krönung selbst in der Rolle des Herakles am Scheideweg auf[78]. Besonders Ludwig XIV. wird mythologisch inszeniert: Bereits dem jungen Herrscher wird in einem

69 Vgl. Flashar, Helmut: Inszenierung der Antike. Das griechische Drama auf der Bühne der Neuzeit 1585-1990. S. 35-43, 47f.

70 Vgl. Fenlon, Iain: Neue Strukturen aus traditionellen Elementen. Monteverdis *L'Orfeo* und die Kunstform Oper. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S.1-5. S. 1.

71 Vgl. Bermbach, Udo: Kunst und Mythos. *L'Orfeo* – Archetypus der Oper. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 6-14. S. 8-12.

72 Vgl. Bermbach, Udo: Verstellen und Erkennen in Monteverdis *Ulisse*-Oper. Über die christliche Aneignung des antiken Mythos. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 55-61. S. 57.

73 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 15, 20f.

74 Vgl. Homeyer, Helene: Die Spartanische Helena und der Trojanische Krieg. Wandlungen und Wanderungen eines Sagen-Kreises vom Altertum bis zur Gegenwart. Wiesbaden: Franz Steiner Verlag GmbH, 1977. S. 164f.

75 Vgl. Borgolte, Michael: Europas Geschichten und Troia. Der Mythos im Mittelalter. S. 202f.

76 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 26ff.

77 Vgl. Homeyer, Helene: Die Spartanische Helena und der Trojanische Krieg. Wandlungen und Wanderungen eines Sagen-Kreises vom Altertum bis zur Gegenwart. S. 166.

78 Vgl. Reiterer, Markus: Die Herkulesentscheidung von Prodikos und ihre frühhumanistische Rezeption in der „Voluptatis cum Virtute disceptatio“ des Benedictus Chelidonius. Dissertation. Wien, 1955.

Stück durch Merkur die Unsterblichkeit prophezeit[79]. Der König inszeniert sich als antiken Gott, da er so erhöht wird, ohne dabei jedoch in 'Konkurrenz' mit dem christlichen Gott zu stehen. Die Götter stellen dabei Allegorien dar, sodass religiöse und mythologische Elemente in den Hintergrund treten. Dennoch ist der Vergleich mit historischen antiken Herrschern, mit Göttern und Heroen beabsichtigt. So wird Ludwig XIV. oftmals als Sonnengott Apollo dargestellt. Kardinal Mazarin inszeniert den König und gibt auch Opern mit mythischer Handlung in Auftrag, in denen Ludwig z.T. selbst als Gott auf der Bühne zu sehen ist[80]. Der König als Alleinherrscher ist auf Gemälden von antiken Allegorien umgeben und so auch mythologisch legitimiert[81]. Später distanziert sich Ludwig XIV. von der Antike, da er sich als moderner König der Antike überlegen darstellen will und ein von der Antike geprägtes Herrschaftsbild nicht mit dem aufgeklärten Weltbild vereinbar ist. Die Bedeutung der Mythen wird nun auf Allegorien und Kindergeschichten reduziert[82]. Mit seiner Inszenierung im Stil antiker Mythen beeinflusst er auch andere Herrscher. Beispielsweise lässt sich Kaiser Leopold ebenfalls als Apollo abbilden[83].

In Wien kommt das Bürgertum seit Mitte des 18. Jhdts. vermehrt mit der Antike in Kontakt, denn das Wiener Hoftheater steht seit dieser Zeit auch dem Bürgertum offen. Gluck bedient sich für seine Reformoper wiederum griechischer Mythen: *Orfeo ed Euridice*, *Alceste* und *Paride ed Elena*[84]. Während der Aufklärung werden die griechischen Götter lediglich als Allegorien angesehen und repräsentieren naturwissenschaftlich erklärbare Phänomene, was sich besonders an Mozarts Oper *Idomeneo* verdeutlichen lässt. Der guten Natur steht der altmodische, schlechte Mensch gegenüber, der sie mit primitiven Kulthandlungen zu versöhnen versucht. Die Problematisierung von Affekthandlungen stellen den Mythos und die Antike im Sinne der damaligen Zeit dar, was auch bei Winckelmann zu finden ist: Stille und Ruhe wird als ein vermeintlich wiedergefundenes antikes Ideal gefeiert[85]. Winckelmann ist ein Wegbereiter der Klassik, dessen antikes Weltbild als menschliches und gesellschaftliches Ideal im Gegensatz zur damaligen Gegenwart steht[86]. Er verfolgt zwar das Ideal von Wissenschaft und Volksbildung, verklärt die Antike jedoch durch

79 Vgl. Braunmüller, Robert: Orpheus-Variationen. Wandlungen eines Stoffes auf der Opernbühne. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 33-43. S. 36.

80 Vgl. Burke, Peter: Ludwig XIV. Die Inszenierung des Sonnenkönigs. Aus dem Englischen von Matthias Fienbork. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach, 2003. S. 39-46, 59-64.

81 Vgl. Burke, Peter: Ludwig XIV. Die Inszenierung des Sonnenkönigs. S. 81-84.

82 Vgl. Burke, Peter: Ludwig XIV. Die Inszenierung des Sonnenkönigs. S. 153-161.

83 Vgl. Burke, Peter: Ludwig XIV. Die Inszenierung des Sonnenkönigs. S. 210ff.

84 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 64ff.

85 Vgl. Osterkamp, Ernst: *Idomeneo* oder Die Beruhigung des Meeres. Mozarts Oper im Zeichen der Aufklärung. In: In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 186-195.

86 Vgl. Kunze, Max/Irmscher, Johannes: Johann Joachim Winckelmann. Leben und Wirkung. Berlin: Stendal, 1974. S. 50ff., 58f.

ästhetischen Mystizismus mit vielen wissenschaftlichen Fehlern[87]. Winckelmanns Ideen sind jedoch wegen genau diesem Mystizismus erfolgreich und viele Archäologen und Altertumswissenschaftler verehren Winckelmann trotz Methodenkritik noch immer, denn seine Begeisterung und leidenschaftliche Herangehensweise spricht die Menschen an! Selbst Goethe war ein glühender Winckelmann-Verehrer[88]. Winckelmanns produktiv-schöpferisches Bild der Antike steht im Gegensatz zur reinen Rezeption, das Monument ist nach seiner Auffassung wichtiger als das Dokument. Ähnliche Ansätze lassen sich auch in der antiken griechischen Geschichtsschreibung erkennen.

Die erste Bearbeitung eines Homerischen Epos stellt Fénelons *Les Aventures de Télémaque* aus dem Jahr 1699 dar, eine Art Nacherzählung und Lehrschrift für junge Adelige. Davor wurde Homer kaum gelesen, da der Stil zu fremdartig war und Latein, vor allem Vergil, gegenüber Altgriechisch bevorzugt wurde. Die Wiederentdeckung Homers findet im deutschsprachigen Raum in der zweiten Hälfte des 18. Jhdts. statt[89]. Dies läutet in Deutschland eine Begeisterung für das griechische Altertum ein. Verklärtes Schwärmen, aber auch die Unterstützung der Unabhängigkeit Griechenlands durch den europäischen Westen sind die Folge[90].

In den Pariser Vororten verwendet das Théâtre de la Foire, das sich keinesfalls an eine gebildete Oberschicht wendet, seit Beginn des 18. Jhdts. Motive aus der griechischen Mythologie. In den sog. 'Märchen-' oder 'Verwandlungsstücken' vermischt die Arlequin-Figur Elemente von Figuren aus der griechischen Mythologie und von Märchenfiguren wie Merlin, Feen etc. und nimmt so die Trivialisierung des Mythos vorweg. Besonders die Konfrontation der realen Welt mit einer Märchenwelt ist das Thema, sodass die mythische Welt klar von der Wirklichkeit getrennt ist. Dabei werden allgemeine Aussagen über menschliche und gesellschaftliche Probleme humoristisch behandelt[91]. Daneben gibt es auch Opernparodien mit dezidierten Bezügen auf bestimmte Werke, sodass hier der mythologische Kontext bekannt sein muss, um die Satire zu verstehen; die parodierten Opern werden z.T. sogar zitiert und die mythologischen Figuren von den typischen,

87 Winckelmann sah in den Skulpturen die 'edle Einfalt und stille Größe'. Mittlerweile ist jedoch bekannt, dass die Skulpturen nicht weiß, sondern bunt waren. Rekonstruktionen kann man seit 2003 in der Ausstellung *Bunte Götter* betrachten, die für unser ästhetisches Farbverständnis sehr schrill und beinahe kitschig sind. Vgl. Brinkmann, Vinzenz/Scholl, Andreas: Bunte Götter. Die Farbigkeit antiker Skulptur. Eine Ausstellung der Antikensammlung, Staatliche Museen zu Berlin in Kooperation mit der Liebieghaus Skulpturensammlung, Frankfurt am Main und der Stiftung Archäologie, München. Im Pergamonmuseum auf der Museumsinsel Berlin. 13 Juli-3. Oktober 2010. München: Himer Verlag, 2010.

88 Vgl. Kunze, Max/Irmscher, Johannes: Johann Joachim Winckelmann. Leben und Wirkung. S. 44-50.

89 Vgl. Büttner, Nils: Für die homerischen Helden begeistert – ohne Homer zu lesen. Troia in der Kunst von der Spätrenaissance bis zur Aufklärung. S. 272.

90 Vgl. Homeyer, Helene: Die Spartanische Helena und der Trojanische Krieg. Wandlungen und Wanderungen eines Sagen-Kreises vom Altertum bis zur Gegenwart. S. 168-176.

91 Vgl. Grewe, Andrea. Monde renversé – Théâtre renversé. Lesage und das Théâtre de la Foire avec un résumé en français. Bonn: Romanistischer Verlag, 1989. S. 221-242, 246-251.

wiederkehrenden Figuren des Théâtre de la Foire verkörpert[92].

Auf den Wiener Vorstadtbühnen ist von etwa 1780 bis Mitte des 19. Jhdts. eine Mischung aus Klamauk, hoher Literatur und Oper zu sehen, sodass diese Kunstformen und damit auch die antiken Mythen einem breiten Publikum zugänglich sind[93]. Nach dem Modell des Théâtre de la Foire wird auch im Altwiener Volkstheater viel Mythologie bearbeitet – einerseits als Satire auf andere, 'hochkulturelle' Stücke, die jedoch die Kenntnis des persiflierten Stückes und der mythischen Figuren und Elemente voraussetzt, andererseits als Referenz auf das gegenwärtige Wien und die sozialen Umstände, besonders in den Stücken von Karl Meisl, in denen u.a. Nestroy und Stranitzky[94] mitwirkten. Einige Stücke setzen auch eine gewisse Lateinkenntnis voraus[95]. Dabei wird eine christliche Sicht auf Olymp und Hades als Himmel und Hölle deutlich[96]. Die Stücke zeigen einerseits Kritik am öffentlichen Leben mit allen Aspekten[97], andererseits die Liebe zu Wien, wobei alles im Wiener Dialekt vorgetragen wird[98]. Parodien auf antike Mythen finden sich ab Mitte des 19. Jhdts. auch in der Operette, beispielsweise in Offenbachs *Orphée aux enfers*[99].

Mit Humboldts Bildungsreform von 1810 haben mehr Menschen Zugang zur humanistischen Bildung und somit auch zu den griechischen Mythen, was deren Popularisierung stark vorantreibt. Sowohl antike Geschichte als auch antike Mythen machen einen großen Teil der Bildung im 19. und 20. Jhdt. aus und werden als Säulen der westlichen Zivilisation, in Schule, Theater, Oper, Malerei und Architektur angesehen[100]. Nicht nur die Oberschicht, sondern auch die Mittelklasse ist mit diesen Themen vertraut[101]. So erscheinen auch einfachere Mythenbearbeitungen für ein breiteres Publikum, wie z.B. Gustav Schwabs *Sagen des klassischen Altertums*, die erste Mythensammlung in deutscher Sprache aus den Jahren 1838-1840, die sich auch an ein jugendliches Publikum richtet und so stark zur Popularisierung der Mythen beiträgt[102]. Die Kenntnis der antiken Mythen gehört

92 Vgl. Grewe, Andrea. Monde renversé – Théâtre renversé. Lesage und das Théâtre de la Foire avec un résumé en français. S. 310-314, 317ff., 440-448.
93 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 69.
94 Vgl. Traitler: Reinhild-Ursula: Antike Mythologie und antiker Mimus im Wiener Volkstheater von Stranitzky bis Raimund. Dissertation an der Universität Wien. Wien, 1966.
95 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 51; Vgl. Dietrich, Margret: Jupiter in Wien oder Götter und Helden im Altwiener Volkstheater. Graz: Hermann Böhlaus Nachf., 1967. S. 8.
96 Vgl. Dietrich, Margret: Jupiter in Wien oder Götter und Helden im Altwiener Volkstheater. S. 67-81.
97 Vgl. Dietrich, Margret: Jupiter in Wien oder Götter und Helden im Altwiener Volkstheater. S. 81-123.
98 Vgl. Dietrich, Margret: Jupiter in Wien oder Götter und Helden im Altwiener Volkstheater. S. 124-131.
99 Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 90.
100 Vgl. Homeyer, Helene: Die Spartanische Helena und der Trojanische Krieg. Wandlungen und Wanderungen eines Sagen-Kreises vom Altertum bis zur Gegenwart. S. 199f.
101 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. Revised and expanded edition. New Haven/London: Yale University Press, 2001. S. 3.; Vgl. Wieber, Anja: Auf Sandalen durch die Jahrtausende – eine Einführung in den Themenkreis 'Antike und Film'. In: Eigler, Ulrich (Hrsg.): Bewegte Antike. Antike Themen im modernen Film. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2002. S. 4-40. S. 8.
102 Vgl. Homeyer, Helene: Die Spartanische Helena und der Trojanische Krieg. Wandlungen und Wanderungen eines Sagen-Kreises vom Altertum bis zur Gegenwart. S. 175-183.

zum guten Ton und ist ein Ausdruck von Bildung[103]. Dies zeigt sich auch in der Benennung vieler naturwissenschaftlicher Entdeckungen des 19. Jhdts, wie chemische Elemente und astronomische Phänomene. Fast alle bedeutenden Schriftsteller der Neuzeit haben irgendwann antike Themen behandelt. Ähnlich wie bereits Grillparzer interpretiert Hoffmansthal die mythischen Figuren als moderne Menschen, sodass sich die überzeitliche Lebendigkeit der Figuren zeigt[104].

Schliemanns Troia-Ausgrabung (1873) ist symptomatisch für diese Zeit. Wegen der Popularität der Antike beim Bildungsbürgertum bildet sich die Archäologie zur Wissenschaft heran. Schliemann sticht insofern hervor, als er einen mythischen Ort ausgegraben hat und Homer als quasi-historische Quelle auf der Suche nach Troia verwendet hat[105]. Er inszenierte sich (im Nachhinein!) außerdem selbst als Held des Bürgertums: heldenhaft, idealistisch, selbstlos und unnachgiebig[106]. Schliemann ist so selbst Teil der Mythen geworden, was durch die Schliemann-Oper[107] und filmische Bearbeitungen seines Lebens evident ist.

Zu Beginn des 20. Jhdts. inszeniert Max Reinhard eine Vielzahl griechischer Mythenbearbeitungen (oft mit Hoffmansthal) monumental und mit vielen Komparsen und gastiert in mehreren Ländern[108]. Diese Inszenierungsform nimmt zusammen mit den großen Theatersspektakeln in den USA bereits den Monumentalfilm vorweg[109]. Die mythologischen Referenzen sind z.T. stark abstrahiert, etwa bei Joyces *Ulysses*, und der Einfluss von Freuds psychoanalytischen Deutungen der Mythen ist ebenfalls oft zu erkennen. Aufgrund der beiden Weltkriege verweisen viele Mythenbearbeitungen im 20. Jhdt. auf deren Parallelen zum Troianischen Krieg. Beispielsweise ist Giraudoux' *La Guerre de Troie n'aura pas lieu* eines der bekanntesten Antikriegsstücke überhaupt, das noch immer mit

103Vgl. Büttner, Nils: Für die homerischen Helden begeistert – ohne Homer zu lesen. Troia in der Kunst von der Spätrenaissance bis zur Aufklärung. S.275-277.

104Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 77.; Vgl. Homeyer, Helene: Die Spartanische Helena und der Trojanische Krieg. Wandlungen und Wanderungen eines Sagen-Kreises vom Altertum bis zur Gegenwart. S. 183.

105Vgl. Schliemann, Heinrich: Ithaka, der Peloponnes und Troja. Archäologische Forschungen. Mit einem Vorwort zur Neuausgabe sowie Namen- und Sachverzeichnis von Ernst Meyer. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1963.; Vgl. Flügge, Manfred: Heinrich Schliemanns Weg nach Troia. Die Geschichte eines Mythomanen. München: DTV GmbH & Co. KG. 2001.; Vgl. Korfmann, Manfred O./Mannsperger, Dietrich P.: Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg mit Informationstafeln verfasst von der Grabungsleitung. Druck: Bilnet Matbaacilik. Produktion: Zero Prod. Ltd. Abdullah Sokak 17, 34433 Beyoglu – Istanbul – Turkey. Überarbeitete 4. Auflage. 2012.

106Vgl. Zintzen, Christiane: „Ich taufe sie mit den Namen Troia und Ilium...“. Heinrich Schliemann. Grenzgänger zwischen Fakten und Fiktionen. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 430-439. S. 430ff.

107Vgl. Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 440-454. S. 440.; Vgl. Korff, Gottfried: Verschleppte Motive. Deutsche Filialmythen um Priamos, Homer und Schliemann im späten 20. Jahrhundert. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 455-461. S. 456, 459.

108Vgl. Fuhrich, Edda; Prossnitz, Gisela: Max Reinhard. Die Träume des Magiers. Wien, Residenz Verlag, 1993. S. 89-95.; Vgl. Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. S. 441.

109Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 87ff.

aktuellen Bezügen aufgeführt wird[110].

Generell weisen die Mythenbearbeitungen viele aktuelle Bezüge auf und dienen vielfach auch als Kritik am NS-Regime[111]. In der Nazizeit wird auch politisches Kabarett unter dem Deckmantel der griechischen Mythen gemacht: Die Stücke des Wiener Werkel verweisen mit viel Satire und Humor auf aktuelle Probleme im besetzten Wien, z.T. mit sehr bissigen Anspielungen und direkten Angriffen auf Goebbels, wobei die Pseudogöttlichkeit der Naziführung entlarvt wird, was für die Autoren sehr gefährlich war[112]. So werden z.B. Odysseus' Irrfahrten durch den Alltag des NS-Staates ersetzt, der genauso schwer und gefährlich wie die klassischen Irrfahrten ist[113].

Der Troianische Krieg wird außerdem nicht nur in Bezug zu den beiden Weltkriegen, sondern zu weiteren aktuellen Kriegen gesetzt, wie sich anhand von Shays Studie über post-traumatic stress disorder *Achilles in Vietnam: Combat Trauma and the Undoing of Character* erkennen lässt[114]. Der Troianische Krieg wird auch auf den Kalten Krieg bezogen, bei der Aufarbeitung der NS-Geschichte wird das beraubte Berlin mit Troia verglichen[115]. Nach dem Zweiten Weltkrieg wird vor allem Odysseus als der Kriegsheimkehrer schlechthin behandelt. Dies beschränkt sich nicht nur auf den Zweiten Weltkrieg, sondern auf alle Kriegsheimkehrer. Reintegrationsprobleme des Heimkehrers werden besonders in Ransmayrs *Odysseus, Verbrecher. Schauspiel einer Heimkehr* deutlich. Viele Bearbeitungen, wie *Kassandra* von Christa Wolf und *Herkules und der Stall des Augias* von Friedrich Dürrenmatt, verwenden Mythen, um Kritik an der Gesellschaft zu üben.

Die griechischen Epen werden außerdem immer wieder neu übersetzt, zuletzt von Raoul Schrott, der durch seinen Bruch mit der epischen Sprache eine große Kontroverse ausgelöst hat. Troia ist auch weiterhin ein populäres Thema, was sich an der medialen Aufmerksamkeit für den Streit der Archäologen Korfmann und Kolb in Bezug auf die vermeintliche Historizität des Troianischen Krieges erkennen lässt[116].

---

110 Vgl. Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. S. 443.

111 Vgl. Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. S. 442.

112 Vgl. Lang, Manfred: Kleinkunst im Widerstand. Das „Wiener Werkel". Das Kabarett im Dritten Reich. Dissertation an der Universität Wien, 1967. S. 86ff., 160.

113 Vgl. Lang, Manfred: Kleinkunst im Widerstand. Das „Wiener Werkel". Das Kabarett im Dritten Reich. S. 164-174. Stücke: S. 403, 484-508, 691-710.

114 Vgl. Korff, Gottfried: Verschleppte Motive. Deutsche Filialmythen um Priamos, Homer und Schliemann im späten 20. Jahrhundert. S. 455.

115 Vgl. Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. S. 444ff.; Vgl. Korff, Gottfried: Verschleppte Motive. Deutsche Filialmythen um Priamos, Homer und Schliemann im späten 20. Jahrhundert. S. 455-458.

116 Vgl. Korfmann, Manfred O.: Was there a Trojan War? Troy Between Fiction and Archaeological Evidence. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy.* From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 20-26.; Vgl. Korfmann, Manfred O./Mannsperger, Dietrich P.:Troia/Wilusa. S. 32f., 59f., 95.; Vgl. Sezer, Ahmet Necdet: Grußwort v. Ahmet Neced Sezer. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001.; Vgl. Kolb, Frank: Tatort Troia. Paderborn, Wien: Schöningh Verlag. 2010.; Vgl. Weber, Gregor: Neue Kämpfe um Troia – Der Streit in den Medien. In: Zimmermann, Martin (Hrsg.): Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006. S. 165-178. Ähnliche Theorien vertritt der Altphilologe Joachim Latacz:Vgl. Latacz, Joachim: Troia und

Seit Beginn der Filmgeschichte dienen auch griechische Mythen als Stoff, um das neue Medium einem intellektuellen Publikum näher zu bringen und den Film somit salonfähig zu machen[117]. Während des Zweiten Weltkrieges gab es kaum filmische Bearbeitungen antiker Mythen[118]. Seit den 50er Jahren wurden Mythen wieder viel im Film bearbeitet, was mit technischen Neuerungen und der Konkurrenz des Fernsehens zusammenhängt, für das auch Mythenbearbeitungen gedreht wurden. Dabei weisen Kino- und Fernsehproduktionen große Unterschiede bezüglich Qualität, Zielgruppen, Werktreue und Inszenierungen auf. So können die mythische Stoffe in abstrakte oder moderne Umfelder verlegt sein (*Orphée* (1950), *Le mépris* (1963), sowie die Filme von Pasolini). Seit den 2000ern ist dies ebenfalls wieder erkennbar (*O Brother, Where Art Thou?* (2000)), zudem werden den Mythen völlig neue Elemente hinzugefügt (z.B. *Hercules: The Legendary Journeys* und *Xena: Warrior Princess*, sowie *Wrath of the Titans* (2012)).

Auch die moderne Populärliteratur bedient sich der Mythen. Sie dienen jedoch meist nur als Vorlage, ohne differenzierte Auseinandersetzung, und werden oft mit Stoffen aus Fantasy (z.B. Hohlbeins *Die Kinder von Troja* und Zimmer-Bradleys *The Firebrand*)[119] oder Science-Fiction (Dan Simmons' *Ilium* und *Olympus)* vermischt oder in die Gegenwart versetzt, wobei die Referenzen auf Mythen oberflächlich bleiben (Rick Riordans *Percy Jackson*-Buchreihe). Allerdings sind auch einige populäre Bearbeitungen als Kommentar zu aktuellen, politischen und sozialen Problemen zu verstehen[120].

Viele Mythen wurden seit den 1950ern auch als Comic bearbeitet, was in Bezug auf Horaz' Aussage steht, Dichtung solle wie ein Bild sein[121]. Darunter gibt es dezidierte Comic-Adaptionen antiker Literatur, vor allem von Homer, jedoch auch von Dramen u.a., die als Vermittler antiker Literatur fungieren und ein junges Zielpublikum ansprechen sollen[122]. Einige Comics entstanden auch nachträglich zu Fernsehserien, einige versetzen die Handlung der Mythen in andere Epochen, oder in Bezug zur Gegenwart[123]. Einige Bearbeitungen weisen Fehler auf, die dem Bildungsanspruch zuwiderlaufen[124]. Mythen werden in Comics oft mit viel nackter Haut und 'Sex and Crime'[125] inszeniert, was wohl auf die Darstellung in den Antikenfilmen der 50er und 60er Jahre zurückgeht.

Homer. Der Weg zur Lösung eines alten Rätsels. München, Berlin: Koehler & Amelang, 2001.

117 Vgl. 4.1.

118 Vgl. Wieber, Anja: Auf Sandalen durch die Jahrtausende – eine Einführung in den Themenkreis 'Antike und Film'. S. 9.

119 Vgl. Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. S. 447.

120 Vgl. Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. S. 452.

121 Vgl. Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. In: Lohman, Thomas (Hrsg.): „Antico-mix“. Antike in Comics. Basel: Skulpturhalle Basel, 1999. S. 62-75. S. 62.

122 Vgl. Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. S. 62-75. Siehe auch die Bearbeitungen von *Ilias* und *Odyssee* von Marvel.

123 Vgl. Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. S. 68-70.

124 Vgl. Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. S. 65ff.

125 Vgl. Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. S. 71.

Einige Superhelden in Comics weisen Merkmale antiker Helden auf. Ein Beispiel hierfür ist Superman, der von einem anderen Planeten kommt und übermenschliche Kräfte hat, was darauf anspielen mag, dass viele antike Helden Halbgötter sind. Die körperlichen Veränderungen der Figuren Spiderman und Hulk erinnern an Ovids Metamorphosen. Die Figur Wonder Woman stammt von Amazonen ab, sie ist die Tochter der Hippolyte; die Figur Flash verweist auf Hermes. Die Zusammenarbeit von Helden in Comics erinnert an ähnliche Mythen, z.B. die Argonauten[126]. Auch die Fähigkeiten der Superhelden und ihre Erkennungsmerkmale erinnern an antike Helden und sind mit Epitheta vergleichbar[127]: Sie beschützen eine bestimmte Stadt oder Region und haben somit Zuständigkeitsbereiche wie Götter. Dass verschiedene Versionen und Erzählstränge derselben Figuren existieren, fördert die Mythenbildung, sodass Superhelden als moderne Götter angesehen werden können, die ebenfalls verehrt werden: Fans kaufen Action-Figuren und andere Sammlerstücke. Die griechischen Helden werden weiterbearbeitet, sie sehen nur anders aus[128].

So dienen griechischen Mythen als Hintergrund für neue Erzählungen, werden in fremde Zeiten und Regionen verlegt und weisen oft Gegenwartsbezüge auf. Sowohl interessante und anspruchsvolle Verweise und Interpretationen als auch schablonenartige Versatzstücke ohne Differenzierung sind dabei zu finden. Auch negative Heldenbilder sind vertreten[129].

Auch andere Genres der Populärkultur bearbeiten antike Mythen: So haben u.a. die populären Musikgruppen Kollegium Kalksburg, Franz Ferdinand, Manowar, Blind Guardian und Virgin Steele Songs oder ganze Alben mit Anlehnungen an griechische Mythen geschrieben[130]. Auch Videospiele, die nach und nach ihre narrativen Fähigkeiten ausbauen, lassen den Spieler in die Welt der Mythen eintauchen, wobei die Qualität und die Inszenierung der Bearbeitungen sehr heterogen ist.

Das Heldenbild wandelt sich mit der Zeit, abhängig von den sozialen und politischen Umständen. Die griechischen Helden stellen jedoch Archetypen dar[131]: Als die ersten Individuen, die besondere Charaktereigenschaften aufweisen, werden sie immer für die Menschen von Belang sein, sodass sie auch immer wirkungsvoll und relevant rezipiert und bearbeitet werden können.

126Vgl. Kaelin, Oskar: Helden! - Griechische Mythologie und Comics. In: Lohman, Thomas (Hrsg.): „Antico-mix". Antike in Comics. Basel: Skulpturhalle Basel, 1999. S. 76-87. S. 84.; Vgl. Gerold, Susanne/Rottenecker, Gerd: USA und Antike – Auf der Suche nach dem verlorenen Mythos. In: Lohman, Thomas (Hrsg.): „Antico-mix". Antike in Comics. Basel: Skulpturhalle Basel, 1999. S. 142-153.

127Vgl. Kaelin, Oskar: Helden! - Griechische Mythologie und Comics. S. 76.

128Vgl. Kaelin, Oskar: Helden! - Griechische Mythologie und Comics. S. 87.

129Vgl. Kaelin, Oskar: Helden! - Griechische Mythologie und Comics. S. 79, 81-87.; Vgl. Gerold, Susanne; Rottenecker, Gerd: USA und Antike – Auf der Suche nach dem verlorenen Mythos. S. 142-153.

130Hierzu gehören z.B. *A Höd is a Schiggsoi* (2003) von Kollegium Kalksburg, sowie *The House of Atreus Act I & II* (1999, 2000) von Virgin Steele.

131Vgl. Erbelding, Susanne: Batman, Kahn, Mandela &Co. Die Heldenfrage gerichtet an die Helden von heute. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte" Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S. 367-377. S. 367f.

4. Die drei Zeitalter des Antikenfilms

Filme, die in der Antike spielen, lassen sich grob drei schöpferischen Zeiträumen zuordnen: Dies sind die Stummfilmzeit, der Zeitabschnitt von der Mitte der 50er bis zur Mitte der 60er Jahre und die Jahre seit 2000. In diesem Kapitel wird erklärt, warum die meisten Filme, die in der Antike angesiedelt sind, worunter auch die meisten Verfilmungen der griechischen Mythen zählen, in diesen Zeiträumen produziert wurden. Dabei ist die pure Anzahl eher nebensächlich, denn es geht vielmehr um ein grundlegendes populäres Interesse am Antikenfilm. Diese zeitlichen Einteilungen dienen im weiteren Verlauf der Arbeit als Referenz, denn jedes Zeitalter weist charakteristische Besonderheiten in der Produktion und Rezeption des antiken Sujets auf. Da es sich bei Antikenfilmen nicht ausschließlich um Mythenbearbeitungen handelt, werden an dieser Stelle auch Historienfilme berücksichtigt, denn diese waren oftmals ausschlaggebend für den Erfolg des Genres, wohingegen dezidierte Mythosverfilmungen meist als Unterkategorie des monumentalen Antikenfilms angesehen werden. Dies trügt, denn in diesem Kapitel werden wir sehen, dass die Mythologisierung von Geschichte im Kino ein zentraler Faktor ist, selbst wenn historische Ereignisse bearbeitet werden.

4.1. Die Stummfilmzeit

Antike Sujets wurden bereits in den allerersten Filmen überhaupt behandelt und spielen in der frühen Entwicklung des Films eine sehr große Rolle. Um diese adäquat aufzeigen zu können, muss auf die akademisch-naturalistische Historienmalerei und die Begeisterung für antike Topoi im 19. Jhdt. eingegangen werden.

Die akademisch-naturalistische Historienmalerei bedient sich oft römischer Sujets und stellt alltägliche Szenen aus der Antike dar. Die Künstler bemühten sich dabei um ein möglichst authentisches und alltägliches Bild der Antike, das mit viel autodidaktischer Recherche einherging. Beispielsweise vereint *Pollice Verso* (1872) von Jean-Léon Gérôme die Abbildung vermeintlich historisch korrekter Gladiatorenausstattung mit einer leidenschaftlichen Stimmung, die eine schwüle, exotische, ja sadomasochistische Dekadenz vermittelt[132]. Sir Lawrence Alma-Tadema und Sir Eward Poynter sind weitere berühmte Vertreter dieser Kunstgattung. Im Gegensatz zum Klassizismus ist diese Form der Historienmalerei eine versuchte Momentaufnahme aus der Antike,

132Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 62-67.

also ein Ersatz für ein photographisches Dokument. Die Aussage und die Deutung des Bildes ist dabei zweitrangig, sodass das Gemälde zur historischen Pseudoquelle wird, was die möglichst authentische und naturalistische Darstellung unterstreicht. Aus diesem Grund wurde diese Kunstgattung von Kritikern u.a. als pseudohistorische Verklärung betrachtet[133].

Diese Gemälde spiegeln bereits das populäre Interesse an der Antike und antiken Sujets wider, was u.a. auf die Entwicklung der Archäologie zur etablierten Wissenschaft im 19. Jhdt. zurückzuführen ist, die besonders um Objektivität bemüht ist. Jedoch vermitteln die Gemälde nicht nur vermeintliche historische Tatsachen, sondern ermöglichen dem Betrachter eine emotionale Auseinandersetzung mit der Antike. Aus diesem Grund bildet die akademisch-naturalistische Historienmalerei im Gegensatz zum Klassizismus keine idealisierten, bedeutungsschwangeren Szenen ab, sondern das vermeintlich alltägliche Leben der antiken Menschen. Der Vorwurf, dass es sich dabei um einen intellektuellen Rückschritt handle, da sich dieses Genre nicht mehr an ein aristokratisches Publikum richte, trifft nicht zu, denn die größten Verehrer dieser Kunstgattung wiesen meist eine ausführliche Bildung in antiken Themen auf[134].

Der Versuch, die Welt der Antike so authentisch wie möglich zu erleben und zu 'erfühlen', äußert sich auch im Aufkommen der enorm populären Geschichtsromane, wie u.a. *The Last Days of Pompeii* (1834), *Ben-Hur* (1880) und *Quo Vadis?* (1895); *Ben-Hur* wurde das meistverkaufte Buch nach der Bibel[135]. Einige Romane dieser Gattung wurden z.T. von Historikern verfasst, um größtmögliche Authentizität zu gewährleisten, und sind teilweise sogar mit Fußnoten versehen. Die von Nicht-Historikern verfassten Werke sind jedoch ebenfalls betont auf Recherche fundiert[136]. Die Popularität sowohl der akademisch-naturalistischen Historienmalerei, als auch des Historienromans zeigt die Bestrebung, die Antike tatsächlich zu erleben, bzw. zu erfühlen, sodass ein emotionaler Ansatz gegenüber dem rationalen Vorzug gegeben wird.

Das Theater dieser Zeit weist ebenfalls Einflüsse der akademisch-naturalistischen Historienmalerei auf, denn viele bekannte Vertreter dieser Kunstgattung wurden mit der Anfertigung und den Entwürfen von Bühnenbildern, Dekorationen und Kostümen betraut, sodass der Inszenierungsstil

133„Sie gilt als hohl-bildungsbeflissen, als ebenso sentimental wie pathetisch, als angeberhaft bombastisch und vor allem als hoffnungslos unmodern.“ Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 67

134„Tatsächlich brauchte man zum Verständnis der 'Genrebilder' ein Wissen, das keinesfalls geringer, wohl aber vielseitiger sein mußte, als es zur Interpretation der traditionellen Historienbilder nötig gewesen war. Die Kritiker, die damals die Bilder von Malern wie Gérôme, Poyntner [sic!] oder Alma-Tadema ausführlich diskutierten, zeigten meist eine enzyklopädische Beschlagenheit in allem, was mit der Antike zusammenhing, die weit über dem historischen und antiquarischen Bildungsniveau liegt, das den modernen Kunsthistorikern zur Verfügung steht, die hier von Zeugnissen der Halbbildung sprechen.“ Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 69.

135Vgl. Brownlow, Kevin: Pioniere des Films. Aus dem Englischen von Michael Berg. Frankfurt a.M.: Stroemfeld, 1997. S. 452.

136Vgl. Junkelmann, Marcus. Hollywoods Traum von Rom. S. 80.

der Darstellung auf den Gemälden entsprach[137]. Die drei oben genannten Beispiele für populäre Geschichtsromane wurden auch allesamt erfolgreich für die Bühne adaptiert. Sie wurden meist im Rahmen großer Spektakel inszeniert, die Zirkus, Theater und Oper miteinander vereinten und Gladiatorenkämpfe, Schlachten, brennende Städte u.ä. zeigten[138]. Der Film ist die logische Konsequenz dieser Inszenierungen, denn weder Theater, noch Gemälde können die Antike derart monumental und gleichsam lebendig inszenieren, wie dies dem Film möglich ist[139]. Der Stummfilm als ausschließlich visuelles Medium unterstreicht diese Inszenierungen sogar noch. Der Einfluss von Gemälden der akademisch-naturalistischen Historienmalerei ist auch im Film erkennbar, es sind sogar oft bestimmte Gemälde im Film imitiert[140]. Doch antike Sujets wurden nicht erst im Rahmen von Monumentalfilmen behandelt, bereits in der Frühzeit des Films widmete man sich sowohl historischen, als auch mythologischen Themen. Vor allem die griechisch-römische Mythologie diente oft als Hintergrund, um die illusorischen Möglichkeiten des Mediums Film aufzuzeigen: Es können nicht nur opulente Szenen inszeniert werden, sondern es ist auch 'Übernatürliches' auf der Leinwand zu sehen, was in der realen Welt nicht existiert, wie die Blitze des Gottes Jupiter in *Le Tonnere de Jupiter* (1903) und der Kyklop in *L'île de Calypso: Ulysse et le géant Polyphème* (1905) von Georges Méliès. Diese Kurzfilme müssen in Zusammenhang mit der Frühphase des Films gesehen werden, wo das neue Medium zunächst als Schaubudenattraktion auf Jahrmärkten vorgeführt wurde und die Narration im Bezug auf das visuelle Spektakel zweitrangig war. Dass man dabei oft Themen der griechischen und römischen Antike, sowohl mythisch als auch historisch, bearbeitete, verweist auf die Bemühungen, das neue Medium Film vor den gebildeten Schichten zu legitimieren. Der Film, der von vielen Bildungsbürgern zunächst als bloße Kuriosität ohne künstlerischen Anspruch betrachtet wurde, bearbeitete somit die Themen der klassischen Bildung. Obwohl die Pressereaktionen auf die Monumentalfilme der 10er Jahre vermuten lassen, dass sich diese vor allem an ein gebildetes Publikum richten[141], ist jedoch evident, dass ein Monumentalfilm immer populär sein und daher ein größtmögliches Publikum erreichen muss, um seine enormen Kosten zu decken und sich finanziell zu rentieren!

137Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 79.

138Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 87ff.

139„In the play we se several horses galloping on a moving platform. They make no headway and the moving scenery behind them does not delude the spectators into the belief that they are racing... The only way to secure the exact sense of action for this incident in a theatre is to represent it by Mr Edison's invention.“ Wenden, D. J.: The Birth of the Movies. New York: E.P. Dutton, 1974. S. 45.

140z.B. Jean-Léon Gérômes *Pollice Verso* in *Quo Vadis?* (1913) und Théodore Chasseriaus *Le Tepidarium* in *Gli ultimi giorni di Pompeii* (1926). Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 67.; Vgl. Stähli, Adrian: Die faschistische Antike im Film. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 106-119. S. 108.

141Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. In: Lochman, Tomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 88-97. S. 95.

Die drei Historienromane *Quo Vadis?*, *Ben-Hur* und *The Last Days of Pompeii* eignen sich wegen ihrer Möglichkeiten zur pompösen Inszenierung und dem erwiesenen Erfolg der Handlung beim Publikum besonders zur Verfilmung. Die Antike unter Berücksichtigung christlicher Werte und Moral darzustellen, ist außerdem risikofreier, als eine 'pagane' Antike zu porträtieren. Nach einigen frühen, im Schnitt zehn- bis zwanzigminütigen Inszenierungen[142] erschien 1908 *Gli ultimi giorni di Pompeii* als erster 'echter' Spielfilm[143], der als Ausdruck italienischer Filmkunst gesehen wurde[144]. *Quo Vadis?* (1913) ist der erste Monumentalfilm der Geschichte und einer der ersten abendfüllenden Spielfilme überhaupt. Er zeichnet sich durch eine opulente Inszenierung mit 5000 Statisten aus, wurde als erster Film am Broadway aufgeführt und bei seiner Erstaufführung von einem 150-köpfigen Chor begleitet[145]. *Quo Vadis?* (1913) stellt für das Medium Film einen großen Prestigeerfolg dar[146], der zur Legitimation des Mediums Film entscheidend beitrug.

Vor allem in Italien wurde in den 1910er Jahren eine Vielzahl Monumentalfilme, die in der Antike spielen, gedreht, wobei auch die griechische Mythologie thematisiert wurde: Neben mehreren Kurzfilmen[147] sind vor allem *La Caduta di Troia* (1911) und *L'Odissea* (1911) hervorzuheben. Beide Filme sind trotz ihrer relativen Kürze (ca. 31- bzw. 40-minütige Länge) aufwändig inszeniert und zeigen, dass sich Attraktion und Anspruch nicht gegenseitig ausschließen: Mythische Themen eignen sich sowohl für große, opulent inszenierte Bilder, als auch für die Verwendung visueller Tricks, die jedoch allesamt ein intellektuell konnotiertes Sujet behandeln. Ein wahrer Rundumschlag! Vor allem *La Caduta di Troia* erfreute sich großer Popularität, was einerseits auf die Werbekampagne, andererseits auf die Tatsache, dass die Helden des Troianischen Krieges, sowie Troia und das hölzerne Pferd auf der Kinoleinwand zu sehen sind, zurückzuführen ist[148].

An *La Caduta di Troia* war Giovanni Pastrone maßgeblich beteiligt, denn er verfasste das Drehbuch und führte zusammen mit Luigi Romano Borgnetto Regie. Er ist jedoch vor allem für die Regie des Monumentalfilms *Cabiria* (1914) bekannt, der ein wahrer Meilenstein der Filmgeschichte ist. Dieser beeindruckt sowohl durch Opulenz[149], als auch durch technische Neuerungen, wie z.B.

142 *The Last Days of Pompeii* (1898), *Quo Vadis?* (1901), *Ben-Hur* (1907).
143 Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 93.
144 Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 91.
145 Vgl. Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 98-105. S. 98.
146 „in London zählte der König zu den Zuschauern, in Paris sprach sogar der große Bildhauer Rodin von einem Meisterwerk." Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 91, 93.; Vgl. Wenden, D. J.: The Birth of the Movies. S. 47.; Vgl. Brownlow, Kevin: Pioniere des Films. S. 589.
147 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 102f.
148 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 103.
149 Die Kosten des Films übertrafen alles zuvor Dagewesene. Junkelmann gibt 1,25 Mio., Schenk 1 Mio. Goldlire an. Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 93.; Vgl. Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. S. 100.

erstmals große Außenaufnahmen an Originalschauplätzen (u.a. Alpen und Tunesien), monumentale dreidimensionale Bauten, auf Wagen montierte Kameras sowie neue Einstellungs- und Montagetechniken[150]. All dies geht auf die Notwendigkeiten der monumentalen Inszenierung zurück. *Cabiria* wurde als wahres Gesamtkunstwerk inszeniert, denn die Zwischentitel werden Gabriele D'Annunzio zugeschrieben[151] und eine eigens für den Film geschriebene Sinfonie wurde bei der Premiere von Orchester und Sängern aufgeführt[152]. *Cabiria* wird oftmals wegen seiner neuen Erzähl- und Bildtechniken als erstes Filmkunstwerk bezeichnet, denn mit diesem Film „löste sich das Medium vom verfilmten Theater und schuf seine eigene Formensprache und Dramaturgie“[153]. Der Film ist mit dem Übergang vom Zeigen zum Erzählen, also der 'Autonomie des Visuellen' zur eigenständigen Kunstgattung geworden[154].

Trotz des überwältigenden internationalen Erfolgs der monumentalen Antikenfilme wurde das Genre auch wegen seiner typischen opulenten Inszenierungen kritisiert, denn der Monumentalfilm sei nicht tiefgründig, da er nur den reinen Schauwert befriedigen wolle; er sei seelenlos und mechanisch, löse keine Empfindungen aus und sei eine ästhetische Sackgasse[155].

Die meisten Monumentalfilme, die griechisch-römische Geschichte und Mythen behandeln, wurden Anfang des Jahrhunderts in Italien[156] und den USA gedreht, wobei auch die italienischen Filme großen Erfolg in den USA hatten[157]. Obwohl alle Monumentalfilme sehr populär waren, da sie die Antike auf noch nie dagewesene Art inszenierten und somit eine große Faszination auf das Publikum ausübten, sind auch Tendenzen erkennbar: Mythosverfilmungen waren vor allem in den USA populär, da diese sich nicht dezidiert auf die europäische Geschichte bezogen, wie dies bei den 'Römerfilmen' der Fall ist. Dass viele Filme über die römische Antike in Italien produziert wurden, ist darauf zurückzuführen, dass der Monumentalfilm in Italien das Bild des großen römischen Imperiums heraufbeschwört, das den von mehreren militärischen und kolonialistischen Niederlagen angegriffenen Nationalstolz[158] der italienischen Bevölkerung reparieren sollte. Die bekannten

150Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 93.; Vgl. Brownlow, Kevin: Pioniere des Films. S. 589.
151Vgl. Wenden, D. J.: The Birth of the Movies. S. 47.
152Vgl. Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. S. 100.
153Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 93.
154Vgl. Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. S. 100.
155Vgl. Kümmel, Albert: Millionen kleiner wechselnder Gesichter. Die Rechtfertigung der Oberfläche vor ihren Verächtern. In: Loacker, Armin/Steiner, Ines (Hgg.): Imaginierte Antike. Österreichische Monumental-Stummfilme und Geschichtskonstruktionen in Sodom und Gomorrha, Samson und Delila, Die Sklavenkönigin und Salambô. Wien: Filmarchiv Austria, 2002. S. 389-415. S. 398. Diese Darstellung kann auch als „Ausfluss eines aufklärerisch-asketischen Kunstverständnisses“ angesehen werden, die dem Film seine 'filmischsten' Elemente nicht zugesteht. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S.101.
156Zwischen 1908 und 1914 wurden in Italien 89 Antikenfilme gedreht. Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 88.
157Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 92.
158Obwohl 1911/1912 Libyen und die Dodekanes von Italien erobert wurden, waren die kolonialistischen Bemühungen Italiens davor nicht sonderlich von Erfolg gekrönt: Tunesien & Ägypten 1881/1882, Dogali 1887, Adua 1896 und

Mythen waren in Italien daher weniger beliebt als die Thematisierung der römischen Antike, jedoch lässt sich eine Mythologisierung der Antike erkennen, die bereits durch die bekannten Historienromane wie *Ben-Hur* und *Quo Vadis?* vorweggenommen wird. Ein gutes Beispiel dafür stellt die Figur 'Maciste' dar, die in *Cabiria* auftritt und derart populär war, dass zwischen 1914 und 1928 29 Filme mit Maciste als Hauptfigur produziert wurden, die nicht nur in der Antike spielen. Besonders deutlich wird dies im Bezug auf den italienischen Nationalstolz mit dem Film *Maciste Alpino* (1917), in dem der antike Held im Ersten Weltkrieg als 'Bud-Spencer-Prototyp' mit übermenschlichen Kräften gegen die Österreicher kämpft. Die Figur Maciste ist in keinem antiken Mythos zu finden und stellt einen Helden dar, der auf viele verschiedene Zeiten angewendet werden kann, wodurch die Figur bereits über mythische Qualitäten verfügt.

Der Antikenfilm zeigt nie ein völlig authentisches Bild der Antike, denn er ist immer vor dem Hintergrund seiner Entstehungszeit zu betrachten, deren moralische und gesellschaftliche Vorstellungen er vertritt, sodass sogar der historische Antikenfilm mehr über seine Entstehungszeit aussagt, als über die Zeit, in der er spielt[159] – ein Faktum, das auch für den Mythos gilt! Dass die filmischen Bearbeitungen der mythisierten antiken Geschichte auch ideologisch aufgeladen sind, zeigt die Tatsache, dass *Ben-Hur* (1925) in Italien verboten wurde: Dass ein Jude über einen Römer siegt, war mit der Ideologie des faschistischen Italien nicht vereinbar. Das römische Imperium wurde, unabhängig von Christentum, als positiv vorgestellt – es nahm den Kampf mit dem dekadenten Orient auf, was u.a. Italiens Eroberung von Libyen rechtfertigen sollte[160]. Die italienischen Monumentalfilme der Stummfilmzeit sind jedoch auch symptomatisch für den steten Versuch des modernen Italien mit angeschlagenem Selbstbewusstsein, den Glanz des römischen Imperiums wiederzuerwecken, sodass die Filme die Erinnerung und Träume an eine 'bessere' Zeit heraufbeschwören[161]. Ähnliches lässt sich auch in Deutschland feststellen, denn Fritz Langs *Nibelungen* (1924) evoziert ebenfalls den Stolz einer angeschlagenen Nation und behandelt die Mythen, die auf die Stärke und den Ursprung der gemeinsamen Identität zurückgehen. Obwohl Langs *Nibelungen* keine historischen Tatsachen verfilmt, sind die Parallelen zum 'Römerfilm' in Italien sichtbar. Den Bedarf verunsicherter Völker nach großen Gesten und der Rückbesinnung auf eine mythologisch aufgeladene nationale Urzeit instrumentalisierten später sowohl die Faschisten in

China 1899. Vgl. Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. S. 102.

159Vgl. Stähli, Adrian: Die faschistische Antike im Film. S. 106.

160Vgl. Stähli, Adrian: Die faschistische Antike im Film. S. 113.

161„Es war das römisch-imperiale Krebsgeschwür: die Erinnerung und die Nostalgie der Größe des antiken römischen Imperiums, ruhelos verknüpft mit unmöglichen Unternehmungen, die Enttäuschung und Bitterkeit verursachten und die Menschen dazu brachten, sich selbst zu demütigen. Italien wurde erdrückt durch seine Vergangenheit.“ Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. S. 103.; Vgl. Stähli, Adrian: Die faschistische Antike im Film. S. 112.

Italien als auch die Nationalsozialisten in Deutschland. Die Mythisierung der römischen Geschichte betrifft jedoch nicht nur die Italiener, denn sie vermittelt neben ihrem großen Prunk und ihrer Monumentalität auch für alle die Möglichkeit „die verschiedensten psychostrukturellen Mängel zu kompensieren, verschiedenste Sorten von Aufspaltungen ausserhalb und innerhalb der Menschen zu überbrücken“[162].

Das Ende der ersten Ära des Antikenfilms hat mehrere Gründe: Da Monumentalfilme ein großer finanzieller Aufwand sind, können sie in Zeiten finanzieller Krise, vor allem nach 1929, nur mit größter Mühe produziert werden. Das Aufkommen des Tonfilms und des Starkultes, die Einzelfiguren und Dialoge gegenüber Massenszenen und beeindruckenden Bildern favorisieren, hat ebenfalls dazu beigetragen. Auch die vermeintliche Wiederholung der Themen[163] mag für den vorläufigen Niedergang des Genres verantwortlich sein.

Wie auch in den 50er und 60er Jahren war Italien in der Stummfilmzeit der größte Hersteller von Antikenfilmen.

4.2. Die 1950er und 1960er Jahre

In den 1950er und 1960er Jahren erfuhr der Antikenfilm eine Wiedergeburt und wieder wurden die meisten Filme des Genres in Italien und den USA produziert. Der Boom, der dieses Mal in den USA startete, hatte mehrere Gründe: Zum einen befand sich das Kino wegen der Konkurrenz des Fernsehens in einer Krise und wollte mit opulent inszenierten Monumentalfilmen Zuschauer anziehen. Der Farbfilm und das Breitbild im Kino trugen ebenfalls dazu bei, dass der Monumentalfilm noch beeindruckender aussah[164]; antike Themen im Film werden also besonders gern behandelt, wenn technische Neuerungen vorgeführt werden sollen. Ähnlich verhielt es sich in der Stummfilmzeit, denn die Antikenfilme trugen stark zur Inszenierung und Legitimation, sowie zur künstlerischen Identitätsfindung des Mediums Film bei. Des Weiteren stärkten vor allem die Hollywood-Monumentalfilme der 50er Jahre mit frühchristlicher Thematik, also *Quo Vadis* (1951), *The Robe* (1953) und *Ben-Hur* (1959), das Gemeinschaftsgefühl einer christlich geprägten Nation und des Westens, sowie die Abgrenzung von dezidiert heidnischen Regimes: Die frühen Christen stellen sich gegen ein übermächtiges, negativ konnotiertes frühkaiserzeitliches Rom, das zum

162Vgl. Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. S. 102.
163Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 92f.
164Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 214.

Sinnbild des 'gottlosen' Kommunismus, bzw. der Sowjetunion stilisiert ist[165]. Dies kann jedoch auch durch andere östliche Feindbilder, wie die Perser, ersetzt werden[166].

Hollywood produzierte in diesem Zeitraum zwar nicht die meisten Antikenfilme, jedoch sind diese mit größerem materiellen Aufwand gedreht, den die italienischen Produktionen nicht erreichen konnten: *Quo Vadis*, der 1951 das Genre wiederbelebte, verfügt allein über 30 000 Statisten und kostete 8 Mio. US-Dollar[167]. Viele der Filme verweisen mit ihrer schieren Länge, ihren Ouvertüren, Pausenmusiken und eigens geschriebenen sinfonischen Soundtracks auf die Oper und unterstreichen eine verschwenderische Selbstinszenierung Hollywoods, die mit jedem weiteren Monumentalfilm neue Kostenrekorde aufstellt[168]. Die Inszenierungen beziehen sich, wie in der Stummfilmzeit, meist auf die ästhetischen Vorstellungen des 19. Jhdts., wobei wiederum häufig Historienromane verfilmt wurden: *Quo Vadis* (1951), *The Robe* (1953), *Ben-Hur* (1959), *Spartacus* (1960) und *Cleopatra* (1963) sind allesamt Romanverfilmungen. Besonders die Neuverfilmungen von *Quo Vadis* und *Ben Hur* zeigen ästhetische Einflüsse des 19. Jhdts. und früherer Antikenfilme und damit die geringe Risikobereitschaft der Produzenten, da ein Flop ein Studio völlig ruinieren konnte[169]. Trotz allem kann man in vielen Filmen den Versuch zur historischen Authentizität finden, was sich nicht nur durch Kostüme und Bauten, sondern auch durch die Auslegung historischer Persönlichkeiten erkennen lässt, die noch immer das populäre Bild dieser Personen prägt[170].

In den US- Monumentalfilmen der 1960er stand jedoch nicht mehr das Christentum im Mittelpunkt: Statt Rom als klares Feindbild zu inszenieren stehen innerpolitische Konflikte im Mittelpunkt, die politische Problematiken der USA und des Westens im Kalten Krieg hinterfragen und referieren und im Kontrast zur klaren ideologischen Linie der McCarthy- Ära stehen: *Spartacus*' Drehbuch basiert

165Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 105.; Vgl. Williams, Douglas: The Eagle or the Cross: Rome, the Bible, and the Cold War America.

166Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. In: Lochman, Tomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 34-82. S.64f. Siehe dazu beispielsweise *Attila* (1954) und *Alexander the Great* (1956). Vgl. Wieber, Anja: Celluloid Alexander(s): A Hero from the Past as Role Model for the Present? In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 149-53.; Vgl. Timmer, Jan: Fremdheit im Antikfilm. In: Meier, Mischa/Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 343-358. S. 353-358.

167Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 103.

168Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 105f.
Vgl. Solomon, Jon: The Sounds of Cinematic Antiquity. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 319-337.

169Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 86.

170Vgl. Paulsen, Thomas: „Was für ein Künstler geht mit mir zugrunde!“ Peter Ustinovs Nero-Psychogramm und die antiken Quellen. In: Meier, Mischa/Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 219-232.; Vgl. Krebs, Ralf: Nero: Despot, Wahnsinniger oder Dämon? Die filmische Konstruktion einer 'Bestie' in *Quo Vadis*. In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002. S. 201-211.; Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 23-43. Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S. 34-39, 74-80.

auf dem gleichnamigen Roman des sozialistischen Autors Howard Fast. Rom war nicht mehr das einfache Feindbild, sondern ein im Film differenziert betrachtetes Imperium, das immer mehr Ähnlichkeiten zu den USA aufzeigte. Rom wandelte sich vom Antagonisten zum Protagonisten.

In Italien wurden zwischen 1953 und 1964 123 Antikenfilme gedreht[171]. Obwohl sich das italienische Kino zunächst in einer Krise befand, gab es dennoch einige aufwändige Antikenfilme, wie *Ulisse* (1954) von Mario Camerini. Der 'Retter' des italienischen Kinos, wie ihn Regisseur Mario Bava nennt[172], ist *Le fatiche di Ercole* (1958). Dieser Film inspirierte eine große Menge anderer Filme, die versuchten, den spektakulären finanziellen Erfolg, den der Film in den USA hatte[173], zu duplizieren: Die Muscleman-Epics, auch *Peplum* genannt, waren geboren. Die Hauptfigur dieser billig produzierten Filme ist immer ein muskulöser Held, der entweder aus den klassischen Mythen (Hercules), aus dem alten Testament (Samson, Goliath), oder aus neuzeitlichen Bearbeitungen (Maciste, Ursus) übernommen wurde. Dabei werden neben den Arbeiten des Herakles auch andere mythologische Themen, wie der Troianische Krieg (*La guerra di Troia* (1961)), oder der römische Gründungsmythos (*Romolo e Remo* (1961), *La leggenda di Enea* (1962)) bearbeitet, die Handlungen dieser Filme sind jedoch meist einfach gestrickte, humorvoll unbeholfene Prügelorgien, die nach demselben Schema ablaufen und das Erbe der zahlreichen Maciste-Filme der 1910er und 1920er Jahre darstellen. Die Mythologie bildet meist nur den Hintergrund und die Filme beschränken sich, trotz ihrer antiken Hauptheldenn, nicht nur auf die Antike[174]. Die Selbstironie dieser Filme, die den Hollywood-Monumentalfilmen fehlt, erinnert das Publikum daran, dass sie eigentlich eine Zirkusveranstaltung ansehen[175], und verweist auf die Frühzeit des Films als Schaubudenattraktion. Diese Filme, die die Mehrheit der in den 50er und 60er Jahren in Italien hergestellten Filme ausmachen, waren bis auf wenige Ausnahmen finanziell meist nicht erfolgreich[176]. Sie wurden oftmals auch ans Fernsehen verkauft bzw. dort uraufgeführt[177].

Obwohl Mythenverfilmungen in Italien meist beliebter waren als Historienfilme, wurden auch

171Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 88.

172„'Il y eut la crise de 1956, mais Pietro Francisci sauva le cinéma italien (personnne n'a jamais voulu le reconnaître) avec *Le fatiche di Ercole*'" Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 93.

173Der Film wurde von einem amerikanischen Produzenten für 120 000 US-Dollar gekauft, in den USA stark beworben und spielte dort 18 Mio. US-Dollar ein. Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 307.

174Vgl. Spina, Luigi: By Heracles! From Satyr-Play to *Peplum.* In: Berti, Irene/Morcillo, Marta García (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 57-64. S. 62. Einen Abriss der Themen und Hintergründe, die so ziemlich jeden geographischen Ort und jede Epoche der Menschheitsgeschichte behandelt – bis hin zu *Hercules Against the Moon Men* (1964) – gibt Solomon: Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 123.

175„Following his successful *Hercules*, Joseph E. Levine defended his hard-sell tactics, announcing, 'We are reminding everyone that this is a circus business.'" Solomon, Jon, The Ancient World in the Cinema. S. 120.

176Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 94.

177Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 17.

einige in Italien gedreht. *Barabba* (1961) ist besonders hervorzuheben, denn er landete im Box Office auf Platz 1[178]. Dies illustriert, dass italienische und amerikanische Antikenfilme auch in den jeweils anderen Ländern erfolgreich waren.

Die Faszination der monumentalen Antikenfilme geht nicht nur von der spektakulären Opulenz aus, die sich meist in Gladiatorenkämpfen, Wagenrennen, Schlachten, brennenden Städten und riesigen Statistenmengen sowie eindrucksvollen Bauten äußert, und die auch im Muscleman-Epic in geringem Umfang gezeigt werden (und dadurch gewollt oder ungewollt satirisch sind). Auch die Nacktheit ist in den 'prüden' 50er und 60er Jahren ein wichtiger Grund für den Erfolg des Genres. Die Antike wird wegen ihrer Darstellung seit der Renaissance generell mit leichtbekleideten Menschen assoziiert, obwohl antike Kleidung meist ganz und gar nicht freizügig war. Diese wird im Stummfilm angemessener dargestellt. Die pagane Antike ist jedoch ein Vorwand dafür, nicht-christliche Moralvorstellungen zu thematisieren, was sich meist in sehr kurzen und freizügigen Kostümen äußert, die sonst nicht gezeigt werden. Dies trifft nicht nur auf weibliche, sondern (vor allem im Rahmen der Muscleman-Epics) auch auf männliche Figuren zu, deren schauspielerische Fähigkeiten meist nicht so wichtig wie ihre Bodybuilding-Preise waren[179].

Im Gegensatz zur Stummfilmzeit unterstützt der Hollywood-Starkult den Monumentalfilm: Die besten Schauspieler verkörpern die Hauptfiguren und die Inszenierung wird bereits im Vorhinein durch Star-Regisseure legitimiert, wenngleich die Arbeit an Monumentalfilmen für viele Mitwirkende ein Graus war[180]. *Cleopatra* (1963) ist hierfür ein besonders gutes Beispiel, denn die Romanze zwischen Liz Taylor und Richard Burton, die Kleopatra und Marcus Antonius verkörperten, wurde in der Presse viel behandelt und bewarb dadurch den Film, dessen schwierige Produktionsgeschichte in den damaligen Medien intensiv mitverfolgt wurde. Der Monumentalfilm setzte auch Trends, so beeinflusste beispielsweise der Lidschatten von Cleopatra die Mode der 1960er Jahre[181]. Einige Schauspieler treten in mehreren amerikanischen Monumental-Antikenfilmen auf, wie Peter Ustinov und Charlton Heston, oder wirken auch in italienischen Produktionen mit[182]. Die Hauptdarsteller der Muscleman-Epics spielen ebenfalls in vielen Filmen mit und verkörpern dabei meist dieselbe Figur, wie Steve Reeves, Mark Forest und Reg Park.

Cleopatra läutete den vorläufigen Untergang des monumentalen Antikenfilms ein, da der Film die

178Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 93f.

179Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S. 67-71.; Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 142.

180So z.B. für Liz Taylor in *Cleopatra*, die die Dreharbeiten als „A disease“ beschrieb. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 75. Viele Regisseure wie Mervyn LeRoy, Henry Koster, William Wyler und Robert Wise widmeten sich auch nur einmal in ihrer Laufbahn einem antiken Sujet.

181Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 68-75.

182z.B. Anthony Quinn und Jack Palance in *Barabba* (1961), die zuvor beide in *Attila* (1954) mitwirkten.

von 2 Mio. auf 44 Mio. US-Dollar explodierten Kosten nicht einspielen konnte[183] und beim Publikum durchfiel, was vor allem auf die vielen Kürzungen zurückzuführen ist[184]. Doch nicht nur die erheblichen, immer weiter steigenden Kosten sind für diesen Niedergang verantwortlich, denn in den Hollywood-Monumentalfilmen der 1960er weicht der Konflikt zwischen frühen Christen und dem negativ konnotierten Rom Themen, die innerrömische Probleme vorchristlicher Zeit behandeln, sodass Rom nicht mehr die antagonistische Supermacht ist, sondern immer mehr Parallelen mit den USA aufweist. Politische Problematisierungen innerhalb der Filme waren meist auch ein Grund für Kürzungen, die wesentlich für deren Misserfolg verantwortlich waren, denn kontroverse Themen in Monumentalfilmen zu behandeln ist insofern schwierig, als ein möglichst großes Publikum angesprochen werden muss[185]. Solche Themen sind jedoch in vielen Monumentalfilmen der 1960er anzutreffen: Das Drehbuch zu *Spartacus* (1960) z.B. basiert auf dem Roman von Howard Fast, der Mitglied der kommunistischen Partei war und vom McCarthy-Ausschuss zu dreimonatiger Haft verurteilt wurde[186], und thematisiert sowohl die politischen Konflikte in Rom als auch das Freiheitsbegehren der Sklaven. Die sozialistischen Elemente wurden jedoch im Film zugunsten des amerikanischen Freiheitsverständnisses kaum thematisiert, was dazu führte, dass dieser Film sehr gut aufgenommen wurde[187]. In *Cleopatra*, der radikal von ursprünglich 264 Minuten auf ca. drei Stunden gekürzt wurde und ursprünglich als Zweiteiler konzipiert war[188], wird Rom nur zur Kulisse für die Figuren. Es dient nicht mehr als Quelle der Identität für die Figuren und gefährdet seine eigene Identität durch Kolonien[189]. Der letzte Hollywood-Monumentalfilm vor 2000 ist *The Fall of the Roman Empire* (1964), der trotz Publikumserfolg seine Kosten nicht decken konnte und den Produzenten Samuel Bronston ruinierte. In diesem Film werden amerikanische und römische Probleme parallelisiert, wobei vor allem Kriegsvermeidung im Vordergrund steht[190].

In Italien wurden nach 1964 zwar noch mehrere Muscleman-Epics gedreht, jedoch konnte sich

183Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 107.
184Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 70-75.
185Vgl. Williams, Douglas: The Eagle or the Cross: Rome, the Bible, and the Cold War America. S. 715.; Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 108.
186Vgl. Dehrmann, Mark-Georg: Rebellion in Hollywood – Die Genese des Helden in Stanley Kubricks *Spartacus* und Howard Fasts Romanvorlage. In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002. S. 163-176. S. 163.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 50f.
187Vgl. Dehrmann, Mark-Georg: Rebellion in Hollywood – Die Genese des Helden in Stanley Kubricks *Spartacus* und Howard Fasts Romanvorlage. S. 175f.
188Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 68-71.
189Vgl. Williams, Douglas: The Eagle or the Cross: Rome, the Bible, and the Cold War America. S. 702, 715.
190Vgl. Junkelmann, Marcus. Hollywoods Traum von Rom. S. 108f.; Vgl. Berti, Irene/Morcillo, Marta García: Introduction: Does Greece – and the Cinema – Need a New Alexander? In: Berti, Irene/Morcillo, Marta García (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 9-20. S. 17.

dieser Trend auch nur bis zum Ende der 60er Jahre erhalten, bevor er durch die Spaghetti-Western verdrängt wurde[191]. Im englischsprachigen Raum wurde die Antike meist nur noch als Persiflage bearbeitet, wie in *A Funny Thing Happened on the Way to the Form* (1966) und später in *Life of Brian* (1979). Zwar wurden zwischen 1970 und 1999 noch immer einige Antikenfilme gedreht, die allerdings vor allem entweder fürs Fernsehen oder nicht als Monumentalfilme produziert wurden[192]. Das Genre erfreute sich nicht mehr so großer Beachtung wie in den 1950er und 1960er Jahren, denn Science-Fiction und Fantasyfilme bedienten eine ähnliche Lust am Spektakulären und 'Fremden', was auch bereits in Muscleman-Epics geschehen war[193].

4.3. Der Antikenboom seit 2000

Im Jahr 2000 kam *Gladiator*, ironischerweise mit einer ähnlichen Handlung wie *The Fall of the Roman Empire*[194], der das Genre in den 1960er Jahren abschloss, in die Kinos und stellte sich als großer finanzieller Erfolg heraus[195]. Bei den Academy Awards wurde der Film mit fünf Oscars ausgezeichnet[196]. Zum ersten Mal seit ca. 35 Jahren war die Antike wieder das Thema einer großen Hollywoodproduktion. Dies leitete eine Renaissance des totgeglaubten Antikenfilmes ein, denn es folgten viele weitere Filme mit historischem Hintergrund, wie z.B. *Alexander* (2004), aber auch Mythosverfilmungen, wie *Troy* (2004). Wie in den 1950ern ist auch eine technologische Revolution im Kino mit für die Wiederbelebung des Genres verantwortlich: Mit computergenerierten Bildern kann die Antike eindrucksvoller als bisher inszeniert werden[197], sodass ein Hauptverkaufspunkt, wie auch in den früheren Fällen, das visuelle Spektakel ist[198]. Dieser neue Boom wurde bereits seit Mitte

191 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 307.

192 Hierzu gehören u.a. auch die Verfilmungen antiker Dramen von Pasolini, Fellini und Cacoyiannis sowie v. Trier. Vgl. Eigler, Ulrich (Hrsg.): Bewegte Antike. Antike Themen im modernen Film. Stuttgart: J.B. Metzler, 2002. Für einen umfangreichen Überblick: Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 110-115.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 16, 116f., 123, 131, 262-281, 285-289, 294-303.

193 Siehe z.B. *Hercules Against the Moon Men* (Originaltitel: *Maciste e la regina di Samar*) (1964) und *Ercole al centro della Terra* (1961).

194 Für einen detaillierten Vergleich der beiden Filme: Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 87-95.; Vgl. Rose, Peter W.: The Politics of *Gladiator*. In: Winkler, Martin M. (Hrsg): *Gladiator*. Film and History. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. S. 150-172.

195 „103 Millionen Dollar hat den Produktionsfirmen (Dreamworks und Universal) Ridley Scotts Epos *'Gladiator'* gekostet, 35 Millionen hat es schon am ersten Wochenende in den USA wieder eingespielt, nach zwei Wochen waren es über 103 Millionen, womit bereits die Produktionskosten ausgeglichen waren, und nach einem halben Jahr hatten sich die Einnahmen an den amerikanischen Kinokassen auf 190 Millionen gesteigert, weltweit waren es zu diesem Zeitpunkt 434 Millionen." Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 5.

196 Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 5.

197 Vgl. Berti, Irene/Morcillo, Marta García: Introduction: Does Greece – and the Cinema – Need a New Alexander? S. 10.

198 Vgl. Lagny, Michèle: Dans le pas d'Achille et d'Alexandre. S. 205. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 202-207.

der 1990er Jahren durch Fernsehserien wie *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999) und *Xena: Warrior Princess* (1995-2001), sowie TV-Zweiteiler wie *The Odyssey* (1994), *Cleopatra* (1999) und *Jason and the Argonauts* (2000) angekündigt, die allesamt bereits computergenerierte Bilder zur Darstellung der Antike nutzen.

Die Begeisterung für die Antike im Film, die trotz einiger Bedenken[199] bis heute andauert, äußert sich nicht nur in großen Hollywood-Produktionen, sondern auch in der Neuauflage der DVD-Fassungen der Klassiker aus den 1950er und 1960er Jahren, die die Filme in überarbeiteter und ungekürzter Fassung zeigen[200]. Der Erfolg des Genres beschränkt sich nicht nur auf Kinofilme, denn TV-Serien wie *Rome* (2005-2007) und *Spartacus: Blood and Sand* (2010-2013) bedienen ebenfalls das Genre. Das Internet bietet außerdem die Möglichkeit, auf unbekanntere Filme einfach zuzugreifen, sodass nicht nur die Monumentalfilme, sondern auch kleinere Produktionen problemlos rezipiert werden können. Trotz des Erfolgs sind die finanziellen Risiken und die großen Kosten der letzten Monumentalfilme der 1960er Jahre, deren Misserfolg für den vorläufigen Niedergang des Genres verantwortlich ist, noch immer eine Abschreckung für viele Produzenten[201], die oftmals den Geschmack des Publikums falsch einschätzen[202]. Es handelt sich bei den Filmen auch nicht mehr um klassische 'Hollywoodfilme', denn die meisten Monumentalfilme sind internationale Produktionen mit internationaler Finanzierung[203].

Wie auch in den 50er und 60er Jahren weisen die großen Antike-Produktionen sowohl hochkarätige Regisseure als auch Darsteller auf: Ridley Scott (u.a. *Alien*, *Blade Runner*), Oliver Stone (u.a. *Platoon, JFK*), Wolfgang Petersen (u.a. *Das Boot*, *Die unendliche Geschichte*, *Air Force One*) sind einige der Regisseure der Antike-Monumentalfilme, in denen u.a. Brad Pitt, Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Peter O'Toole, Orlando Bloom, Colin Farrell, Anthony Hopkins, Val Kilmer und Angelina Jolie mitwirken.

---

199 Filmspezialisten sind sich noch immer nicht darüber einig, ob das Genre tatsächlich eine Renaissance erfährt. Dass das Interesse an der Antike in populären Unterhaltungsmedien anhält, bekräftigt diese jedoch. Einen Überblick über die Argumente gibt Junkelmann: Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 114.; Vgl. Meier, Mischa: „Gewinne die Menge“ - Warum der Hollywood- Antikfilm mit Gladiator (noch) nicht wieder auferstanden ist. In: Werkstatt Geschichte. Essen: Klartext Verlag. 13. Jahrgang, Heft 36, 2004. S. 92-102.

200 Vgl. Berti, Irene/Morcillo, Marta García: Introduction: Does Greece – and the Cinema – Need a New Alexander? S. 10.

201 Für die detaillierte Entwicklung verschiedener Filmprojekte über Alexander den Großen: Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. Updated Second Edition. Exeter: Bristol Phoenix Press, 2010. S. 114-125.; Vgl. Lagny, Michèle: Dans le pas d'Achille et d'Alexandre. S. 202.

202 „Eben diese Filmgewaltigen hat der britische Schauspieler Peter O'Toole, der in mehreren Monumentalfilmen auftrat, als die 'wahren Dinosaurier' bezeichnet. 'Sie liegen wirklich Jahre hinter dem, was das Publikum will... Um wahrhaft einen epischen Film zu machen, muß man ein Gefühl für die Welt haben, die gewesen ist, bevor man in sie hineingeboren wurde. Viele der Leute, die man trifft und die dafür verantwortlich sind, daß Filme gemacht werden, haben einen Gesichtskreis von der Weite eines TV-Bildschirms und ein historisches Bewußtsein, das eine Verlängerung der letztjährigen Wiederaufführungen darstellt.“ Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 114.

203 Vgl. Lagny, Michèle: Dans le pas d'Achille et d'Alexandre. S. 203f.

Viele Filme behandeln historische Themen, die allerdings in vielen Fällen zeitgenössische politische Problematiken anschneiden. Dass ein Monumentalfilm wegen seines finanziellen Aufwandes ein besonders großes Publikum ansprechen muss, ist in dieser Hinsicht nicht immer ein Problem, sondern vielmehr ein Bonus: *Gladiator* zeigt Ähnlichkeiten zwischen den USA nach dem Kalten Krieg und Rom auf dem Höhepunkt seiner Macht, wobei viele zeitgenössische politische und soziale Probleme angedeutet werden, die sich nach 9/11 sogar noch häuften, denn einige Sätze von Präsident Bush ähneln Aussagen von Imperator Commodus[204]. *Troy* behandelt amerikanischen Imperialismus und *300* wurde eine sehr iranfeindliche Botschaft unterstellt. *Alexander* behandelt den Ost-West Konflikt von Korea bis 2003, wobei die Griechen als Vermittler demokratischer Werte nach Asien dargestellt werden – eine deutliche Parallele zur sich selbst zugeschriebenen Rolle der USA[205].

Zeitgenössische soziale Themen werden ebenfalls thematisiert, wie Homosexualität in *Alexander*, was zu einigen Protesten in Griechenland geführt hat[206]. *Gladiator* stellt vielerlei Parallelen zur USA her, besonders in Bezug auf Sport, Ideale, Politikverdrossenheit und Degeneriertheit der politischen Elite[207].

In Mythenverfilmungen werden ab 2000 dem Mythos auch neue Handlungselemente hinzugefügt. Vor allem der Konflikt zwischen Menschen und Göttern wird oft thematisiert, da dieser einen größeren Einfluss auf die diegetische Welt hat, sodass mehr auf dem Spiel steht, als bei vielen klassischen Mythen. Dies mag auf dasselbe Topos bei anderen Actionfilmen verweisen und ermöglicht eine visuell besonders spektakuläre Inszenierung. Die Themen sind oft menschliche Selbstbestimmung gegen Fremdbestimmung durch die Götter, wobei der Generationenkonflikt zwischen Menschen und Göttern den Konflikt in der Titanomachie weiterführt, jedoch auch die Menschen als Nachfolger der Götter bezeichnet. Im Gegensatz zur Zeit des Kalten Krieges steht nun vielmehr das Individuum als ein Kollektiv im Vordergrund, das nicht gegen einen gleichberechtigten Gegner, sondern einen Unsichtbaren, göttlichen Gegner antritt. Dabei wird der Ursprung des modernen, freien Menschen meist mit dem Übergang eines mythischen Zeitalters hin zur modernen Geschichtsschreibung definiert. Es lässt sich nun auch eine Mischung von Elementen verschiedener Mythologien beobachten.

204Vgl. Cyrino, Monica S.: *Gladiator* and Contemporary American Society. In: Winkler, Martin M. (Hrsg): *Gladiator.* Film and History. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. S. 124-149.

205Vgl. Chaniotis, Angelos: Alexander fit for the twenty-first century. Oliver Stone's *Alexander.* In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 185-202. S. 194-197.; Vgl. Lagny, Michèle: Dans le pas d'Achille et d'Alexandre. S. 202.; Vgl. Wieber, Anja: Celluloid Alexander(s): A Hero from the Past as Role Model for the Present? S. 158.

206Vgl. Chaniotis, Angelos: Alexander fit for the twenty-first century. S. 193. Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 120-135.

207Vgl. Cyrino, Monica S.: *Gladiator* and Contemporary American Society.; Vgl. Rose, Peter W.: The Politics of *Gladiator.*

Mit dem Stand der Forschung verbessert sich auch die Authentizität der Ausstattung, was vor allem bei *Alexander* besonders hervorzuheben ist[208]. Obwohl diese Authentizität auch negativ, da als zu schulmeisterlich, aufgenommen werden kann[209], ist sie trotz Bedenken der Filmemacher[210] meist positiv konnotiert und z.T. sogar Werbeträger des Films[211]. Trotzdem werden die historischen Berater der Filme teils von den Filmemachern ignoriert[212], um ein anderes Bild der Antike zu zeigen. Dieses ist auch nach wie vor von der Darstellung im 19. Jhdt. und früheren Antikenfilmen geprägt, weist jedoch auch manchmal Elemente des Fantasy-Genres auf. Mangelnde Authentizität (sowohl in Bezug auf Quellen als auch auf Ausstattung) wird vielen Filmen vorgeworfen, was vor allem bei Mythosverfilmungen jedoch problematisch wird. In *300* (2007) und *Immortals* (2011) wird Authentizität bewusst zugunsten einer betont artifiziellen Inszenierung vernachlässigt. Ausstattung und Casting repräsentiert oftmals auch keine antiken, sondern zeitgenössische Ideale, wie sich am Beispiel der Figur Helena in *Troy* erkennen lässt[213]. Im Kontrast dazu steht Mel Gibsons dezidiert authentisch inszenierter Film *The Passion of the Christ* (2004), der die Leidensgeschichte Christi realistisch-blutig inszeniert. Der oft als antisemitisch bezeichnete Film steht damit im Gegensatz zu den Darstellungen der 50er Jahre, jedoch verhalf die christliche Thematik dem Film zu finanziellem Erfolg[214].

Der finanzielle Erfolg der Antikenfilme fällt unterschiedlich aus[215], wenngleich kaum mehr Verluste

208 Vgl. Wieber, Anja: Celluloid Alexander(s): A Hero from the Past as Role Model for the Present? S. 156.; Vgl. Lagny, Michèle: Dans le pas d'Achille et d'Alexandre. S. 206.; Vgl. Junkelmann, Marcus: Weltbefreier oder Psychopath? Zu Oliver Stones Monumentalfilm 'Alexander – Sein Name ist eine Legende, seine Taten unvorstellbar'. In: Antike Welt. Zeitschrift für Achäologie und Kulturgeschichte. Mainz: Phillip von Zabern. 36. Jahrgang, Heft 2, 2005. S. 45-49.

209 „Its result is a film too accurate, too historical, and last, but not least, too clever for his own good. The U.S. Movie Critics ruined the film's chance of success at the box-office by complaining about Stone's too rigid adherence to history ('dry and academic' were the worst insults that probably scared most of the audiences away)“ Petrovic, Ivana: Plutarch's and Stone's *Alexander*. In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 163-185. S. 168.

210 „[Der Erfolg der historischen Romane] sollte den Filmproduzenten zu denken geben, die immer wieder auf der Behauptung herumreiten, das breite Publikum akzeptiere nur ein völlig unwissenschaftliches, phantastisch verzerrtes, klischeehaftes Bild der Antike.“ Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 80.

211 Beispielsweise für den Film *King Arthur* (2004), der die Artussage in die spätrömische Antike verlegt. Der Film konnte seinem Anspruch auf historische Genauigkeit jedoch nicht gerecht werden.

212 Besonders hervorzuheben ist Kathleen M. Coleman, die historische Beraterin von *Gladiator*, die sich nach der Produktion des Films öffentlich von diesem distanzierte, da ihrem Rat oftmals nicht Folge geleistet wurde. Vgl. Coleman, Kathleen M.: The Pedant Goes to Hollywood: The Role of the Academic Consultant. In: Winkler, Martin M. (Hrsg): *Gladiator*. Film and History. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. S. 45-52.; Vgl. Fitton, Lesley J.: *Troy* and the Role of the Historical Advisor. Im Gegensatz dazu steht die Zusammenarbeit zwischen Oliver Stone und Robin Lane Fox bei *Alexander*. Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film an Popular Culture. S. 125-135.

213 Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 142-157. S.154ff.

214 *The Passion of the Christ* war 2004 auf Platz 3 im Box Office. Vgl. Box Office Mojo, 'Passion of the Christ': http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2004&p=.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

215 Als Beispiele sollen hier *Alexander* und *Troy* genannt werden, die im selben Jahr veröffentlicht wurden. Im Box-Office belegte *Troy* Platz 13 (weltweit 497,409,853 US-Dollar bei einem Budget von 175 mio. US-Dollar), *Alexander* Platz 81 (weltweit 167,298,192 US-Dollar bei einem Budget von 155 mio. US-Dollar). Vgl. Box Office Mojo, '2004 Domestic Grosses': http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2004&p=.htm Zugriffsdatum:

gemacht werden. Die Monumentalität der Ausstattung steht auch nicht mehr im Vordergrund, vielmehr die Schaulust, was besonders bei *300* zu erkennen ist[216]. Das Interesse an antiken Topoi kann ab 2000 auch nicht mehr an der Menge der produzierten Filme gemessen werden[217], denn die Filme verkaufen sich auch als DVD, sodass sie auch außerhalb des Kinos rezipiert werden. Der Film ist außerdem nicht das einzige audiovisuelle Unterhaltungsmedium, das die Antike behandelt, denn viele Videospiele bearbeiten sie ebenfalls – beispielsweise die erfolgreiche *God of War*-Reihe. Die Ästhetik von Spiel und Film beeinflusst sich gegenseitig, sodass einigen Filmen zu viel effekthascherische Action vorgeworfen wird, Spiele jedoch immer mehr narrative Kompetenzen entwickeln und dezidiert filmischer werden.

Mythosverfilmungen als Hybridtypus, der fallweise eher zum Genre Historien- oder Fantasyfilm tendiert[218], profitieren sowohl von der Wiedergeburt des Antikenfilms als auch des Fantasyfilms, da verschiedene griechische Helden sowohl mit irdischen als auch übernatürlichen Elementen in Verbindung kommen und den Ausgangspunkt vieler Fantasyhelden darstellen. Der Fantasyfilm hatte in den 1980er Jahren seine Blüte erreicht und erlebt mit der enorm erfolgreichen *Lord of the Rings*-Trilogie[219] eine Renaissance. Einen ähnlichen Erfolg konnten die Verfilmungen der *Harry Potter*-Bücher verzeichnen.

Dass sowohl die Fantasy-, Mythen- und Historienfilme gemeinsam einen starken Boom erleben, lässt sich durch die Gemeinsamkeit erklären, dass alle drei Genres vordergründig einen klaren Gegenpol zu unserer heutigen realen Welt darstellen, obwohl sie oftmals sehr wohl zeitgenössische Themen ansprechen. Bei Fantasyfilmen ist dem Zuschauer von vornherein klar, dass die Handlung frei erfunden ist. Das Auftreten von Monstern und anderen Fabelwesen, sowie die Verwendung von Zauberei o.ä. stellt einen klaren Kontrast zur Realität dar. Der Erfolg des Genres wird u.a. dadurch erklärt, dass es Kompensation für eine angstarme und rationalisierte Umwelt bietet[220]. Das Genre

---

02.11.2016.; Vgl. Box Office Mojo, 'Troy': http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=troy.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Box Office Mojo, 'Alexander': http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=alexander.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

216 *300* belegte im Box Office 2007 mit weltweit 456,068,181 US-Dollar Platz 10. Der Film kostete 65Mio. US-Dollar, ein knappes Drittel des Budgets von *Troy.* Vgl. Box Office Mojo, '2007 Domestic Grosses': http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2007 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

217 Eine Grafik, die die Antikenfilmproduktion pro Jahr festhält, lässt keinen Antikenboom ab 2000 vermuten. Vgl. Aubert, Natacha: Roger Moore en Romulus. Tite-Live lu par Cinecittà (L'Enlèvement des Sabines, Richard Pottier, 1961). In: Lochman, Tomas/Späth Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 194-201. S. 196.

218 Beispielsweise tendiert *Troy* eher zum antiken Historienfilm, da hier versucht wird, die mögliche Historizität des Troianischen Krieges zu betonen. Anders verhält es sich jedoch mit *Immortals*, dessen Ausstattung und Handlung den Film eher dem Mythologischen bzw. Fantastischen zuordnet. Mythosverfilmungen stellen eine Mischung aus realer Welt und Übernatürlichem dar, wobei die Grenze verschwimmt.

219 Sie gewann mit dem letzten Teil *The Return of the King* (2003) die Oscars für besten Film, beste Regie und bestes Drehbuch – als erster Fantasyfilm überhaupt. Vgl. Melzener, Axel: Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2010. S. 116.

220 „Ein physiologischer Bedarf, den Schrecken zu erfahren, entsteht umso stärker, je mehr Menschen prätendieren, mit dem Licht der Aufklärung die Geister der früheren Zeiten vertrieben und gebändigt zu haben. Die *gothic novel* ist

bedient eine antike, dezidiert unmoderne Weltsicht mit klaren Aussagen und Ansätzen. Es verstärkt durch Abstraktion den Blick auf das Wesentliche, wobei der Wunsch nach einer irrationalen Welt bedient wird[221].

Obwohl es sich bei der Verfilmung von antiken historischen Stoffen klarerweise nicht um fantastische Ereignisse in einer fremden Welt mit Zauberei und Monstern handelt, stellt ein Historienfilm dennoch in derselben Welt bzw. möglicherweise derselben geographischen Umgebung ein Eintauchen in eine 'andere', uns fremde Umgebung dar, die sich von unserer heutigen Welt in vielerlei Hinsicht stark unterscheidet und die, wie das Wort 'Zeitreise' bereits impliziert, eine Form des Urlaubs vom Zeitgenössischen darstellt. Der Eskapismus erreicht dabei jedoch nicht so starke Züge, wie dies bei Fantasyfilmen der Fall ist. Trotzdem können sich Fantasy- und Historienfilme auch auf zeitgenössische Themen beziehen. Geschichte, bzw. unser heutiges Bild davon, wird in Historienfilmen vermeintlich erlebbar und zwar (im Gegensatz zu wissenschaftlichen Abhandlungen) auch, wenngleich nicht ausschließlich, auf einer emotionalen Ebene.

Hollywood erfährt aktuell ein Aufleben des Superhelden-Topos[222], sodass es Versuche gibt, durch die Verfilmung griechischer Heldengeschichten auch davon zu profitieren. Dies bietet sich scheinbar an, denn die griechischen Heroen sind ja der Prototyp der populärkulturellen Helden! Die

---

nicht zufällig ein Kind des 18. Jahrhunderts. Und bis in die Gegenwart ist nicht abzusehen, dass diesem Bedürfnis der Erlebnisangst je auf Dauer zu begegnen wäre. *Lord of the Rings*, *Harry Potter* bedienen nach dem gleichen Muster ganz offensichtlich ein Bedürfnis nach mystischer Verklärung und heilsgeschichtlicher Erhöhung.“ Preußer, Heinz-Peter: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen. Über die Travestie der Tradition in Literatur und Film, in Fernsehen und Comic. In: Courbineau-Hoffmann, Angelika/Frick, Werner (Hgg.): Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2005. S. 449-463.

221„Um Qualitäten des Genres zu erkennen, wäre es vielleicht angemessener, zu eruieren, *wogegen* es steht; ebenso sollte man nicht fragen, was der Fantasy-Fan […] will, sondern was er *nicht* will. Fantasy ist ein romantisches Genre, eines, das geheime Sehnsüchte stillt. Es geht um mehr, als nur ein paar Stunden in eine Welt aus gleißendem Licht und pechschwarzen Schatten einzutauchen […]. Was findet der Fantasy-Fan in den fiktiven Parallelwelten, das er in der Realität vermisst? Zum einen vermisst er, dass das Gute über das Böse siegt und dass diese beiden Lager überhaupt noch unterscheidbar sind. […] Der Fantasy-Freund vermisst Klarheit: klare Entscheidungen, klare Fronten, klare Ansagen. Zu unübersichtlich, zu kompliziert ist ihm die Welt seines Alltags, in der alles und doch nichts möglich ist, weil vor lauter Möglichkeiten keiner weiß, wofür er sich entscheiden soll, und befürchtet, jede Entscheidung könnte die falsche sein und ihn seinen bescheidenen materiellen Besitz kosten – das einzige, an dem er mangels spiritueller Erfüllung noch hängt. […] Der Fantasy-Konsument gibt sich der Beherrschung durch das Antike hin, das Unmoderne. Im wahren Leben lässt er sich nur widerwillig sagen, wo es lang geht, aber hier, in den Weiten von Mittelerde […], schon – er streift das Gewand des modernen Menschen ab und zieht sich nackt aus, suhlt sich im Gestrigen, im Überwundenen und findet dabei zurück zum archaischen, menschlichen Kern; […] Fantasy ist ein Verstärker, der alles lauter, bunter, aufregender macht, indem er gerade durch seine Abstraktion einen Blick auf das Wesentliche lenkt. […] Pragmatismus und Rationalität sind es, die vom modernen, erwerbstätigen Menschen erwartet werden. Aber Menschen wollen nicht, können nicht immer sachlich sein, Vernünftiges tun. Wenn sie im Büro sitzen, träumen sie davon, irrational, wild zu sein. Idealistisch. Und ideologisch.“ Melzener, Axel: Weltenbauer. S. 173-175.

222Darunter fallen z.B. die *Batman*-Filme von Christopher Nolan, div. *Spiderman*-Filme, die Verfilmung von mehreren Helden des Marvel-Universums, sowie die *Transformers*-Reihe und die *X Men*-Reihe. Im Zeitraum von 2002-2014 waren fünf der finanziell erfolgreichsten Filme des Jahres Comicadaptionen.Vgl. Box Office Mojo, 'Yearly Box Office': http://www.boxofficemojo.com/yearly/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Wechselwirkung zwischen antiken Mythen und Comic ist nicht zu übersehen[223] und einige der erfolgreichsten Antikenfilme sind Comicverfilmungen[224].

223 Siehe z.B. *300*, die Comicbearbeitungen der *Ilias* und *Odyssee* durch Marvel, die Darstellung des Troianischen Krieges in *Age of Bronze* und *Hercules: The Thracian Wars.* Siehe Einträge zu z.B. Achilles, Agamemnon, Elektra, Prometheus, Paris, Perseus, Jason the Renegade, Hector, Cassiopeia, Atalanta, Andromeda auf Marvel-Wiki. Vgl. Marvel Database: http://marvel.wikia.com/wiki/Marvel_Database Zugriffsdatum: 02.11.2016.

224 *300* (2007), *300 – Rise of an Empire* (2014) und *Hercules* (2014).

5. Darstellungskonventionen von antiken Mythen in Film und Videospiel

Da Mythen meist grundlegende menschliche Problematiken zeigen, die über die Jahrtausende aktuell bleiben, sind sie zeitlos, sodass sie theoretisch in jeder historischen Epoche, sogar in der Zukunft[225], angesiedelt werden können. Mythen sind jedoch auch geographisch und zeitlich definiert[226] und visuelle Inszenierungen können diese Vorgaben berücksichtigen, die auch die Frage nach der Historizität von Mythen anregen – beispielsweise ist noch immer umstritten, ob der Troianische Krieg ein historisches Ereignis ist oder nicht[227]. Die in vielen Mythen enthaltenen übernatürlichen Elemente jedoch führen ihre mögliche Historizität, selbst in abgeänderter Form, ad absurdum: Dass Perseus tatsächlich die Medusa, die jeden, der sie anblickt, versteinern lässt, enthauptet und dass aus ihrem Leib ein geflügeltes Pferd und Chrysaor entspringt, ist historisch gesehen eher unwahrscheinlich[228]! Wie bereits erwähnt ist die Vermischung historischer und fantastischer Elemente ohne klare Trennlinie ein zentrales Merkmal des Mythos.

Film, Fernsehen und Videospiele als visuelle Medien haben bei der Darstellung von Mythen Vor- und Nachteile: Sie können einerseits den Mythos bombastisch und visuell ansprechend inszenieren und ihm eine konkrete visuelle Form geben, was der Malerei und Bildhauerei als eine Art von 'Momentaufnahmen' gelingt. Andererseits müssen sie den Mythos auch konkret darstellen. Das Problem ist nur: Wie stellt man einen fließenden Übergang zwischen Historie und Fantasie in einem Film dar? Dieses Kapitel behandelt die Entwicklung der visuellen Darstellungskonventionen griechischer Mythen von der Stummfilmzeit bis heute, sowie ihre Inspirationen und Einflüsse und zeigt, wie sich das populäre Bild der griechischen Mythen entwickelt hat.

Die Handlung griechischer Mythen spielt im sog. Zeitalter der Helden, also einem Zeitalter, das der ägäischen Bronzezeit entspricht. Aus diesem Grund wird in antiken Quellen selten Eisen erwähnt, da Waffen, Rüstungen etc. meist aus Bronze sind[229]. Die geschichtliche Epoche, in der man aus heutiger Sicht die griechischen Mythen ansiedeln würde, entspricht der minoisch-mykenischen Zeit,

225 Siehe u.a. *Ulysse 31* und *Ilium* von Dan Simmons.

226 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 6.

227 Die Diskussion zwischen Manfred O. Korfmann, dem Leiter der Ausgrabungen in Troia, und Frank Kolb ist hierfür ein gutes Beispiel. Korfmann vertritt die Ansicht, dass der Troianische Krieg ein historisches Ereignis war, Kolb greift diese Theorie wegen vermeintlicher Verfälschung und Falschinterpretation von Funden scharf an. Historisierende Theorien vertritt auch der Altphilologe Joachim Latacz. Vgl. Korfmann, Manfred O.: Was there a Trojan War? Troy Between Fiction and Achaeological Evidence. S. 20-26.; Vgl. Korfmann, Manfred O./Mannsperger, Dietrich P.:Troia/Wilusa. S. 32f., 59f., sowie Abb. 93 ebenda.; Vgl. Sezer, Ahmet Necdet: Grußwort v. Ahmet Neced Sezer.; Vgl. Kolb, Frank: Tatort Troia.; Vgl. Weber, Gregor: Neue Kämpfe um Troia – Der Streit in den Medien.; Vgl. Latacz, Joachim: Troia und Homer. Der Weg zur Lösung eines alten Rätsels.

228 Vgl. Apollodor: Götter- und Heldensagen. Originaltitel: Bibliotheke. Aus dem Griechischen von Christian Gottlob Moser und Dorothea Vollbach. Mit einem Nachwort von Ilse Becher. Köln: Anaconda Verlag GmbH, 2008. II, 36-42.

229 In der *Ilias* und der *Odyssee* sind keine der beschriebenen Rüstungen und Waffen aus Eisen, sondern aus Bronze. Vgl. Hesiod: Werke und Tage. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und Herausgegeben von Otto Schönberger. Stuttgart: Phlipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2007. 150-173.

die ihre Blütezeit um ca. 1500 v. Chr. hatte. Bereits durch ihre Bezeichnung wird deutlich, dass diese Epoche seit jeher mit den griechischen Mythen in Verbindung gebracht wurde: Der Ort Mykene, der der mykenischen Kultur den Namen gibt, ist u.a. die Heimat von Agamemnon, des Oberbefehlshabers der Griechen vor Troia, und die Bezeichnung 'minoische Kultur' verweist auf den mythischen König Minos von Kreta. Diese Zivilisationen sind wahre Hochkulturen, die ihre eigene unverwechselbare Ästhetik in Architektur, Kunst und Alltag haben. Der Untergang dieser Kultur um ca. 1200 v. Chr. mag mit dem möglichen Fall Troias, der ebenfalls seit der Antike in diesem Zeitraum angesiedelt wird, in Zusammenhang stehen[230]. Ob die minoisch-mykenische Kultur bereits die griechischen Mythen bearbeitet hat, ist bisher nicht eindeutig geklärt; zwar gibt es einige Abbildungen, die dies nahelegen, jedoch ist dies noch nicht bewiesen, wie z.B. im Fall der Darstellung einer weiblichen Figur auf einem Wandfresko in Mykene, die ähnliche Attribute wie die Göttin Athene aufweist und deren Verehrung dargestellt wird[231]. Der erste deutliche Hinweis auf die griechischen Mythen stammt aus dem 10. Jhdt. v. Chr.: Der Kentaur von Lefkandi ist eine Skulptur, die ein dezidiert mythisches Wesen darstellt. Die Kerbe am Knie verweist auf den Kentauren Chiron, der durch einen Pfeil des Herakles im Knie getroffen wurde[232].

Die meisten bildlichen Bearbeitungen von griechischen Mythen kann man auf Vasenmalereien der Archaik und Klassik erkennen. Sie haben die populäre Vorstellung der Mythen entscheidend geprägt, wenngleich die Helden in damals zeitgenössischer Kleidung und Ausrüstung dargestellt sind: Beispielsweise werden Amazonen mit Hoplitenausrüstung des 5. Jhdts v. Chr. dargestellt[233]. Hier lässt sich erkennen, dass unser heutiges Abbildungsverständnis dem der Archaik und Klassik zuwiderläuft, denn die antiken Malereien sind keine Momentaufnahmen, sondern können verschiedene, zeitlich unabhängige Ereignisse zeigen. Außerdem legen sie keinen Wert auf eine historisch korrekte Darstellung, da diese hinter der Aussage des Gezeigten zurücksteht – ein Faktum, das auch in der frühen antiken Geschichtsschreibung erkennbar ist. Diese Darstellungen haben jedoch unser heutiges Bild der griechischen Antike und – wie wir noch sehen werden – der Mythen entscheidend geprägt.

230 Vgl. Korfmann, Manfred O.: Was there a Trojan War? Troy Between Fiction and Archaeological Evidence. S. 20-26.; Vgl. Herodot: Historien. Deutsche Gesamtausgabe. Übersetzt von A. Horneffer. Neu herausgegeben und erläutert von H. W. Haussig. Mit einer Einleitung von W. F. Otto. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 1959. II, 145.

231 Vgl. Nilsson, M. P.: The Minoan-Mycenaean Religion and Its Survival in Greek Religion Lund: C.W. K. Gleerup, 1968. S. 353, 428-432.; Vgl. Rehak, P.: New observations on the Mycenaean „Warrior Gooddess“. Archäologischer Anzeiger. Berlin: Walter de Gruyter & Co. 14. Jahrgang. Heft 4, 1984. S. 535-545.; Vgl. Rehak, P.: The Mycenaean „Warrior Goddess“ revisited. In: R. Laffineur (Hrsg.): Polemos. Le contexte guerrier en Égée à l'âge du Bronze, Actes de la 7e Rencontre égéenne internationale, Université de Liège, 14-17 avril 1998, Aegaeum 19, I (Liège – Austin 1999). S. 227-237.

232 Vgl. Eder, Birgitta: Der Kentaur von Lefkandi. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S.185.

233 Dass es sich bei der Darstellung um eine mythische Szene handeln muss, wird dadurch deutlich, dass Frauen die Ausrüstung tragen. Vgl. Abb. 1.

Ausstattung, Bauten, Kostüme und Requisiten – der Einfachheit halber werden darunter hier auch die Pendants aus Videospielen behandelt, wenngleich diese keine wirklichen 'Bauten' oder 'Kostüme' darstellen, in Anbetracht des anwachsenden Einflusses der Computertechnik im Film ist dies naheliegend – geben Aufschluss über den Inszenierungsansatz der Filme und Spiele, denn sie tragen dazu bei, den Mythos als historisches Ereignis oder als Fiktion innerhalb der Bearbeitung zu definieren. Wenn man den historischen Aspekt des Mythos hervorheben möchte liegt es beispielsweise nahe, ihn im Stil der minoisch-mykenischen Kultur zu inszenieren. Auf der anderen Seite ist es genausogut möglich, den Mythos losgelöst von der Bronzezeit darzustellen, wie dies in der Antike und dem Mittelalter der Fall war. Diese Darstellungsmöglichkeiten sind insofern von Belang, als sie den Mythos so als entweder allgemeingültige, fiktive Narration ansehen, oder aber als konkretes historisches Ereignis mit Einfluss auf die Geschichte. Freilich stellt dies die beiden Extreme einer möglichen Inszenierung dar.

Die Darstellung konkreter historischer Epochen im Film hat das Problem, dass trotz vieler Funde und Abbildungen, die ein relativ vollständiges Bild beispielsweise der griechischen und römischen Antike vermitteln, es noch immer Unklarheiten gibt. Im Film muss jedoch eine konkrete Entscheidung gefällt werden, da man eine visuelle Manifestation bestimmter Gegenstände braucht, von denen es jedoch bisher evtl. keine eindeutig zuzuordnenden Funde bzw. Abbildungen gibt. Demzufolge muss oft etwas konstruiert werden, was eher der Phantasie entspringt und sich im besten Falle stilistisch an ähnliche, durch Funde oder Abbildungen belegte Gegenstände anlehnt. Eine zu authentische Darstellung mag dem Betrachter deshalb gerade unauthentisch erscheinen, da viele Darstellungskonventionen nicht den historischen Tatsachen entsprechen[234]. Vermeintliche Authentizität ist außerdem immer abhängig von der Entstehungszeit und ebenfalls subjektiven Kriterien unterworfen[235].

Die in dieser Untersuchung behandelten Filme und Videospiele sind keine historischen Abhandlungen bzw. Dokumente – sie sind Kunst und können und sollen von ihrer künstlerischer Freiheit Gebrauch machen! Die Ausstattung, Bauten und Kostüme werden daher nicht bis ins letzte Detail untersucht, denn erstens würde dies den Rahmen dieser Untersuchung sprengen, zweitens lässt sich meist gut erkennen, zu welcher Art der Darstellung eine Bearbeitung tendiert, ohne dass sie die archäologischen Funde bis ins letzte Detail nachbildet.

234 Beispielsweise entspricht die Darstellung, dass Christus das Kreuz zum Kalvarienberg trägt, nicht historischen Tatsachen, da die Verurteilten nur den Querbalken tragen mussten. Dies wirkt jedoch in Anbetracht der vielen Abbildungen des Kreuz tragenden Christus sehr befremdlich, sodass dies in keinem Film gezeigt wird. Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 31.

235 „Historical authenticity should never be the sole factor in evaluating a film about the ancient world. Even if it were, authenticity is not always a clear-cut matter, but is often open to judgement and relative values.“ Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 31.

Diese Untersuchung, die im Rahmen dieser Abhandlung zusammenfassend ausfallen muss, beschränkt sich auf Filme, die den drei im letzten Kapitel beschriebenen Zeitlalter des Antikenfilms entstammen, sodass auch spezifische Darstellungskonventionen in Bezug auf die griechischen Mythen ersichtlich werden. Weder Filme, die die griechischen Mythen außerhalb der Antike behandeln, werden berücksichtigt, noch solche, die stilistische Ausnahmen bilden[236].

5.1. Bauten

Das noch junge Medium Film zeigt in der **Stummfilmzeit** noch den visuellen Einfluss des Theaters, was sich besonders in der Frühzeit äußert, in der die Bauten noch an Bühnenbilder erinnern[237]. Die Bauten sind monumental und dennoch einfach gehalten. Die monumentale Inszenierung erfordert bei vielen Gebäuden und Städten eine radikale Vergrößerung der Dimensionen, da die Zuschauer des frühen 20. Jhdts. riesige Städte und Wolkenkratzer gewohnt sind, gegen die antike, bzw. bronzezeitliche Städte verschwindend klein aussehen. Dadurch tritt der Film auch das Erbe der spektakulär opulent inszenierten Opern mit mythologischem Hintergrund an.
In den meisten Filmen lässt sich griechische Tempelarchitektur der archaischen und klassischen Epoche erkennen, die sich vor allem durch klassische Giebel und kannelierte dorische oder ionische Säulen äußert[238]. Diese sind, z.T. sogar im selben Bauwerk, durch römische Elemente, wie Impluvia, und minoisch-mykenische Elemente ergänzt, wie Kulthörner, Doppeläxte und die sich nach unten verjüngenden ägäische Säulen[239]. Doch nicht nur antike Vorbilder werden verarbeitet, denn viele Bauten weisen auch den Einfluss der Architektur des Barock und des frühen 20. Jhdts. auf. Besonders die akademisch-naturalistische Historienmalerei ist ein wichtiger Einfluss, der vor allem Gärten eine orientalische Note gibt. Die Gartenarchitektur des 18. Jhdts., die oft antike Motive verwendet, dient ebenfalls als Vorbild.

---

236 Zu diesen Ausnahmefällen gehören z.B. *Edipo re* (1967) und *Medea* (1969) von Pasolini, die man als Referenz zur Bestimmung von Darstellungskonventionen eines filmischen Zeitalters nicht heranziehen kann, da sie zu sehr von anderen kontemporären Bearbeitungen abweichen.

237 *Le tonnerre de Jupiter.* Regie: Georges Méliès. F: Georges Méliès, Star Film, 1903. Fassung: Youtube. (https://www.youtube.com/watch?v=nIylL8ufx3Y) Zugriffsdatum: 02.11.2016. 01:47.

238 *La caduta di Troia.* Regie: Luigi Romano Borgnetto, Giovanni Pastrone. Drehbuch: Giovanni Pastrone. I: Italia Film, 1911. Fassung: Youtube. (http://www.youtube.com/watch?v=gauR-tVtwPE) Zugriffsdatum: 02.11.2016. 04:00.

239 *Helena – Der Raub der Helena. Monumentalfilm in zwei Teilen. Erster Teil: Der Raub der Helena.* Regie: Manfred Noa. Drehbuch: Hans Kyser. Bavaria-Film A.-G. München im Emelka -Konzern, 1923/1924. Fassung: Fernsehaufnahme vom 30.11.2001. 57:32-57:38.; *Helena – Der Untergang Troias. Monumentalfilm in zwei Teilen. Zweiter Teil: Der Untergang Trojas.* Regie: Manfred Noa. Drehbuch: Hans Kyser. Bavaria-Film A.-G. München im Emelka -Konzern, 1923/1924. Fassung: Fernsehaufnahme (genaues Datum unbekannt). 1:42:55.; *L'Odissea.* Regie: Francesco Bertolini, Giuseppe de Liguoro, Adolfo Padovan. I: Milano Film, 1912. Fassung: Youtube (http://www.youtube.com/watch?v=U-5d_evwe9g). Zugriffsdatum: 02.11.2016. 27:07.

Generell steht der Wiedererkennungswert im Vordergrund. Die Gebäude bedienen eine Klischeevorstellung der Antike, sodass besonders markante, oben bereits erwähnte Elemente und Bauwerke gezeigt werden, die selten mit der minoisch-mykenischen Epoche vereinbar sind: Beispielsweise kann man sowohl ein griechisches Theater, als auch eine Wagenrennbahn[240] sehen. Zu den minoisch-mykenischen Elementen, die auf diesen Wiedererkennungswert setzen, gehören die in Knossos zwischen 1900 und 1914 gefundenen typisch minoischen Merkmale, wie Kulthörner und ägäische Säulen[241]. Auch die kyklopische Bauweise[242] der Mauern von Mykene und die Form der Mauern Troias[243] werden adaptiert. Dass Wiedererkennung wichtiger ist als historische und diegetische Aspekte, zeigt die Verwendung der kyklopischen Mauern von Mykene mitsamt Löwentor für Troia[244]. Mit der kyklopischen Bauweise, deren Bezeichnung bereits mythischen Hintergrund hat, mag jedoch auch auf den Mythos der Mauern Troias verwiesen werden. Weil diese Elemente aus verschiedenen Kulturen und Epochen z.T. in denselben Bauwerken vermischt werden, entsteht ein Potpourri, das keine spezifische Epoche, sondern Antike gleichsam als Sammelbegriff repräsentiert, sodass Mythen auch 'zeitlos' inszeniert sind. Weitere Elemente, die in jedem Film als typisch für die Antike vorhanden sind, sind Statuen, Feuerschalen, Liegen, Mosaike und halbdurchsichtige Vorhänge, dazu kommen auch orientalische Elemente.

Die Bemalungen der Bauten ist einfach und kontrastierend gehalten, da die Bildqualität in der Stummfilmzeit weder Farben noch komplexe filigrane Muster gut abbilden konnte. Die Bemalungen zeigen ebenfalls 'typisch antike' Muster wie das Mäanderband[245], oder ahmen antike Vorbilder, z.T. aus der geometrischen Epoche, nach, verschmelzen diese aber auch mit kontemporären Jugendstilelementen[246]. Figurative Motive sind wegen der Bildqualität selten, orientieren sich jedoch grob an antiken Motiven[247].

In den **50er und 60er Jahren** hängt die Qualität und Größe der Bauten von den Produktionen ab. Hollywoodfilme weisen wegen des Booms des Antikenfilms große, aufwändig gestaltete Bauten auf, die die Monumentalität des Kinos im Vergleich zum neuen Medium Fernsehen unterstreichen. Kleinere Produktionen verwenden hingegen oft Modelle und versuchen, mithilfe geschickter

240 *Helena – Der Raub der Helena.* 14:09, 31:56.
241 Vgl. Abb. 2, 3.
242 Die 'kyklopische' Bauweise ist ein Ausdruck für Bauwerke, deren Mauern aus sehr großen einzelnen Steinen zusammengesetzt sind. Nach dem Fall des mykenischen Reiches, also während der sog. `dunklen Jahrhunderte` (ca. 1200-800 v. Chr.) war es den Bewohnern Griechenlands ein Rätsel, wie ein Mensch solche Steine bewegen konnte, weshalb die Legende entstand, der König habe Kyklopen (einäugige Riesen) dazu verpflichtet, ihm seine Burg zu errichten.
243 *Helena – Der Raub der Helena.* 14:47.; *La caduta di Troia.* 14:42.; Vgl. *Helena*-Abb. 1.; Vgl. *Caduta di Troia*-Abb. 1.; Mauern Troias vgl. Abb. 4-9.
244 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:24:40.; Vgl. *Helena*-Abb. 2.; Abb. 10.
245 *Helena – Der Raub der Helena.* 35:44.
246 *Helena – Der Raub der Helena.* 14:20, 15:16.
247 *L'Odissea.* 27:07.; Vgl. *Odissea*-Abb. 1.

Kameraführung große Bauwerke zu simulieren.

Wie in der Stummfilmzeit weisen viele Bauten verschiedene Elemente aus verschiedenen Kulturen und Epochen auf, sodass ein Bild der Antike geschaffen wird, das vor allem auf Wiedererkennung typischer architektonischer Stilmittel setzt. Manchmal weisen sogar einzelne Elemente Merkmale mehrerer Epochen auf, wie die kannelierten ägäischen Säulen[248]. Auch werden typische architektonische Elemente z.T. abgeändert, sodass der historische Einfluss erkennbar bleibt, das Endresultat jedoch der Fantasie entspringt. Besonders hervorzuheben sind z.B. das Bad und die Wände in Achills Zelt in *L'ira di Achille*[249]. Auch typische Requisiten wie Feuerschalen, Öllampen und Felle sind zu finden. Der orientalische Aspekt der Ausstattung ist zwar vereinzelt noch erkennbar[250], tritt jedoch in den Hintergrund, was möglicherweise auf den Kontext des Kalten Krieges zurückzuführen ist, sodass die Mythen dezidiert als westliches Kulturgut inszeniert sind. Die Darstellung der Statuen beschränkt sich nicht mehr auf die Stile seit der Klassik bis zur römischen Kaiserzeit, sondern zeigt z.B. Kouroi und andere, frühere Kunstformen[251].

Die minoisch-mykenischen Elemente werden ab den 1950er Jahren intensiv verarbeitet: In fast jedem Film sind zumindest die ägäischen Säulen erkennbar und dienen als Legitimation der historischen Authentizität der Inszenierung. In diesem Sinne werden auch weitere, für die minoisch-mykenische Kultur typische Motive, wie die Kulthörner, der Stier, der für die Mykener von großer Bedeutung war, und die Doppelaxt oft gezeigt[252]. Dies beschränkt sich nicht nur auf die Nachbildung von Funden, denn diese sind auch auf Gegenständen zu sehen, für die bisher kein Äquivalent aus der minoisch-mykenischen Epoche gefunden wurde. Da diese Elemente einen großen Unterschied zu architektonischen Merkmalen der griechischen Klassik und römischen Kaiserzeit darstellen, werden sie oft für aus der Sicht der Protagonisten fremde, bzw. nicht-griechische Völker verwendet. Vor allem Troia[253] weist diese Merkmale auf, was auf den

248 *Ulisse.* Ungekürzte Fassung digitally remastered. Regie: Mario Camerini. Drehbuch: Franco Brusati, Mario Camerini, Ennio De Concini, Hugh Gray, Ben Hecht, Ivo Perilli, Irwin Shaw. I/USA/F: Lux Film, Paramount Pictures, Producciones Ponti-de Laurentiis, Zénith Films. 1954. Fassung: Kauf-DVD. Colosseo Film AG, 2010. 14:35, 16:15, 17:08, 20:58.; *Le fatiche di Ercole.* Regie: Pietro Francisci. Drehbuch: Pietro Francisci, Ennio De Concini, Gaio Frattini. I/E: Embassy Pictures, Galatea Film, O.S.C.A.R., Urania Film. 1958. Fassung: Kauf-DVD. Image Entertainment, 2009. 05:36, 08:37, 31:27, 1:17:36.; *L'ira di Achille.* Regie: Mario Giorlami. Drehbuch: Gino De Santis. I: Uneurop Film, 1962. Fassung: Kauf-DVD. Black Hill Pictures GmbH, 2006. 10:01.; Vgl. *L'ira di Achille*-Abb. 1.

249 *L'ira di Achille.* 31:58.

250 *Jason and the Argonauts.* Regie: Don Chaffey. Drehbuch: Jan Read, Beverly Cross. UK/USA: Columbia Pictures Corporation, Morningside Productions, Great Company. 1963. Fassung: Kauf-DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2009. 1:16:46.; Vgl. Burkert, Walter: Die Griechen und der Orient. Von Homer bis zu den Magiern. Aus dem Italienischen ins Deutsche übertragen vom Verfasser. München: Verlag C.H. Beck, 2003. S. 115f.

251 *Ulisse.* 22:59.; *Le fatiche di Ercole.* 13:18.; *Jason and the Argonauts.* 16:01.; Vgl. Abb. 11.

252 *Helen of Troy.* Regie: Robert Wise. Drehbuch: John Twist & Hugh Gray. USA/I: Warner Bros. 1956. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. 2004. 08:11, 28:06.; *Ulisse.* 03:55, 04:55, 5:19, 14:28, 15:58, 16:44, 20:57, 21:53.; *Le fatiche di Ercole.* 05:36, 08:37, 42:55, 1:17:36.; *Jason and the Argonauts.* 04:11.; *L'ira di Achille.* 13:39, 44:29.; Vgl. Nilsson, Martin P.: The Minoan-Mycenaean Religion and its survival in Greek Religion. S. 165-235.; Vgl. Abb. 3.

253 *Helen of Troy* (1956). 08:11; Vgl. *Helen of Troy* (1956)-Abb. 1.; *L'ira di Achille.* 10:01.

geschichtlichen Hintergrund des Untergangs der minoischen Kultur und die Besetzung Kretas durch die Mykener verweisen mag. In Bezug auf Troia ergibt sich jedoch das Problem, dass die Minoer keine Stadtmauern, für die Troia berühmt ist, hatten, bzw. noch keine gefunden wurden. Aus diesem Grund bedienen sich einige Bearbeitungen der Mauern in Hisarlik, also Schliemanns Troia, als Vorbild[254]. Auch andere Kulturen, wie die der Phäaken[255], werden im minoischen Stil inszeniert. Fremdartigkeit wird sonst durch Variationen des typischen Bildes der griechischen Klassik erreicht[256].

Nicht nur die monumentale Inszenierung soll die Überlegenheit des Kinos gegenüber dem Fernsehen zeigen, auch die Farben stellen einen besonderen Reiz des Kinos dar. Aus diesem Grund sind die Bemalungen relativ bunt, wenn nicht sogar schrill und nach heutigem Verständnis kitschig. Ironischerweise stellt sich diese Inszenierung aus heutiger Sicht sogar als plausibel heraus[257]. Die Bemalung setzt auch auf Wiedererkennung, denn beispielsweise sind die ägäischen Säulen oft in denselben Farben bemalt, die die Rekonstruktionen in Knossos aufweisen, was Authentizität suggeriert[258]. Auch die figuralen Motive verarbeiten verschiedenste antike Motive, die von minoische Fresken über geometrische Kunst (z.T. als Mosaik)[259] hin zu schwarz- und rotfiguriger Vasenmalerei reichen[260]. Dabei steht wiederum der Wiedererkennungswert im Vordergrund, der verschiedene Stile aus dem Kontext reißt. Auch die Credits sind oft in diesem Stil inszeniert[261].

Im Gegensatz zur Stummfilmzeit werden ab den 1950ern viele Filme in Italien gedreht, sodass die Landschaft mediterran ist und zur Atmosphäre beiträgt, da quasi an 'Originalschauplätzen' gedreht wird – die italienische Landschaft eignet sich einfach besser zur Inszenierung griechischer Mythen als Ammersee, Wörthsee und Wolfratshausen[262].

Ein weiteres Merkmal der Inszenierung der 50er und 60er Jahre ist die Sauberkeit der Bauten und Inneneinrichtungen. Selbst einfache Hütten sind aufgeräumt und weisen keinerlei Patina auf. Dies ändert sich mit den **Verfilmungen ab 2000**[263], denn die Gebäude werden in den meisten Fällen als

254 Vgl. Abb. 4-9.
255 *Ulisse.* 14:28, 15:58, 20:57.
256 *Jason and the Argonauts.* 1:13:11.
257 Vgl. Brinkmann, Vinzenz/Scholl, Andreas: Bunte Götter. Die Farbigkeit antiker Skulptur.
258 *Helen of Troy* (1956). 53:19.; Vgl. *Helen of Troy* (1956)-Abb. 1.; Vgl. Abb. 2.
259 *Helen of Troy* (1956). 08:11.; Vgl. *Helen of Troy* (1956)-Abb. 1, 2. Zur geometrischen Kunst: Vgl. Himmelmann, Nikolaus: Über bildende Kunst in der homerischen Gesellschaft. Wiesbaden: Verlag der Akademie der Wissenschaften und der Literatur in Mainz. In Kommission bei Franz Steiner Verlag GmbH., 1969.
260 *Le fatiche di Ercole.* 10:17.; Vgl. *Le fatiche di Ercole*-Abb. 1, 2.; *Ulisse.* 22:59, 24:23. Generell kann figurale Wandmalerei eher in/auf repräsentativen und kultischen Gebäuden bzw. Gräbern gefunden werden. Vgl. Scheibler, Ingeborg: Griechische Malerei der Antike. München: Verlag C.H. Beck, 1994. S. 88-94, 129-180.
261 *Le fatiche die Ercole.* 00:00-01:56.; *Ulisse.* 00:00-02:10.; *Jason and the Argonauts.* 00:16-01:50.
262 Der *Helena*- Zweiteiler wurde an genau diesen Orten gedreht. Vgl. Fünf Seen Film Festival, 'Helena – Teil 1 und 2': http://www.fsff.de/home/cm/fff-2011-filme/index.3174.html Zugriffsdatum: 02.11.2016. Siehe im Gegensatz dazu: *Helen of Troy* (1956). 15:45-16:25.; *Le fatiche di Ercole.* 02:10.; *Jason and the Argonauts.* 02:06, 14:37.
263 *The Odyssey* (1994) wird im Rahmen dieses Kapitels zu diesem Zeitalter hinzugezählt, da diese Verfilmung einen Einzelfall darstellt, der außerdem den Stil der 2000er vorwegnimmt. Ebenso werden *Hercules: The Legendary*

bewohnt inszeniert und weisen so Gebrauchsspuren auf: Reparaturen, abblätternder Putz, ausbleichende Wandbemalungen und Sonnensegel, sowie aufgehängte Wäsche zeichnen ein realistischeres Bild[264].

Wenngleich die Computertechnik reale Bauten in vielen Fällen ersetzt, kann man dennoch Unterschiede zwischen Produktionen mit kleinem und großem Budget erkennen. Um den Zuschauer oder Spieler zu beeindrucken werden sowohl Gebäude als auch Städte und Gebäude sehr groß inszeniert, wobei mithilfe der Computertechnik nun atemberaubende und nicht zuletzt durch die Dimension dezidiert fantastische Elemente einfließen. Beispielsweise weisen Troia und Knossos die Größe von modernen Metropolen auf und auch Statuen sind übergroß dargestellt[265].

Generell wird die mythische Antike weiterhin als eine Mischung verschiedenster Kulturen und Epochen inszeniert, d.h. minoisch-mykenische Epoche, griechische Archaik und Klassik, römische Kaiserzeit und Einflüsse des Barock und der Gartenarchitektur des 18. Jhdts. sind zu sehen. Trotzdem ist feststellbar, dass die römischen und barocken Einflüsse zugunsten des minoisch-mykenischen Stils zurückgehen[266]. Vor allem große Produktionen weisen verstärkt neben der griechischen Klassik auch Bauten im minoisch-mykenischen Stil auf, wobei wiederum vor allem auf die bereits angesprochenen typischen Elemente zurückgegriffen wird. Neben den vor allem minoischen Bestandteilen wird nun auch die mykenische Architektur verstärkt verarbeitet, was sich an kyklopischen Mauern, Megara, Tholosgräbern und Wanddekorationen erkennen lässt[267].

In vielen Fällen werden nun sogar konkrete Bauwerke, Fresken und Orte nachgebildet, die z.T. sehr

---

Journeys (1995-1999) und *Xena: Warrior Princess* (1995-2001) berücksichtigt, da sie bereits dieselben Merkmale in Grundzügen aufweisen.

264 *Clash of the Titans.* Regie: Louis Leterrier. Drehbuch: Travis Beacham, Phil Hay & Matt Manfredi. USA: Warner Bros., Legendary Pictures, Thunder Road Pictures, The Zanuck Company, Moving Picture Company, 2010. Fassung: Kauf DVD. Warner Home Video, 2010. 13:09. Einen krassen Gegensatz dazu stellen jedoch *Rise of the Argonauts* (2008) und die *God of War*-Reihe (2005-2013) dar.

265 *Clash of the Titans* (2010). 06:50-07:05; *Wrath of the Titans.* Regie: John Liebesman. Drehbuch: Dan Mazeau & David Leslie Johnson. USA /E: Warner Bros., Legendary Pictures & Thunder Road, 2012. Fassung: Kauf-DVD: Warner Bros. Entertainment, 2012. 15:17, 1:10:16.; *Troy.* 1:22:13.; *The Odyssey.* Regie: Andrei Konchalovsky. Drehbuch: Andrei Konchalovsky & Christopher Solimine. I/UK/D/GR/USA/TR: Hallmark Entertainment & American Zoetrope, 1997. Fassung: Kauf-DVD. Universal Pictures International, 2013. 13:06.; Iron Lore Entertainment, *Titan Quest*, THQ 2006. Level 'Delphi', 'Rhodos'.; SCE Studios Santa Monica, *God of War II*, Sony Computer Entertainment, 2007.; Alien Trap Games, *Apotheon*, Alien Trap Games, 2015.; *Immortals.* Regie: Tarsem Singh Dhandwar. Drehbuch: Charles Parlapanides & Vlas Parlapanides. USA: Relativity Media, Virgin Produced, Mark Canton Productions, 2011. Fassung: Kauf-DVD: Constantin Film Verleih GmbH, 2011. 04:49.; Vgl. *Helen of Troy* (2003)-Abb. 1.; Vgl. *Titan Quest*-Abb. 1,2.

266 *Clash of the Titans* (2010). 26:50.; *Troy.* Director's Cut. Regie: Wolfgang Petersen. Drehbuch: David Benioff. USA/UK/Malta: Warner Bros. 2004. Fassung: Kauf-DvD. Warner Bros. Home Entertainment, 2007. 36:07.; *Helen of Troy.* Regie: John Kent Harrison. Drehbuch: Ronni Kern. Universal Studios, 2003. Fassung: Kauf-DVD. Universal Studios, 2004. 01.25, 29:23.; Vgl. *Helen of Troy* (2003)-Abb. 1.; *The Odyssey.* 2:09:51.; Koei Canada, *Warriors: Legends of Troy*, Tecmo Koei, 2011. Kapitel 'Fall'.; *Jason and the Argonauts.* Regie: Nick Willing. Drehbuch: Matthew Faulk & Mark Skeet. USA/TR: Hallmark Entertainment & Panfilm, 2000. Fassung: Kauf-DVD: Koch Media, 2012. Disc 2. 10:30.

267 *The Odyssey.* 01:45, 04:11, 04:45, 05:51.; Vgl. *The Odyssey*-Abb. 1.; *Jason and the Argonauts* (2000). 1:09:32-1:09:42.; Vgl. *Jason and the Argonauts* (2000)-Abb. 1.; Vgl. Abb. 10, 12, 13.

authentisch aussehen und über einige interessante Details verfügen. Beispielsweise ist das Delfinfresko aus Knossos, der Parthenon mit der Athenestatue[268], sowie die gesamte rekonstruierte Stadt Delphi[269] zu finden. Alternativ wird die Antike jedoch auch ohne konkrete Bezüge inszeniert, sondern verweist vielmehr auf die Vorstellung von der Antike aus anderen Epochen, wie der Renaissance[270].

Wie bereits in den 50er und 60er Jahren verweist die minoische Architektur oft auf fremde, nicht-griechische Völker, jedoch wird nun die minoische Kultur auch selbst dargestellt[271]. Auch ägyptische Architektur wird verwendet, um das Fremde zu charakterisieren[272].

Trotz allem sind auch viele unspezifische Bauten zu sehen, die eher der Fantasie als konkreten historischen Vorlagen entspringen, was den Mythos in eine Parallelwelt versetzt. Dies ist vor allem bei kleineren Produktionen erkennbar. Trotzdem sind auch in diesen Darstellungen die typisch-antiken Elemente wie Feuerschalen, Öllampen, transparente Stoffe etc. zu finden.

Im Gegensatz zu den 50er und 60er Jahren werden nun vor allem gedeckte Naturfarben verwendet, die realistischer wirken sollen. Ebenso werden Filme oft im Mittelmeerraum gedreht, um auch ein authentisches Bild der Natur zu zeigen, z.T. mit Zikadengesang[273]. Dies ist jedoch nicht die Regel, denn vor allem die in Neuseeland gedrehten Serien *Hercules* und *Xena* wirken im Vergleich zum Mittelmeerraum sehr grün[274]. Mythen werden demnach entweder als übernatürliche Geschichten inszeniert, die jedoch in einem geographisch und zeitlich konkreten realen Rahmen stattfinden, oder als pure Fantasie, die kaum auf reale architektonische Stilelemente verweist.

5.2. Kostüme und Requisiten

In der **Stummfilmzeit** tragen männliche Würdenträger lange, weite Gewänder, die keinen komplizierten Schnitt haben und, ähnlich wie bei den Bauten, eine Mischung verschiedener Epochen und Kulturen (meist von der griechischen Archaik bis zur römischen Kaiserzeit) darstellen: Toga, Himation und Chiton sind zu finden[275]. Arbeiter hingegen tragen praktische

268 *Titan Quest.* 'Athens'.
269 *Titan Quest*. 'Delphi'.; Vgl. *Titan Quest*-Abb. 3.
270 Vgl. *Hercules: The Legendary Journeys*; *Xena: Warrior Princess*; *Immortals.* Vgl. FirstShowing.net, 'Tarsem Reveals Interesting War of the Gods Plot Details': http://www.firstshowing.net/2009/tarsem-reveals-interesting-war-of-the-gods-plot-details/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.
271 *Titan Quest* 'Knossos Palace', 'Court of King Minos' und 'Minoan Labyrinth'.; Vgl. *Titan Quest*-Abb. 1, 2.
272 *The Odyssey.* 1:03:14-1:04:36.; *Troy.* 44:05.
273 *The Odyssey.* 13:05, 17:47.; *Troy.* 22:52, 27:13, 28:04.; *Warriors: Legends of Troy.*; *Titan Quest.*; *Jason and the Argonauts* (2000). 10:40.; *Wrath of the Titans.* 01:15.; *Helen of Troy* (2003).; *Clash of the Titans* (2010).
274 Vgl. *Hercules:The Legendary Journeys*-Abb. 1.
275 *Helena – Der Raub der Helena.* 02:07, 04:36-04:38, 24:13-24:47, 38:13-39:15.; *La caduta di Troia.* 09:25.; *L'Odissea.* 01:11.; Vgl. Abb. 14.

Kleidung wie Chitons oder Tuniken und Hosen, die z.T. heutigen Rekonstruktionen und Hesiods Beschreibungen entsprechen[276]. Sklaven, Diener und Arbeiter werden oft mit nacktem Oberkörper und einer kurzen Hose oder einem kurzen Rock gezeigt[277]. Bei den Aristokraten kann dies jedoch auch die Wehrhaftigkeit und die athletischen Fähigkeiten unterstreichen, was antiken griechischen Darstellungskonventionen entspricht[278].

Weibliche Figuren tragen meist wallende, weite Gewänder, die z.T. mit Überwürfen oder Kopftüchern kombiniert sind, was dem antiken Modeverständnis gerecht wird. Andererseits sind bei Tänzerinnen auch einige kurze, knapp über das Knie reichende Kleider zu sehen. Transparenter Stoff wird ebenfalls verwendet, jedoch, wie auch in der Antike, nicht ohne Unterstoff[279]!

Da der Stummfilm noch keine Farben zeigt und die Bildqualität zu wünschen übrig lässt, beschränken sich die Verzierungen auf einfache kontrastierende Muster, die bei den Männern auf Vorbilder aus der geometrischen Epoche verweisen, also dezidiert vor-archaisch sind. Bei Frauen sind oft auch runde und verschnörkelte Jugendstilmuster zu sehen[280].

Verschiedene Kulturen werden auch durch verschiedene Kleidungssstile voneinander abgegrenzt: Die Troer tragen persisch-inspirierte Kleidung mit Hosen und phrygischen Mützen und werden orientalisch inszeniert. Auch ägyptische Einflüsse sind zu sehen[281].

Schmuck und Frisuren orientieren sich, wie auch die Kleidung, an historischen Vorbildern auf Vasen und Statuen[282], sowie an Originalfunden, wie Schliemanns 'Schatz des Priamos'. Der Einfluss des Jugendstils ist auch hier nicht zu leugnen[283]. Generell ist vor allem bei den Kostümen der Damen auch der Einfluss der zeitgenössischen Mode erkennbar, wenngleich die Filme auch die zeitgenössische Mode beeinflussen[284].

Schwarz wird als Trauerfarbe verwendet, was auf den Theseusmythos zurückzuführen, jedoch nicht

---

276*Helena – Der Raub der Helena.* 06:24, 57:43-59:25, 1:07:03-1:07:50, 1:10:52.; Vgl. Hesiod: Werke und Tage. 529-563.; Vgl. Brinkmann, Vinzenz/Scholl, Andreas: Bunte Götter.; Vgl. Abb. 15.

277*Helena – Der Raub der Helena.* 24:50, 25:40-26:00, 36:56, 43:20, 51:45.

278*Helena – Der Raub der Helena.* 25:50.

279*Helena – Der Raub der Helena.* 02:06, 06:00, 14:00-14:30, 19:10, 20:27.; *L'île de Calypso ou Le Géant Polyphème*. Regie: Georges Méliès. F: Star-Film, 1905. Fassung: Youtube. (http://www.youtube.com/watch?v=LE_9tCpsXeA) Zugriffsdatum: 02.11.2016. 0:38-2:20.; *La caduta di Troia.* 07:42, 17:31.; *L'Odissea.* 22:08.; Vgl. Lochman, Thomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Begleittexte zur Sonderausstellung „Antike im Kino“ der Skulpturhalle Basel. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 19-82. S. 67.; Vgl. Abb. 16-18. Hetären bilden dabei eine Ausnahme: vgl. Horaz: Satiren und Episteln. Lateinisch und Deutsch von Otto Schönberger. Berlin: Akademie Verlag GmbH, 1991. I, 2, 96-105.

280Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S.144.; *Helena – Der Raub der Helena.* 1:17:10-1:29:00.; *La caduta di Troia* 13:11.; *L'Odissea.* 06:58.

281*La caduta di Troia.* 03:08, 07:35.; *L'Odissea.* 06:50.; Vgl. Abb. 15, 19.

282Vgl. Abb. 16-18.

283*L'île de Calypso ou Le Géant Polyphème.* 0:45.; *La caduta di Troia.* 13:18.; *L'Odissea.* 01:11.; *Helena – Der Raub der Helena.* 02:58, 36:03.; Vgl. *Helena*-Abb. 5.; Vgl. Abb. 16, 17, 20-25.

284Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 145.

eindeutig historisch verbürgt ist[285]. Der Einfluss des Theaters ist, wie bereits bei den Bauten, auch bei den Kostümen zu erkennen: Für *Helena* wurden die Kostüme an der Mailänder Scala gefertigt.

Wie in der Stummfilmzeit sind die Kostüme der **50er und 60er Jahre** vor allem durch antike Vasen und Statuen inspiriert. Bis auf folgende Unterschiede werden die Darstellungskonventionen der Stummfilmzeit fortgesetzt: Würdenträger tragen nun nicht mehr ausschließlich lange, weite Gewänder, sondern können auch kurze Chitons und Tuniken tragen, die mehr Haut (vor allem Bein und Brust!) zeigen und von einem Stoffüberwurf ergänzt werden[286]. Der Farbfilm und die bessere Bildqualität ermöglichen es, die Muster und die Verarbeitung des Kostüms besser zu zeigen, sodass ein reiches Gewand sich nicht mehr nur über den Schnitt definiert, sondern auch über Material und Verzierung[287]. Weitere auf antiken Abbildungen gezeigte Details, wie Kunstfalten und Broschen, die geschlitzte Ärmel zusammenhalten, werden daher auch öfter verarbeitet. Auch einige Requisiten verweisen dezidiert auf antike Vorbilder und Funde, wie z.B. die Lyra, die Phorminx und der Bronzespiegel[288].

Die athletischen Fertigkeiten werden vor allem bei Muscleman-Epics durch nackte Muskeln dargestellt, sodass Herakles selten mehr als einen kurzen Rock und Sandalen trägt, was vor allem auf die Darstellung des Maciste und Achill zurückgeht[289]. Auch die Kostüme der Frauen werden viel körperbetonter, wenngleich sie noch immer mit Kopftüchern und Stoffüberwürfen kombiniert sind und auch antike Kleidungsstücke, wie der Peplos, verwendet werden[290]. Oft sind die Kleider jedoch sehr kurz geschnitten, sodass sie viel Haut zeigen[291] – die pagane Antike muss sich nicht an christliche Moralvorstellungen halten. Transparenter Stoff wird daher seit den 50er Jahren auch für Schleier verwendet, oder um einen besonders verführerischen Effekt zu erzielen[292]. Generell sind die Kostüme der Schauspielerinnen, wie bereits in der Stummfilmzeit, auch von kontemporären modischen Vorstellungen geprägt, die sie jedoch auch wiederum beeinflussen. Der Einfluss der Entstehungszeit lässt sich sowohl bei Männern als auch bei Frauen vor allem an den Frisuren

285 *Helena – Der Untergang Troias.* 51:39, 57:40.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV, 7, 10.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. Ein Reise- und Kulturführer aus der Antike. Auswahl. Übersetzung aus dem Griechischen und Nachwort von Jacques Laager. Mit 5 Plänen und 10 Karten. Zürich: Manesse Verlag, 1999. I, 22, 4f.

286 *Le fatiche di Ercole.* 21:25.; Vgl. *Le fatiche di Ercole*-Abb. 2, 3.; *Helen of Troy* (1956). 55:50.; *Ulisse.* 06:23.; *L'ira di Achille.* 10:13.; *L'ira di Achille*-Abb. 1.; Vgl. Lochman, Thomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Begleittexte zur Sonderausstellung „Antike im Kino" der Skulpturhalle Basel. S. 67f.

287 Vgl. *Helen of Troy* (1956). Behind the Scenes.

288 *Ulisse.* 04:05, 32:44.; *Jason and the Argonauts.* 13:43.; *L'ira di Achille.* 31:16, 36:29.; Vgl. Abb. 26.

289 *Le fatiche di Ercole.* 13:57.; *Ulisse.* 18:00-20:00, 23:20-23:40.; *L'ira di Achille.* 44:24-48:30.; Vgl. *Le fatiche di Ercole*-Abb. 3.

290 *Helen of Troy* (1956). 17:09, 34:17.; *Jason and the Argonauts.* 07:22, 1:12:47.; *Le fatiche di Ercole.* 02:52.; *Ulisse.* 02:34.; Vgl. *Le fatiche di Ercole*-Abb. 1.; Vgl. *Ulisse*-Abb. 1.

291 *Ulisse.* 12:33, 12:46.; *Le fatiche di Ercole.* 03:27.; Vgl. *Le fatiche di Ercole*-Abb. 4.

292 *Ulisse* 02:45; *L'ira di Achille.* 45:00.; Vgl. *L'ira di Achille*-Abb. 2.

erkennen[293]. Doch auch der Einfluss von Barockgemälden ist erkennbar, vor allem bei Sandalen und den für die Kostüme verwendeten Farben[294].

Die Farben sind eher gedeckt, wenngleich oft hell, jedoch gibt es Ausnahmen[295]. Muster werden im Vergleich zur Stummfilmzeit seltener verwendet, da die Farben die Figuren bereits voneinander abgrenzen und auch das Material der Kostüme hervorheben. Die verwendeten Muster stammen meist aus der griechischen Archaik und Klassik und gehen auf Abbildungen zurück[296].

Die Fremdartigkeit anderer Völker wird wiederum besonders durch Kleidung inszeniert, wobei neben persischen Elementen (Hosen, phrygischen Mützen) nun zusätzlich minoisch-mykenische Elemente, die von Fresken inspiriert sind, verarbeitet werden. Dabei wird die Damentracht jedoch sowohl für Männer als auch für Frauen verwendet[297]. Die Fremdartigkeit kann auch durch der Fantasie entsprungene Kostüme erreicht werden[298].

Der Schmuck orientiert sich wie bereits in der Stummfilmzeit sowohl an antiken Abbildungen und Funden, ist jedoch auch bei Frauen von der kontemporären Mode beeinflusst[299]. Bei Männern ist seit den 50er Jahren besonders Lederschmuck vertreten, der oft noch mit Metall beschlagen ist und keine historische Vorlagen hat[300]; vielmehr handelt es sich dabei um Schmuck, der die Kraft des Trägers verdeutlichen soll und daher oft in Muscleman-Epics zu finden ist.

In den **2000ern** sind zwar ähnliche Schnitte und Kostüme wie in den 50er und 60er Jahren zu sehen, diese sind jedoch bunt, aber nicht grell[301]. Durch gedeckte Farben wirken die Kostüme natürlicher, nur hochgestellte Persönlichkeiten tragen grelle Farben, wodurch sie sich vom einfachen Volk abheben, deren Kostüme auch meist Gebrauchsspuren, Schmutz und Schäden aufweisen, sodass, wie auch bei den Bauten, ein realistischeres Bild entsteht[302]. In Videospielen tragen jedoch viele Figuren weiße Kleidung, wobei wohl Marmorstatuen als Vorbild dienen. Wie bereits in den 50er und 60er Jahren grenzen sich die sozialen Schichten weniger durch den Schnitt als durch Material, Farbe und Verzierung der Kleidung ab, wobei Arbeiter noch immer mit nacktem Oberkörper gezeigt werden[303].

---

293 *L'ira di Achille.* 07:04.; *Helen of Troy* (1956). 1:18:40.; *Le fatiche di Ercole.* 03:08.; *Jason and the Argonauts.* 12:30, 01:12:47.

294 *L'ira di Achille.* 10:13.; Vgl. *L'ira di Achille*-Abb. 1.

295 *L'ira di Achille.* 10:13, 33:17.

296 *Helen of Troy* (1956). 30:40.; *L'ira di Achille.* 10:10.; *Ulisse.* 05:31, 06:23, 07:11, 07:16.

297 *Ulisse.* 14:42, 32:14.; Vgl. Abb. 23.; Vgl. *Ulisse*-Abb. 1-4.

298 *Jason and the Argonauts.* 1:12:50-1:14:50, 1:19:31.

299 *Jason and the Argonauts.* 07:20, 01:07:04.; *Ulisse.* 02:45, 07:11.

300 *Le fatiche di Ercole.* 02:52, 1:13:27.; Vgl. *Le fatiche di Ercole*-Abb. 4.; *L'ira di Achille.* 45:00.; Vgl. *L'ira di Achille*-Abb. 2.

301 *Clash of The Titans* (2010). 26:55.

302 *The Odyssey.* 01:16.; *Clash of The Titans* (2010). 26:55.; *Jason and the Argonauts* (2000). 27:41.

303 *Clash of the Titans* (2010). 14:18, 26:55.; *Titan Quest.*; *Odysseus and the Isle of Mists.* Regie: Terry Ingram. Drehbuch: Brook Durham. UK/RO/CDN: Insight Film Studios, Plinyminor, 2008. Fassung: Kauf-DVD: Sunfilm Entertainment, 2010. 03:27; *The Odyssey.* 01:16, 04:31. Vgl. *Clash of the Titans*-Abb. 1.

Die Frauenkostüme sind nun nicht mehr derartig körperbetont, wie in den 50er und 60er Jahren, wenngleich sie noch immer viel Haut zeigen können. Die Kleidung entspricht z.T. antiken Vorbildern. Arme Frauen tragen einfache, einfarbige Kleider, z.T. mit Stoffüberwurf, reiche Frauen hingegen tragen körperbetontere Kleider, die viele Verzierungen und einen extravaganten Schnitt und historische Details aufweisen können[304]. Der extravagante Schnitt führt jedoch auch dazu, dass neben antiken auch moderne Elemente zu finden sind, die wiederum auf das zeitgenössische Modeverständnis zurückgehen, wie Trägerkleider[305]. Da nun öfter arbeitende und kämpfende Frauen auftreten, tragen diese Kostüme, die nicht bei der Arbeit stören, ohne dabei übermäßig viel Haut zu zeigen, wie knielange Röcke[306]. Bei Tänzerinnen ist nun auch oft ein orientalischer Einfluss zu erkennen, der jedoch auch minoische Elemente aufweist[307]. Dieser wird oft durch orientalischen Einfluss in der Musik unterstützt.

Bei den Männern ist besonders die Hose öfter zu sehen, sie verdrängt die feminin konnotierten 'Röcke'.[308] Jedoch sind vor allem seit *300* Männer auch oft mit Lidstrich zu sehen, was für eine orientalisierende Ästhetik bei den Kostümen steht, die vor allem durch *300* populär geworden ist[309]. Der Schmuck ist ebenfalls oft orientalisch inspiriert und weist große Metallstücke mit eingearbeiteten Steinen auf[310]. Bereits in den Filmen der 50er und 60er Jahre vorgestellte Merkmale von Schmuck gelten auch für die 2000er. Das Design variiert stark und verweist wiederum sowohl auf zeitgenössische als auch auf antike Vorlagen[311] oder entspringt der Fantasie.

Die Fremdartigkeit anderer Völker zeigt sich wiederum durch exotische Kleidung, seit 2000 meist mit orientalischen Einflüssen. Diese lassen sich auch bei Schmuck, Frisuren und Schminke erkennen[312]. Die Darstellung von Troianern in römischer Kleidung mag sogar auf den römischen Gründungsmythos verweisen[313]. Verschiedene Kulturen werden außerdem oft über verschiedene Farben definiert, sodass sie der Zuschauer bzw. Spieler besser auseinanderhalten kann[314].

---

304 *Helen of Troy* (2003). 15:37, 25:51, 26:44.; *Warriors Legends of Troy.* 'Briseis', 'Achilles versus Hektor'.; Vgl. Abb. 17, 27.; *Clash of the Titans* (2010). 14:17.; *Odysseus and the Isle of Mists.* 28:24.

305 *Troy.* 41:48.

306 *Jason and the Argonauts* (2000). 45:04.; *Clash of the Titans* (2010). 44:08.; Vgl. *Clash of the Titans*-Abb. 2.

307 *Troy* 11:53.

308 Vgl. *Hercules:The Legendary Journeys*-Abb.1.; Vgl. *Immortals*-Abb. 1.

309 *Jason and the Argonauts* (2000). 1:22:04; Disc 2, 25:52.; *Clash of the Titans* (2010). 12:46.; *300.* Regie: Zack Snyder. Drehbuch: Zack Snyder, Kurt Johnstad, Michael B. Gordon. USA: Warner Bros. / Legendary Pictures, 2006. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. Pictures, 2007.; Vgl. *300*-Abb. 1.

310 Vgl. Burkert, Walter: Die Griechen und der Orient. S. 28-54.; *Troy.* 20:55, 22:53.; *Warriors Legends of Troy.* 'Briseis','Achilles versus Hektor'.; *Odysseus.* Episode 10. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Olivier Kohn, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH. 22:03; *Clash of the Titans* (2010). 14:03, 20:55.

311 *Helen of Troy* (2003). 12:01, 12:28, 53:06.; *The Odyssey.* 00:38, 2:16:24.; *Warriors Legends of Troy.* 'The Death of Hippolyte'.; *Jason and the Argonauts* (2000). Disc 2: 03:59.

312 *Clash of the Titans* (2010). 44:14, 46:54.; *Immortals.* 10:46, 28:10.

313 *Helen of Troy* (2003). 1:03:00.

314 Ensemble Studios, *Age of Mythology*, Microsoft Studios, 2002.; *Warriors: Legends of Troy;* Zono Inc., *Battle for Troy.* Valu Soft, 2004.; *Troy.* 11:49.

Die Frisuren entsprechen nun nicht mehr im selben Maße zeitgenössischen Vorbildern wie in den 50er und 60er Jahren. Sozialer Status wird u.a. durch ungepflegte und gepflegte bzw. aufwändig frisierte Haare verdeutlicht[315]. Vor allem gelockte und geflochtene Haare sind zu sehen und auch Männer tragen nun lange, oft geflochtene Haare, was Homers und Hesiods Beschreibung entspricht[316]. Dennoch sind manchmal moderne Frisuren zu sehen, die der zeitgenössischen Mode entsprechen. Frauen tragen öfter offene Haare, vor allem, wenn sie als besonders wild oder verführerisch gezeigt werden sollen, wenngleich dies in der Antike nicht üblich war[317].
Einige Filme siedeln die Handlung dezidiert in der Bronzezeit an, sodass neben neuen Schnitten[318] manchmal minoisch-mykenisch inspirierte Kleidung zu sehen ist[319]. Ähnlich verhält es sich mit den Requisiten, die oftmals dezidierte Funde aus der minoisch-mykenischen Zeit darstellen und dieselben Bemalungen und Verzierungen wie die historischen Vorbilder aufweisen[320].

5.3. Kampfausrüstung

Da Mythen oft von Kämpfen handeln, ist in jedem Film und Spiel auch Kampfausrüstung zu finden. In der **Stummfilmzeit** werden die Kämpfer oft mit der Ausrüstung von Hopliten gezeigt. Dies geht bereits auf die Darstellung schwarz- und rotfiguriger Vasenmalerei zurück[321], die die mythischen Helden in eben dieser zeitgenössischen Ausrüstung abbildet. Diese Darstellungskonvention ist seitdem in allen Epochen außer dem Mittelalter zu finden, sodass der Film diese Konventionen fortführt und damit den Wiedererkennungswert bedient. Die Ausrüstung besteht aus Lanze, Schwert, Rundschild, Brustpanzer, Beinschienen und Helm. Diese variieren in der Stummfilmzeit und allen anderen filmischen Zeitaltern in Form und Authentizität, verweisen jedoch trotzdem auf den griechischen Hopliten, der in der griechischen Antike bis zu Alexander dem Großen das Rückgrat der Streitmächte darstellt. Der Wiedererkennungswert ist dank einiger Gegenstände wie

315 *The Odyssey.* 11:18, 20:07.; *Jason and the Argonauts* (2000). Disc 2, 54:18.; Vgl. *Clash of the Titans*-Abb. 1.
316 *Troy.* 21:08, 23:38.; Vgl. *Troy*-Abb. 1.; *Warriors: Legends of Troy.*; *Clash of the Titans* (2010). 12:46; *The Odyssey.* 04:31.; *Jason and the Argonauts.* Disc 2, 04:33, 26:05. Herodot beschreibt, dass die Spartaner z.T. lange geflochtene Haare im Kampf trugen. Ein von Homer oft verwendetes Epitheton ist 'im Schmucke des Haupthaars'. Vgl. Herodot: Die Bücher der Geschichte VII – IX (Auswahl). Übertragung und Anmerkungen von Walther Sontheimer. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2011. VII, 208f.; Vgl. Homer: Ilias. Übersetzung, Nachwort und Register von Roland Hampe. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1979. VII, 459.
317 *The Odyssey.* 1:03:41.; *Helen of Troy* (2003). 1:01:35.; *Jason and the Argonauts* (2000). Disc 2, 25:52.; *Odysseus and the Isle of Mists.* 28:24.
318 *Troy.* 19:34, 38:49; *Odysseus*. Episode 10. 21:14.
319 *Troy* 11:53.; *Jason and the Argonauts* (2000). Disc 2: 03:59.; *Clash of the Titans* (2010). 14:04.
320 *The Odyssey.* 04:51, 10:26, 21:01.; Vgl. *The Odyssey*-Abb. 2.; Vgl. Abb. 33.; *Troy.* 11:39, 11:41, 12:13, 15:33.
321 Vgl. LIMC I/1. Zürich/München: Artemis Verlag, 1981. Achilleus Nr. 506. Der Krieger, der zwar oft mit Achill in Verbindung gebracht wird, wofür es aber keinen konkreten Hinweis gibt, erhält von einer Frau den Schild, der für die Waffen an sich steht. Der Schild ist zugleich das auffälligste Ausrüstungsteil des Kriegers. Das Bild entstand ca. 670 v. Chr, also innerhalb eines Jahrhunderts nach Entstehung von Homers *Ilias.*

des charakteristischen korinthischen Helmes hoch und die Abgrenzung zum römischen Legionär ist deutlich. Trotz allem entspricht diese Ausrüstung nicht der Kampfausrüstung der ägäischen Bronzezeit.

Verschiedene Abänderungen der historischen Ausrüstung gehen auf das Medium Film zurück: Beispielsweise bleibt bei den Helmen der Helden oft die Gesichtspartie frei, um den Schauspieler weiterhin erkennbar zu machen und seine Mimik nicht zu verdecken; da besonders der korinthische Helm jedoch beinahe das gesamte Gesicht verdeckt, wird er oft abgeändert. Aus diesem Grund erinnern die Helme oftmals an römische Stücke, die das Gesicht freilassen und sich meist an Prätorianerhelmen orientieren[322]. Römische Elemente innerhalb der Ausrüstung können wegen des römischen Gründungsmythos bei troianischen Helden beabsichtigt sein. Viele der Helden tragen Umhänge, um aus dem Getümmel herauszustechen und ihren Status zu untermauern[323].

Da Stummfilm keine Farben aufweist werden die Konfliktparteien anhand verschiedener Ausrüstungen definiert. Dabei ist die Ausrüstung von nicht-griechischen Helden und Kriegern meist orientalisch, bzw. konkret persisch beeinflusst, was im Fall des Troianischen Krieges den Konflikt mit den Perserkriegen in Verbindung bringt[324]. Besonders erkennbar wird dies durch die phrygische Mütze auf nicht-griechischer Seite und den korinthischen Helm mit allen Variationen auf griechischer Seite.

Die Waffen weisen generell sowohl historische als auch mythische Einflüsse auf: Schwerter sind beispielsweise an griechische und römische Schwertformen angelehnt (Gladius und Xiphos), Schilde imitieren den Aspis, können aber auch halbmondförmig sein und auf den Mythos verweisen, da diese Form vor allem auf Vasen bei der Darstellung von Amazonen verwendet wird. Diese sind mit den Troern verbündet, sodass es nicht verwundert, dass diese Schildform oft bei Troern zu sehen ist und außerdem einen Kontrast zu den Rundschilden darstellt[325]. Auch der Turmschild geht auf mythische Beschreibungen zurück, wenngleich er bei Homer nicht die im Film gezeigte Form beschreibt[326]. Minoische Einflüsse sind mit der Doppelaxt auch zu finden, jedoch werden sonst keine minoisch-mykenischen Ausrüstungsgegenstände gezeigt[327].

Bereits in der Stummfilmzeit lässt sich bei Mythenverfilmungen viel Reiterei erkennen, obwohl diese in Griechenland südlich von Thessalien wegen des Geländes generell geringe Verwendung

322 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:04:11, 1:20:39.
323 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:21:19.; *L'île de Calypso ou Le Géant Polyphème.* 0:06-3:20.
324 *Helena – Der Raub der Helena.* 58:41.; Vgl. *Helena*-Abb. 4.
325 Vgl. Abb. 1.; Vgl. Homer: Ilias. VII, 219.; *Helena – Der Raub der Helena.* 1:17:24, 1:30:43.
326 Vgl. van Wees, Hans: „Der Krieg sei Sorge der Männer". Bewaffnung und Kampftechnik. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte" Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S. 86-93. S. 89f.
327 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:30:25.

fand und Pferde lange Zeit wenigen Wohlhabenden vorbehalten waren[328]. Dies ist jedoch wohl der Schaulust und der spektakulären Inszenierung geschuldet, da Kavallerie immer beeindruckend aussieht[329]. Streitwagen, deren Form sich an Darstellungen auf Vasenmalereien orientieren, sind jedoch bereits in der minoisch-mykenischen Epoche zu finden und werden in vielen Mythenbearbeitungen erwähnt. Kriegsschiffe orientieren sich an griechischen Galeeren und ihren Details wie Augen am Bug, sind jedoch wegen der Produktionskosten meist viel kleiner als die historischen Vorbilder[330].

In den **50er und 60er Jahren** ändert sich das Bild des griechischen Helden in der Ausrüstung des Hopliten nicht. Wie bereits in der Stummfilmzeit sind die Inspirationsquellen meist Vasen, jedoch werden nun auch konkrete Details, wie Schildbemalungen der Chigi-Vase, übernommen[331]. Die historischen Vorbilder sind z.T. sehr gut nachempfunden und der römische Einfluss ist geringer als in der Stummfilmzeit.

Die Ausrüstung ist oft verziert, wobei die Motive erfunden oder historisch sein können, wenngleich sie nicht immer derselben Epoche wie die verzierte Ausrüstung entsprechen[332]. Vor allem das Medusenhaupt ist oft zu sehen. Der Farbfilm ermöglicht eine farbliche Abgrenzung mehrerer Konfliktparteien, sodass eine Art Uniform entsteht, da alle Figuren eines Lagers dieselben Farben tragen[333]. Die Farben sind, wie auch die zivilen Kostüme der Zeit, sehr bunt und z.T. grell, verweisen jedoch auch auf zeitgenössische Vorstellungen: Meist sind die Farben der Konfliktparteien blau und rot, wobei rot meist negativ konnotiert ist und auf den Ost-West Konflikt des Kalten Krieges verweist. Uniformität gab es in der griechischen Antike nicht, nur die Schildbemalung mag als solche verstanden werden. Die verwendeten Muster orientieren sich, wie bei den zivilen Kostümen, an antiken Vorlagen und verweisen z.T. sogar auf konkrete Abbildungen oder Funde.

Durch die Farben sind nun auch kleinere Variationen der Ausrüstung möglich, sodass Konfliktparteien beinahe dieselben Ausrüstungen tragen, die sich nur farblich unterscheiden. Trotzdem werden verschiedene Kulturen auch durch verschiedene Ausrüstungen deutlich, für östliche Völker werden oft persische Elemente verwendet[334]. Für bestimmte Figuren charakteristische Ausrüstungsteile aus den Mythen werden im Film zitiert, sodass beispielsweise

328 Vgl. Gaebel, Robert E.: Cavalry Operations in the Ancient Greek World. Norman: University of Oklahoma Press, 2002. S. 44-60.; Vgl. Worley, Leslie J.: Hippeis. The Cavalry of Ancient Greece. Boulder: Westview Press, 1994.
329 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:30:56.; Vgl. *Helena*-Abb. 1.
330 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:25:07.
331 *Helen of Troy* (1956). 1:08:03.; Vgl. *Helen of Troy* (1956)-Abb. 3, 4.; Vgl. Abb. 28-30.
332 *Helen of Troy* (1956). 17:41.
333 *L'ira di Achille.* 19:06, 50:49.; *Jason and the Argonauts.* 04:13, 50:26.
334 *Jason and the Argonauts.* 1:13:14, 1:22:08, 1:28:38 – 1:28:33.; Vgl. Abb. 15, 19.

Leopardenfelle als Verzierung auftauchen[335] und auch der Halbmond- und Dipylonschild Verwendung findet, der auf antiken Abbildungen möglicherweise auf mythische Helden hinweist[336]. Amazonen tragen körperbetonte Ausrüstung, die, wie die zivile Kleidung, viel Haut zeigt und verführerisch wirken soll[337].

Wie bereits im Stummfilm werden auch in den Filmen der 50er und 60er Jahre oft Elemente gezeigt, die zwar in der Antike Verwendung finden, im Mythos jedoch nicht vorkommen. Hierzu gehören große Mengen an Reiterei und Belagerungsmaschinen, die erst ab Alexander dem Großen weit verbreitet waren[338]. Diese Elemente sind im Film zu finden, weil Antikenfilme für große Studios Prestigeprojekte sind. Das gilt auch für Schiffe, die z.T. in Originalgröße für Filme nachgebaut wurden und für verschiedene Handlungen, wie die *Odyssee* oder den Argonautenmythos unverzichtbar sind. Sie sehen oft sehr authentisch aus, berufen sich auf antike Abbildungen und sind mit antiken Motiven verziert[339].

Aufgrund der vielen Mythosverfilmungen in Italien vor allem seit den 60er Jahren können viele Ausrüstungsgegenstände in mehreren Filmen gefunden werden. Der Fundus wird immer weiterverwendet[340]. Vor allem bei kleineren Produktionen variiert die Ausrüstungsqualität, wobei vor allem Schwerter zeitlich unspezifisch sind und die Materialien und Schnitte unhistorisch und sogar lächerlich wirken können. Die Ausrüstung ist in vielen Fällen nicht nur von antiken Abbildungen inspiriert, sondern zeigt auch Einflüsse von Gemälden der Neuzeit, besonders des Barock[341].

In den Filmen der **2000er** wird, wie auch bei der restlichen Ausstattung, versucht, ein realistischeres Bild zu zeichnen: Die Ausrüstung ist z.T. ärmlich, ungepflegt und lädiert. Soziale Unterschiede der Kämpfer werden durch die Ausrüstung deutlich, denn arme Kämpfer tragen z.T. sogar unvollständige Ausrüstung, eine durchaus historisch plausible Darstellung[342]. Die Farben

335Vgl. Homer: Ilias III, 17.; *Helen of Troy* (1956). 1:02:41-1:03:10.; *Ulisse.* 26:36.; *Le fatiche di Ercole.* 53:13.

336*Ulisse.* 04:30-05:35.; *Le fatiche di Ercole.* 07:17, 50:44.; *L'ira di Achille.* 35:42.; Vgl. Knittlmayer, Brigitte: Die attische Aristokratie und ihre Helden. Untersuchungen zu Darstellungen des trojanischen Sagenkreises im 6. und frühen 5. Jahrhundert v. Chr. Heidelberg: Verlag Archäologie und Geschichte, 1997. S. 58-65.; Vgl. Krentz, Peter: Warfare and Hoplites. In: Shapiro, H.A. (Hrsg.): The Cambridge Companion to Archaic Greece. New York: Cambridge University Press, 2007. S. 61-84. S.70.; Vgl. van Wees, Hans: „Der Krieg sei Sorge der Männer". Bewaffnung und Kampftechnik. S. 88f.; Vgl. Abb. 31.

337*Le fatiche di Ercole.* 51:05-51:12.

338*Le fatiche di Ercole.* 28:34.; *Helen of Troy* (1956) 1:07:45.; *L'ira di Achille.* 02:42, 17:04.; Vgl. Biton: Bitons Bau von Belagerungsmaschinen und Geschützen. Griechisch und deutsch von A. Rehm und E. Schramm. München: Verlag der Bayerischen Akademie der Wissenschaften, 1929.; Vgl. van Wees, Hans: „Der Krieg sei Sorge der Männer". Bewaffnung und Kampftechnik. S. 90f.

339 *L'ira di Achille.* 20:29.; *Helen of Troy* (1956) – Behind the Scenes – Die Ausstattung von Troja 03:20 – 03:33.; *Helen of Troy* (1956). 12:50, 50:47, 1:04:00.; Vgl. *Helen of Troy* (1956)-Abb. 5.; *Jason and the Argonauts.* 25:03.; *Le fatiche di Ercole.* 45:10.; *Ulisse.* 36:50.

340*Jason and the Argonauts* 04:13.; *Ulisse.* 04:30-05:35.; *Le fatiche di Ercole.* 07:17, 50:44.; *L'ira di Achille.* 35:42.

341*L'ira di Achille.* 03:35-03:40, 17:23, 19:06, 50:49.

342*The Odyssey.* 08:31.; Vgl. Wiemer, Hans-Urlich: Heer und Tross Alexanders. In: Gebhard, Rupert/Rehm, Ellen/ Schultze Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. Archäologische Landesausstellung unter der

beschränken sich meist auf Schwarz, Braun und Metallfarben[343]. Der Versuch, dadurch ein realistisches Bild der Antike zu zeichnen schlägt jedoch fehl, da die Ausrüstung in der griechischen Antike durchaus bunt und bemalt war. Das Bild der unverzierten Waffen und Schutzausrüstung geht vielmehr auf zeitgenössische Vorstellungen zurück.

Im Unterschied zu großen Produktionen zeigen kleinere Produktionen oft Fantasy-Waffen statt historischer Ausrüstung, was jedoch auch mit dem Deutungsansatz des Mythos zu tun haben kann. Dies lässt sich vor allem bei Videospielen erkennen. Dort sind Formen von verschiedensten Kulturen und Epochen, sowie der Populärkultur inspiriert. Trotzdem orientiert sich die Ausrüstung der Griechen meist noch immer an Hopliten, wobei verschiedenste, historisch begründete Variationen, wie chalkidische, attische und phrygische Helme, Dipylonschilde, der Linothorax und verschiedene Schwertformen zu finden sind[344]. Trotzdem sind auch der Fantasie entsprungene Mischungen aus Muskelpanzern verschiedenster Epochen, mit Metallplatten versehenen Lederpanzern und Schuppenpanzer zu sehen. Auch die Lederarmschienen, meist auch mit Metall besetzt, sind in jedem Film sichtbar. Die Ausrüstungsformen sind jedoch generell authentischer als in den 50er und 60er Jahren, sodass z.B. Helme mit verschiedenen, gut verarbeiteten Formen der griechischen und römischen Antike zu finden sind. In Spielen werden oft verschiedenste Ausrüstungen gezeigt, um diverse Truppentypen unterscheidbar zu machen. Dabei werden auch konkrete historische Einheitentypen vorgestellt, die jedoch aus unterschiedlichsten Epochen stammen können[345].

Vor allem *Troy* und *300* haben das Bild des mythischen Griechenland geprägt, sodass die dort gezeigte Ausrüstung, die einerseits bemüht bronzezeitlich und realistisch, andererseits extrem stilisiert ist, in vielen weiteren Bearbeitungen imitiert wird. *Gladiator* beeinflusst die Darstellung der Ausrüstung ebenfalls[346].

Schirmherrschaft des Bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer. Ausstellungszentrum Lokschuppen Rosenheim. 22. März bis 3. November 2013. Darmstadt/Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2013. S. 108-115.; Vgl. Pflug, Hermann: Bewaffnung des Heeres von Alexander. In: Gebhard, Rupert/Rehm, Ellen/Schultze Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. Archäologische Landesausstellung unter der Schirmherrschaft des Bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer. Ausstellungszentrum Lokschuppen Rosenheim. 22. März bis 3. November 2013. Darmstadt/Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2013. S. 116-123.; Vgl. *The Odyssey*-Abb. 3.

343 *The Odyssey.* 06:21, 13:51, 20:39.; Vgl. *The Odyssey*-Abb. 3.; *Helen of Troy* (2003). 14:06, 18:49.; *Odysseus and the Isle of Mists.* 15:03.; *Wrath of the Titans.* 13:50.; *Immortals.* 12:30., Vgl. *Clash of the Titans*-Abb. 2, 3.; *Troy* Abb. 2-4.

344 *Helen of Troy* (2003). 09:17, 12:11,1:00:03, 1:30:19, 1:38:24.; *The Odyssey.* 04:34, 06:08, 14:38.; *Troy.* 11:05, 20:55, 22:56, 50:57, 1:00:51, 1:06:45.; Vgl. *Troy*-Abb. 2.; *Titan Quest.*; *Warriors: Legends of Troy.*; *Wrath of the Titans.* 21:48.; *Immortals.* 11:36.; *Clash of the Titans* (2010). 12:43, 12:40.; *Odysseus and the Isle of Mists.* 08:44,19:10, 43:04, 1:16:10.

345 *Age of Mythology.*

346 *Warriors: Legends of Troy* weist Elemente beider Filme auf: Vgl. *Warriors Legends of Troy*-Abb. 1. Auch die Mäntel aus *300* dienen als Inspiration: Vgl. *300*-Abb. 1.; *Wrath of the Titans.* 21:48.; *Odysseus.* Episode 12. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Frédéric Azémar, Stéphane Giusti, Olivier Kohn, Flore Kosinetz. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013. 09:22.; *300.* 45:59.; Der Gladiatorenhelm aus *Gladiator* lässt sich bei *Immortals*

Die minoisch-mykenisch inspirierten Ausrüstungen verweisen auf Fresken und Vasen, zeigen typische Gegenstände wie Achterschilde, die Doppelaxt und den Eberzahnhelm[347], oft auch zusätzlich mit orientalischen Elementen, und kommen sogar fallweise zusammen mit Hoplitenausrüstung vor, wobei sie als regionale, nicht etwa zeitliche Besonderheit vorgestellt sind. Dennoch versuchen einige Bearbeitungen der mythischen Bronzezeit insofern gerecht zu werden, als sie kaum Eisen, sondern nur Bronze als Metall verwenden[348].

Mythisch inspirierte Ausrüstung ist auch in Filmen der 2000er erkennbar: Troer tragen z.T. Ausrüstung, die an die Legionäre der römischen Republik erinnert und auf den römischen Gründungsmythos verweist[349], bestimmte Helden weisen glänzende Waffen auf, die auf bekannte Epitheta verweisen[350]. Göttlich beeinflusste Gegenstände werden im Kontrast zu den profanen Waffen beinahe futuristisch und immer glänzend und hell inszeniert[351]. Diegetische Anspielungen, die Charakterzüge bestimmter Figuren unterstreichen, sind ebenfalls zu finden[352]. Die Rüstungen von Frauen sind zwar noch immer meist körperbetont, weisen in einigen Fällen jedoch kaum Unterschiede zu männlichen Pendants auf, was an antike Darstellungen erinnert[353].

Neben Farben werden Schildsymbole verwendet, um Konfliktparteien auseinanderzuhalten. Dies findet man besonders bei Spielen und verweist, wie bereits in den 50er und 60er Jahren auf Uniformität, die zeitgenössischen Vorstellungen entspricht und sogar oft die Farben im selben Kontext verwendet, wenngleich die weiß-blaue Farbgebung der Griechen auch auf ihre Nationalfarben hinweisen mag[354].

Reiterei und Belagerungsmaschinen sind immer seltener zu sehen und tauchen beinahe nur noch in großen Filmproduktionen und einigen Videospielen auf[355]. Die Schiffe orientieren sich z.T. an mykenischen Vorbildern mit Verzierungen aus ebendieser Epoche[356], es gibt jedoch auch klassische

in leicht abgeänderter Form finden: *Immortals.* 1:24:30.; *Gladiator.* Regie: Ridley Scott. Drehbuch: David Franzoni, John Logan & William Nicholson. USA/UK: Universal Pictures / DreamWorks LLC, 2000. Fassung: Kauf-DVD. Universal Pictures (Benelux), 2004. 1:22.01.

347*Troy.* 03:52, 04:31, 08:53, 08:57, 11:12, 45:08, 1:20:56, 1:23:27.; Vgl. *Troy*-Abb. 3-5.; *The Odyssey.* 16:58.; *Clash of The Titans* (2010). 26:32.; *Warriors: Legends of Troy.*.; Vgl. *Warriors Legends of Troy*-Abb. 3, 4.; *Wrath of the Titans.* 1:21:04.; *Titan Quest.*; Vgl. Abb. 32, 33.

348*Troy.* 44:54, 1:06:45.

349*Helen of Troy* (2003). 1:58:49, 2:12:17.; Vgl. *Helen of Troy* (2003)-Abb. 2.

350Vgl. Homer: Ilias. VII, 57; VI, 440; VII, 1.; *The Odyssey.* 14:44.; Vgl. *The Odyssey*-Abb. 3.

351*Clash of the Titans* (2010). 34:54.; Vgl. *Clash of the Titans* (2010) – Abb. 3.; *Immortals.* 46:44.

352 Beispielsweise weist die Rüstung des Agamemnon in *Helen of Troy* (2003) ein Hakenkreuzmuster auf schwarzer Rüstung auf.

353Z.B. Xena: Vgl. *Xena: Warrior Princess*-Abb. 1.; Hippolyta aus *Age of Mythology,* Penthesilea aus *Warriors: Legends of Troy*: Vgl. *Warriors: Legends of Troy*-Abb. 4.; *Wrath of the Titans.* 22:33; Vgl. Abb. 1.

354*The Odyssey.* 14:12.; *Immortals.* 18:08, 24:18.; *Helen of Troy* (2003). 1:58:49, 2:12:17.; *Troy.* 55:39.; *Clash of the Titans* (2010). 13:57.; Vgl. *Clash of the Titans*-Abb. 2.; Vgl. *Troy*-Abb. 5.; *Wrath of the Titans.* 22:18.

355*Troy.* 50:22.; *Age of Mythology.*; *Wrath of the Titans.* 1:08:41.

356Das Schiff in *The Odyssey* weist die ungefähre Form eines mykenischen Schiffes mit Augen am Rumpf, gebogenem Heck, und einer Segelverzierung auf, die auf einem mykenischen Fund basiert, der abgeändert wurde, um einem Medusenhaupt zu entsprechen. *The Odyssey.* 03:57, 10:17.; Vgl. *The Odyssey*-Abb. 4.; Vgl. Abb. 34.; *Jason and the Argonauts* (2000). 33:32, 33:38, 1:17:01.; Vgl. Yalcin, Ünsal: Rückkehr nach Uluburun. Unterwasserarchäologie

Galeeren, die z.T. futuristisch gestaltet sind, um deutlich zu machen, dass es sich nicht um Historie, sondern um Mythos handelt[357].

5.4. Zusammenfassung

Die visuelle Darstellung des mythischen Griechenland im Film hat sich über die Jahrzehnte merklich verändert, wenngleich einige Elemente seit der Stummfilmzeit erhalten geblieben sind. Besonders typisch für die griechische Antike scheint hier die Architektur seit etwa dem siebten bis ersten Jahrhundert v.Chr., die durch Tempelbauten und kannelierte Säulen besonders charakterisiert ist. Sie wird in vielen Filmen durch minoisch-mykenische Elemente ergänzt. Auch Marmorstatuen sind in beinahe allen Mythosbearbeitungen zu sehen.

Die Stummfilmzeit stellt die Antike noch etwas abstrakt dar, wobei oft römische und griechische Elemente vermischt werden. Dies gibt den Filmen einen surrealen und theatralen Charakter. Sie versuchen jedoch auch nicht, eine konkrete Epoche der Antike darzustellen, sondern verlassen sich eher auf den generellen Wiedererkennungswert unverkennbarer antiker Elemente, die u.a. Einflüsse der akademisch-naturalistischen Historienmalerei, sowie der bildenden Kunst seit dem Barock aufweisen.

In den 50er und 60er Jahren verwenden Mythosverfilmungen vor allem die Ästhetik der griechischen Archaik und Klassik für den Großteil der Ausstattung und prägen und popularisieren dieses Bild als 'typisch Griechisches'. Diese Ausstattung ist in viele Fällen durch einige wenige minoisch-mykenische Elemente ergänzt. Die Mythen werden zeitlich entweder in die griechische Archaik oder Klassik versetzt, oder aber – was durch die Vermischung mit minoisch-mykenischen Elementen entsteht – als zeitloses Geschehen vorgestellt, das in einer nur lose definierten allgemeinen 'Antike' angesiedelt ist und deren Künstlichkeit durch die betonte Sauberkeit unterstrichen wird.

Diesem Bild der Antike ohne Patina, das vor allem durch die Ruinen auf der Akropolis und schwarz- und rotfigurige Vasenmalerei inspiriert ist, versucht man seit Mitte der 90er Jahren, etwas entgegenzusetzen. Das Bild des Hopliten vor dem griechischen Tempel, welches vor allem auf die Wiedererkennung von Elementen berühmter archäologischer Stätten und klassischer Kunst setzt, macht Bearbeitungen Platz, die sich mehr mit der minoischen und mykenischen Welt auseinandersetzen und das Erscheinungsbild durch eine eher rauere Darstellung lebensnaher

und die Handelswege der Spätbronzezeit. In: Antike Welt. Zeitschrift für Achäologie und Kulturgeschichte. Darmstadt: Verlag Philipp von Zabern. 42. Jahrgang, Heft 3, 2011. S. 27-31.

357 *Helen of Troy* (2003). 1:25:08.; *Troy.* 48:21.; *Warriors: Legends of Troy*. 'Escape', 'Victory'; *Wrath of the Titans.* 26:56.; *Clash of the Titans* (2010). 04:28, 09:36, 12:21.; Vgl. *Rise of the Argonauts*-Abb. 1.

gestalteten: Die von der griechischen Klassik inspirierten Elemente wirken nun roher, dreckiger, benutzter und dadurch realistischer. Die bereits in den 50er Jahren verwendeten Elemente werden zwar weiterhin verwendet, jedoch subtiler eingesetzt und mit einem fremdartigeren, orientalischen Stil vermischt, sodass man als Rezipient noch immer in kürzester Zeit erkennt, dass der Film in der griechischen Antike spielt, ohne die meiste Zeit die Akropolis und Hopliten sehen zu müssen.

Bis auf einige Ausnahmen versuchen alle Bearbeitungen, den Mythos konkret geographisch und (weniger konkret) zeitlich zu fixieren[358]. Daher finden sich auch in vielen Bearbeitungen minoische und mykenische Elemente, da diese die zur ägäischen Bronzezeit passenden stilistischen Merkmale sind und sich z.T. auch für das ungeübte Auge klar von der griechischen Klassik abheben. Man versucht also oftmals zumindest einen minimalen historischen Aspekt in die Darstellung einzubauen, auch wenn dieser sich nur auf die ägäischen Säulen beschränken sollte, die meist noch Varianten aufweisen. Meist werden Ausrüstung, Kostüme und die Architektur der griechischen Archaik und Klassik verwendet und hin und wieder einige mykenische Elemente einstreut[359]. Mythosbearbeitungen, die keine übernatürlichen Elemente einfließen lassen und den historischen Aspekt in den Vordergrund stellen, funktionieren durch diese Vermischung verschiedener historischer Epochen und Stile auch nur bedingt.

Seit Mitte der 1990ern – bei Spielen erst seit den späten 2000er Jahren – wird das mythische Griechenland mehr im Stil der minoischen oder mykenischen Kultur inszeniert, oft mit orientalischen Elementen[360]. Im Gegensatz zu vielen Darstellungen der 50er und 60er Jahre bemüht man sich um eine historische Darstellung der Bronzezeit, die durch künstlerische Interpretation verändert oder erweitert wird. In diese pseudohistorische Epoche werden übernatürliche Elemente, Wesen bzw. Gottheiten eingepflanzt, sodass der Mythos zwar zeitlich konkretisiert, dennoch aber als übernatürlich dargestellt ist. Eine Ausnahme dazu ist z.B. *Troy*, dort wird vollständig auf die explizite Darstellung des Übernatürlichen verzichtet.

Die Inszenierung der mythischen Antike im Film im Stil der griechischen Archaik oder Klassik beruft sich seit der Stummfilmzeit auf die bildenden Künste der Antike und der Neuzeit. Diese Darstellungskonvention sollte in der Stummfilmzeit den Film als intellektuelles Medium legitimieren, entwickelte sich mit der Zeit jedoch auch zum Vermittler des Bildes der griechischen Antike. Vor allem seit den 1950er Jahren sind Ausstattungen zu sehen, die sich auf archäologische Funde berufen und auch minoisch-mykenische Elemente verwenden. Seit dieser Zeit ist der Film mit Sicherheit das populäre Medium, das das Bild der griechischen Antike entscheidend prägt,

358 Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 6.

359 Eine interessante Parallele dazu kann man in der *Ilias* finden, da dort z.B. der Eberzahnhelm, ein dezidiert mykenischer Ausrüstungsgegenstand, erwähnt wird. Vgl. Homer: Ilias. X, 261-265.; Vgl. Abb. 32.

360 Vor allem *The Odyssey, Jason and the Argonauts* (2000) und *Troy* seien hier erwähnt. Vgl. Burkert, Walter: Die Griechen und der Orient.

wobei historische Tatsachen nicht im Vordergrund stehen müssen und oft nur als Inspiration oder Referenz dienen. Die hier vorgestellten Darstellungskonventionen entsprechen somit dem populären Bild der griechischen Antike und sind die Referenz für spätere populäre Mythenbearbeitungen.

Die vollständige Inszenierung griechischer Mythen im Stil der minoisch-mykenischen Kultur ist problematisch. Wenngleich dieser Ansatz durchaus begrüßenswert ist, so darf nicht vergessen werden, dass Antikenfilme meist sehr teure Produktionen sind, sodass die Produktionsfirmen die Risiken minimieren müssen: Was bereits funktioniert hat, funktioniert auch weiterhin! Die typische Ästhetik mit Hopliten, Tempelarchitektur und kannelierten Säulen, die von den Zuschauern mit der griechischen Antike assoziiert und somit auch erwartet wird, wird daher wohl nie ganz aus den Mythenbearbeitungen in Filmen und Spielen zugunsten einer rein minoisch-mykenischen Inszenierung verschwinden. Der Stil der Ausstattung vom Stummfilm bis heute hat sich also in einigen Punkten maßgeblich verändert, aber nicht in allen.

Mythenbearbeitungen verweisen immer auf ihren Entstehungskontext, Filme und Videospiele stellen dabei keine Ausnahme dar. Dies lässt sich vor allem bei der Damenmode und den Frisuren von Schauspielerinnen und Schauspielern erkennen. Bestimmte Darstellungskonventionen der Antike haben sich durch den Film erst ergeben und haben meist wenig mit den historischen Fakten zu tun[361]. Eines haben die Filme und Spiele aller Zeitalter jedoch gemein: Sie versuchen für die Augen des Rezipienten eindrucksvolle Bilder zu schaffen, die natürlich durch die stetige Weiterentwicklung der Effekttechnik immer gewaltiger werden. Das Publikum zum Staunen zu bringen war ja bereits seit den mündlichen Überlieferungen und den ersten schriftlichen Versionen ein wichtiges Ziel des Mythos.

Filme und Videospiele treten so das Erbe prunkvoller mythologischer Großinszenierungen an, die vom Barock bis ins frühe 20. Jhdt. reichen[362]. Indem sie den Mythos bewusst bombastisch und spektakulär inszenieren, stellen sie eine Alternative zu den bereits Ende des 19. Jhdts. aufkommenden, intellektuell konnotierten, minimalistisch gehaltenen modernen Inszenierungen antiker Stoffe auf dem Theater dar. Mythen werden in Filmen und Videospielen beinahe immer in der Antike angesiedelt, die wegen der technischen Möglichkeiten auch eindrucksvoll inszeniert werden kann und die Probleme des Mythos im besten Fall unterstützt. Diese Inszenierungsform führt jedoch auch dazu, dass für viele Rezipienten Mythen mit historischen Fakten verschmelzen. Besonders seit den 2000ern ist dies erkennbar, da die Ausstattung der Filme oft betont realistisch wirken soll.

361 Eine Liste, die jedoch auch viele Elemente aus Historienfilmen beinhaltet, kann man hier finden: Vgl. Lochman, Thomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Begleittexte zur Sonderausstellung „Antike im Kino“ der Skulpturhalle Basel. S. 54-55.

362 Vgl. 3.

6. Helena v. Troia – Vom Stummfilm bis heute

6.1. Einführung

Um konkret darzustellen, wie sehr sich die Verfilmungen aufeinander beziehen und welche Interpretationen des Mythos sich aus demselben Stoff ergeben können, werden in diesem Kapitel drei Filme im Detail vorgestellt, die denselben Mythos erzählen. Zuerst wird der Stummfilm-Zweiteiler *Helena* von 1923/1924, der eine der ersten filmischen Mythenbearbeitungen überhaupt darstellt, behandelt. Daraufhin wird der Hollywood-Monumentalfilm *Helen of Troy* von 1956 analysiert. Abschließend wird der Fernseh-Zweiteiler *Helen of Troy* aus dem Jahr 2003 untersucht, der als Beispiel für die filmische Bearbeitung im 21. Jhdt. dient. Die Filme sind jeweils einer der Zeitalter des Antikenfilms zuzuordnen, sodass ihre Analyse Interpretationstendenzen desselben Mythos in Bezug zu ihrer Entstehungszeit erkennen lässt.

6.2. *Helena* (1924)

Helena, der sich selbst als Monumentalfilm vorstellt, ist eine der ersten und auch bis dato längsten filmischen Bearbeitungen des Troia-Mythos. Der Film besteht aus zwei Teilen, die jeweils wie Theaterstücke in mehrere Akte unterteilt sind, was den Einfluss des Theaters auf das in den 1920ern noch recht junge Medium Film verdeutlicht. Auch die Länge des Films, 204 Minuten, erinnert an die Länge verschiedener Opern und Theaterstücke.

Bereits zu Beginn des Films wird die Verbindung zu Homer hergestellt, denn das Manuskript ist „frei bearbeitet nach der *Ilias* des Homer“[363]. Einerseits stellt dies einen Legitimationsversuch vor einem gebildeten Publikum dar. Andererseits distanziert sich der Film bereits zu Beginn von einer genauen Wiedergabe der *Ilias*, schließt aber bestimmte Einflüsse nicht aus.

Der Regisseur Manfred Noa, der seine Karriere beim Theater als Bühnenbildner begann, verfilmte bereits 1922 Lessings *Nathan der Weise*, der von antisemitischen Gruppen stark angefeindet wurde, sodass er nur zwei Tage nach der Uraufführung wieder abgesetzt wurde. Trotzdem erhielt er gute Kritiken – selbst Hermann Esser vom Völkischen Beobachter sprach dem Film technische und künstlerische Qualitäten zu[364]. Das Drehbuch zu *Helena* wurde von Hans Kyser geschrieben, der bereits zuvor das Drehbuch zu *Nathan der Weise* verfasste. Er schrieb außerdem Romane, Hörspiele

363 *Helena – Der Raub der Helena.* 00:05.

364 „Der Film […] ist ein einseitiger, geschickt aufgemachter, technisch zweifellos hervorragender, deshalb in seiner Wirkung aber nur noch stärkerer Tendenzfilm“. Edition Filmmuseum, 'Nathan der Weise': http://www.edition-filmmuseum.com/product_info.php/language/de/info/p26_Nathan-der-Weise.HTML Zugriffsdatum: 02.11.2016.

und Theaterstücke, die in der Antike spielen, wie *Medusa* und *Titus und die Jüdin.* Unter den Schauspielern finden sich viele bekannte Namen, wie Albert Steinrück und Albert Bassermann, die zuvor mit Max Reinhardt gearbeitet hatten und am Deutschen Theater spielten. Beide wirkten seit 1919 bzw. 1913 auch in Filmen mit. Wladimir Georgijewitsch, der in *Helena* Paris verkörpert, war in Deutschland wegen seiner Rolle in Carl Theodor Dreyers *Die Gezeichneten* (1922) bekannt. Erwähnenswert sind außerdem Carl de Vogt, der bereits durch Fritz Langs *Die Spinnen* (1919 – 1929) bekannt wurde und auch in *Nathan der Weise* mitwirkte, sowie die große Burgschauspielerin Adele Sandrock als Hekabe, die als Nachfolgerin der legendären Charlotte Wolter gilt[365]. Edy Darclea, die die Helena spielt, ist eine italienische Schauspielerin, die im deutschsprachigen Raum eher unbekannt war, jedoch spielte sie bereits in einem anderen Antikenfilm mit: In *Nero* (1922) verkörperte sie Acte, die Geliebte des Kaisers. Der Film wurde von Emelka (Münchner Lichtspielkunst A.G.), dem Vorläufer der Bavaria Film, produziert und auch ausschließlich in Bayern gedreht: Ammersee, Wörthsee und ein Gelände bei Wolfratshausen standen für das mythische Griechenland ein[366].

6.2.1. Handlungsübersicht

6.2.1.1. Erster Teil: *Helena – Der Raub der Helena*

Auf der Insel Cythera wird vor dem Adonisaltar das Frühlingsfest begangen. Dabei wird eine Taube entsandt, die die schönste Frau Griechenlands finden soll. Die Taube fliegt zum Königspalast nach Sparta zu Helena, die bereits mit Menelaos verheiratet ist. Sie fürchtet sich vor ihrer Rolle in der kommenden Zeremonie zu Ehren des Adonis auf Cythera. Menelaos ignoriert ihre Bitte, nicht an dem Fest teilzunehmen, da er von seinem Stolz überwältigt ist. Selbst ein Spruch des Delphischen Orakels kann seinen Entschluss nicht ändern[367]. In Troia bittet König Priamos im Rahmen eines anderen Frühlingsfestes Athene um Frieden für seine Stadt. In den Bergen bei Troia preist der Hirtenjunge Paris ebenfalls den Frühling[368]. Ein Zwischentitel erklärt, dass Agelaos Paris großgezogen hat, obwohl er ihn hätte töten sollen, um Unheil von Troia abzuwenden.
Im Traum muss Paris sein Urteil über die schönste Göttin fällen, wobei ihm Aphrodite Helena

365Vgl. Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. S. 103.
366Vgl. Fünf Seen Film Festival, 'Helena – Teil 1 und 2': http://www.fsff.de/home/cm/fff-2011-filme/index.3174.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.
367„Wenn Du Helena an einen anderen verlierst, wird ganz Griechenland viele Jahre um sie kämpfen müssen." *Helena – Der Raub der Helena.* 13:15.
368*Helena – Der Raub der Helena.* 06:15.

verspricht[369]. Eine weiße Taube soll ihn zu ihr führen[370]. Paris will daraufhin Aphrodite den stärksten seiner Stiere in Troia opfern. Hera entfesselt wegen des Parisurteils einen Wirbelsturm gegen Troia und zerstört ihr Standbild. Hektor will die Göttin besänftigen: Er will mit dem Sühneschiff über das Meer zum Heiligtum der Hera nach Griechenland fahren, um ihr dort Opfer zu bringen. Der Priester Aisakos warnt jedoch Priamos davor, einen seiner Söhne nach Griechenland zu schicken[371]. Paris, der von seinen Eltern für tot gehalten wird und der noch nichts von seiner wahren Abstammung weiß, meldet sich freiwillig, da er dies als Möglichkeit sieht, Aphrodites Preis zu bekommen. Agelaos will ihn zwar aufhalten, kommt jedoch zu spät. Er wird von seinen Eltern, die ihn nicht erkennen, geschmückt und sticht mit dem Sühneschiff in See[372].

Helena, die mittlerweile nicht sicher ist, ob sie die 'Ehre' annehmen soll, beim Frühlingsfest die Erwählte der Aphrodite zu sein, sucht Rat beim Orakel, blickt in ihre Zukunft[373], sieht Paris' Gesicht und verliebt sich in ihn[374].

Auch Athene entzieht Troia ihren Schutz und zerstört ihr Standbild[375]. Priamos zwingt Aisakos zu einem Orakelspruch, der Troias Untergang vorhersagt[376]. Der Orakelspruch lässt in Priamos Zweifel über Paris' Identität aufkommen[377].

Helena nimmt an den Feierlichkeiten auf Cythera teil und soll den Sieger des Wagenrennens, an dem alle griechischen Fürsten teilnehmen, mit einem Kranz küren[378]. Menelaos, der das Rennen um jeden Preis gewinnen will, beauftragt Thersites damit, Achill zu beleidigen, damit dieser nicht am Wettkampf teilnimmt[379]. Achill zieht sich zornig vom Rennen zurück, nur um in der letzten Runde des Rennens doch teilzunehmen und zu gewinnen, da ihn Helenas Schönheit überwältigt[380]. Es entsteht ein Streit zwischen Menelaos und Achill. Der Priester mahnt jedoch zur Einigkeit. Deshalb schwören die Fürsten den Eid, Helena zu beschützen[381].

Helena sieht nach der heiligen Waschung Paris im Spiegel, küsst ihn und bittet Aphrodite, Paris zu

369„Ich, Aphrodite, Göttin der Liebe, schenke Dir die Liebe der schönsten Frau der Erde und mache Dich zum glücklichsten aller Männer.“ *Helena – Der Raub der Helena.* 10:55.
370*Helena – Der Raub der Helena.* 11:45
371„Ich – Aisakos – warne Dich, Priamos! Weh Dir, wehe, wenn einer Deiner Söhne gen Griechenland segelt.“ *Helena – Der Raub der Helena.* 16:20.
372*Helena – Der Raub der Helena.* 20:15 – 20:36.
373*Helena – Der Raub der Helena.* 17:51.
374Die Zwischentitel weisen zwar nicht darauf hin, dass sich Helena in diesem Moment in Paris verliebt, jedoch spricht ihre Mimik dafür. *Helena – Der Raub der Helena.* 19:03.
375*Helena – Der Raub der Helena.* 21:25.
376*Helena – Der Raub der Helena.* 23:34.
377„Wer gab dem Hirten diesen Heldenmut?“ *Helena – Der Raub der Helena.* 23:47.
378*Helena – Der Raub der Helena.* 24:46.
379*Helena – Der Raub der Helena.* 26:11.
380*Helena – Der Raub der Helena.* 29:39.
381Der Eid im Film besteht darin, dass Helena vor jedem beschützt werden soll, „der es wagt, ihr das geringste Leid zu tun.“ *Helena – Der Raub der Helena.* 34:10.

ihr zu führen[382]. Sie hat Angst vor den kommenden Ereignissen und bittet Menelaos, mit ihr zu fliehen; doch dieser realisiert seinen Fehler erst, als Achill Helena zum Boot bringt, damit sie die Nacht im Tempel des Adonis verbringt[383]. Im Tempel trifft sie auf Paris, der nach einem Sturm mit dem Sühneschiff an der Insel gelandet ist, und hält ihn für ein Abbild des Adonis[384].

Helena gibt sich nun Paris hin[385]. Dieser stellt sich als einfacher Hirte vor[386]. Am nächsten Tag enthüllt Helena ihre Identität und Paris bittet sie, mit ihm zu kommen[387]. Paris und Helena fliehen auf dem Schiff. Das vom Sturm zerstörte Segel wird dabei durch das Kleid der großen Aphroditestatue ersetzt[388]. Bei dieser Tat werden sie von den Priestern gesehen, die Helena verfluchen[389] und erkennen, dass das Schiff aus Troia stammt.

Während eines Festessens der griechischen Fürsten, bei dem Achill und Menelaos wiederum in Streit geraten, da sich Achilles offensichtlich ebenfalls in Helena verliebt hat[390], erhalten sie die Nachricht, dass Helena geraubt wurde. Achill ermahnt die Griechen, sich an den Schwur zu erinnern und versöhnt sich mit Menelaos[391].

In Troia wütet eine Seuche. Da das Sühneschiff mit Paris noch nicht zurückgekehrt ist, beschließt Priamos, eine neue Schutzgottheit für die Stadt festzulegen und hofft auf ein göttliches Zeichen[392]. Paris und Helena erleiden mit dem Sühneschiff Schiffbruch, können sich aber an das Troianische Ufer retten. Priamos werden die Überreste des Sühneschiffes vorgeführt. Agelaos, der Paris für tot hält, enthüllt Priamos nun die Identität des vermeintlichen Hirten[393]. Da Priamos auch der Mantel der Aphrodite gezeigt wird, interpretiert er dies als göttliches Zeichen, macht Aphrodite zur neuen Schutzgöttin von Troia und ruft eine Löwenjagd zu ihren Ehren aus[394]. Hekabe bittet Hektor, ein Opfer für ihren toten Sohn darzubringen[395].

Paris und Helena befinden sich nach ihrem Schiffbruch in der Bergregion, in der Paris aufgewachsen ist. Paris bittet Aphrodite am Bergaltar um „ein Reich und alle Herrlichkeiten.“[396]. Dort trifft Hektor, der nach der Löwenjagd Aphrodite das Opfer bringen will, auf Paris. Agelaos, der

382 *Helena – Der Raub der Helena.* 36:34.
383 *Helena – Der Raub der Helena.* 37:43 – 38:49.
384 Das Abbild auf dem Altar gleicht der Erscheinung von Paris.
385 *Helena – Der Raub der Helena.* 42:51, 44:04, 45:45.
386 *Helena – Der Raub der Helena.* 44:50.
387 *Helena – Der Raub der Helena.* 47:58.
388 *Helena – Der Raub der Helena.* 49:08.
389 „Verflucht seist Du, Helena, unwürdige Königin, verflucht von Aphrodite, deren Heiligtum Du schändetest!“ *Helena – Der Raub der Helena.* 50:23.
390 *Helena – Der Raub der Helena.* 53:37 – 53:52.
391 *Helena – Der Raub der Helena.* 55:08.
392 *Helena – Der Raub der Helena.* 57:22.
393 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:00:02.
394 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:00:40 – 1:02:05.
395 „Lass Dich zum Bergaltar führen und spende dort das Blut eines Löwen für die Seele meines toten Kindes, um das ich mehr Tränen weinte, als diese Schale fassen kann.“ *Helena – Der Raub der Helena.* 1:03:53.
396 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:07:18, 1:08:06 – 1:08:25, 1:10:33 – 1:11:00.

Hektor begleitet, erkennt Paris und klärt ihn über seine Abstammung auf[397]. Er sieht in Helena Aphrodite und bittet sie, die Löwen zu vertreiben, was ihr auch gelingt. Helena, die dies auf den Schutz der Aphrodite zurückführt, möchte ihr von da an dienen[398].

In Troia sind die zerstörten Götterstatuen durch eine große Aphroditestatue ersetzt worden, auf der auch der Mantel der Aphrodite hängt[399]. Man feiert, die Seuche ist anscheinend verflogen. Helena wird in Troia als mit Wunderkräften ausgestattete Gesandte der Aphrodite begrüßt[400]. Nur der Priester Aisakos erkennt Helenas Bedeutung für Troia[401]. Priamos, der sich bei Helena bedankt, will von Aisakos' Weissagungen nichts wissen und lässt ihn einsperren[402].

Die Griechen treffen daraufhin ein, um Helena zurückzufordern[403]. Priamos will jedoch die vermeintliche Heilsbringerin Helena nicht zurückgeben[404]. Auch Helena ist von ihrer neuen Position überzeugt und stellt sich selbst gegen den Willen ihres Ehemannes[405]. Agamemnon gibt daraufhin das Zeichen zum Angriff[406].

Die Kämpfe vor Troia beginnen und die Griechen versuchen, am Strand Fuß zu fassen. Die Troer werfen ihnen ihre Flotte entgegen und Hektor ist an vorderster Front, um Troia vor Eindringlingen und Aggressoren zu schützen[407]. Er begibt sich bereits jetzt in den ersten Zweikampf mit Achill[408].

Als Paris und Helena gerufen werden, erscheinen beide auf Sänften. Priamos betet zu den Göttern und bittet Helena, Hektor zu erretten. Sie betet zu Aphrodite[409]. Die Bitte wird jedoch nicht erfüllt. So realisiert Helena, dass sie keine Wunder vollbringen kann[410].

Die Troer werden in die Flucht geschlagen und die Griechen landen am Strand. Paris kann jedoch die fliehenden Troer zurückhalten. Er führt selbst den Gegenangriff und schlägt die Griechen vorübergehend in die Flucht. Agamemnon schwört, dass Helena für ihre Taten büßen muss[411], Menelaos stellt sich ihm jedoch entgegen[412]. Paris wird nach dem Sieg gefeiert. Hektor bedankt sich

397 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:11:30 – 1:14:00.
398 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:14:44 – 1:15:44.
399 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:16:31.
400 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:16:45 – 1:17:36.
401 „Wehe Dir, Priamos! Von diesem Weibe kommt das Verhängnis. Um ihretwegen werden Deine Söhne sterben, um ihretwillen wird Troja in Asche sinken." *Helena – Der Raub der Helena.* 1:19:07.
402 „Unglücksseher, der noch nie ein Wort gesprochen, das mir Gedeihen gebracht hätte! Legt ihn in Kette – in das tiefste Verliess mit ihm!" *Helena – Der Raub der Helena.* 1:19:40.
403 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:20:54.
404 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:21:25.
405 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:22:24.
406 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:23:20 – 1:23:30.
407 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:25:42.
408 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:25:42 – 1:27:25.
409 „Aphrodite, lass mich nichts Böses tun gegen das Volk meine Blutes!" *Helena – Der Raub der Helena.* 1:28:23.
410 *Helena – Der Raub der Helena.* 1:28:47.
411 „Ich, Agamemnon, König der Griechen, stelle Helena unter dieses Schwert! Den Tag der Rache werden wir erkämpfen. Dann soll sie ihren Frevel büßen durch dieses Schwert!" *Helena – Der Raub der Helena.* 1:33:18.
412 „Ich werde sie mit diesem Schilde schützen!" *Helena – Der Raub der Helena.* 1:33:36.

bei ihm, da er ihm das Leben gerettet hat, und Helena überreicht Paris den Kranz des Achill[413]. Achilles sieht dies vom Schiff aus und schwört, den Kranz zurückzuerobern.

6.2.1.2. Zweiter Teil: *Helena – Der Untergang Trojas*

Nach einer kurzen Zusammenfassung des ersten Teils beginnt *Helena – Der Untergang Troias* mit der Pest im Lager der Griechen. Sie sind kriegsmüde und werden von Thersites zur Heimreise gedrängt. Achilles bringt ihn zum Schweigen und kündigt ein Duell mit Hektor an, um den Krieg zu entscheiden[414]. Menelaos will den Krieg jedoch in einem Duell mit Paris entscheiden[415]. Agamemnon verbietet darum Achilles das Duell mit Hektor, weswegen Achill sich vom Kampf zurückzieht.

Auch Troia ist kriegsmüde und berät darüber, Helena auszuliefern[416]. Die Abstimmung fällt jedoch zu Gunsten der Helena aus. Helena bittet Paris, nicht am Kampf teilzunehmen. Hekabe bittet Helena, Hektor ebenfalls vom Kampf abzuhalten; jedoch kann Hektor, der Helena ebenfalls verfallen zu sein scheint, nicht umgestimmt werden. Auch Andromache will ihn nicht gehen lassen und benutzt als letztes Argument ihr gemeinsames Kind, das er nicht alleine lassen darf[417]. Hektor zieht trotzdem schweren Herzens in den Kampf. Hekabe wirft Helena nun vor, dass Hektor wegen ihr sterben werde[418]. Helena schickt Paris als Unterstützung für Hektor in den Kampf.

Menelaos fordert Paris zum Zweikampf, der durch den Schwur geheiligt wird, dass niemand in den Kampf eingreifen dürfe und dass der Krieg durch das Duell beendet werde. Als Helena, die das Duell beobachtet, erkennt, dass Paris unterliegt, bittet sie Menelaos, ihn nicht zu töten. Menelaos kann ihr nicht widerstehen und sie führt Paris aus dem Kampf.

Die Schlacht um die Mauer und um das Feldlager der Griechen beginnt. Da Achilles nicht kämpfen will, bittet Patroklos ihn, seine Rüstung tragen zu dürfen, um das Zelt zu verteidigen. Hektor stellt sich dem vermeintlichen Achilles, um „ruhmvoll zu sterben“[419]. Im Duell verliert Patroklos den Helm und Hektor erkennt ihn. Trotzdem tötet er ihn und nimmt die Rüstung an sich. Achilles betet unterdessen für Patroklos' Glück in der Schlacht. Als er die Nachricht von dessen Tod bekommt, zerbricht er sein Zepter. Er verflucht seinen Zorn und streut sich Asche auf sein Haupt. Agamemnon

413„Dankbar und liebend drückte Helena Paris den Siegeskranz des Achille in die Locken.“ *Helena – Der Raub der Helena.* 1:35:35.
414*Helena – Der Untergang Trojas.* 03:16.
415Vgl. Homer: Ilias. III, 59 – 461.
416Sie wird von den Troern als „Urheberin des Krieges“ bezeichnet. *Helena – Der Untergang Trojas.* 05:43.
417*Helena – Der Untergang Trojas.* 13:00 – 16:00.
418 *Helena – Der Untergang Trojas.* 17:00.
419*Helena – Der Untergang Trojas.* 30:58.

und Menelaos zeigen aufrichtige Trauer über Patroklos' Tod. Achilles, der von Patroklos' Totenbahre weggezerrt werden muss, schwört Rache.

Hektor wird von den Troern gefeiert, die Rüstung des Achilles wird ausgestellt. Priamos fordert Helena auf, die gefangenen Griechen den Göttern zu opfern[420], aber Helena weigert sich. Darauf bedroht Priamos sie mit einem Messer. Paris entwaffnet Priamos und bedroht ihn. Paris erkennt jedoch seinen Fehler, lässt sich verhaften und wird abgeführt[421]. Priamos bittet den eingesperrten Aisakos im Kerker verzweifelt um Rat[422].

Achilles verfolgt Hektor, der zur Stadt flieht, doch die Tore sind geschlossen. Er will sich Achilles stellen[423], wird aber von seiner Frau, die von der Mauer herunterruft, überzeugt zu fliehen. Achilles verfolgt und tötet ihn. Er gestattet ihm kein Begräbnis und schleift ihm, am Wagen angebunden, ins Lager. Priamos, der sich immer noch im Kerker bei Aisakos befindet, rächt sich an diesem wegen Hektors Tod[424]. Hekabe fordert, Helena, die sie als die Schuldige sieht, von der Mauer zu stürzen. Nur Andromache stellt sich zwischen die wütenden Troer und Helena, gibt ihr ihr Kind in die Arme und verteidigt sie.

Priamos, Hekabe und Andromache bitten Achilles, Hektors Leiche auszulösen[425]. Achilles gibt die Leiche heraus und will dafür den Kranz zurück, den er beim Wagenrennen von Helena bekommen hat, um damit das Grab des Patroklos zu ehren[426]. Priamos willigt ein, solange er ohne Waffen kommt. Menelaos warnt Achilles vor einer möglichen Falle, wird jedoch nicht beachtet[427]. Priamos will Achilles tatsächlich töten, weshalb er Paris beauftragt, während der Übergabe mit einem vergifteten Pfeil auf Achilles zu schießen[428]. Paris weigert sich, wird jedoch von Priamos gezwungen[429]. Helena fleht Paris an, nicht zu schießen[430]. Dieser schießt jedoch auf Achill, da Priamos seine Drohung wiederholt. Paris trifft Achilles, der den Kranz aufhebt, in der Ferse und tötet ihn so. Menelaos zieht ihn zurück ins Lager. Agamemnon lässt Menelaos schwören, Helena, der er die Schuld an Achills Tod gibt, zu töten[431].

420„Kränze die Gefangenen zum Opfer, Helena!“ *Helena – Der Untergang Trojas*. 36:30.

421*Helena – Der Untergang Trojas.* 36:50 – 40:10.

422„Aisakos, ein einziges Mal verkünde mir kein Unheil. Sag, daß er am Leben bleibt, mein Hektor, Trojas Schutz, und alle Schätze meines Reiches gehören Dir.“ *Helena – Der Untergang Trojas*. 41:27.

423*Helena – Der Untergang Trojas.* 43:38 – 44:55.

424„Erdrosselt ihn! Reißt ihm die Zunge heraus! Blendet ihn!“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 47:51.

425Andromache küsst Achills Hände und sagt: „Die Hände, die den Sohn und Gatten uns getötet, umschlingen wir flehend und bitten: Gib uns den Leichnam Hektors zur Bestattung!“ *Helena – Der Untergang Troias.* 52:05.

426*Helena – Der Untergang Troias.* 55:24.

427„Ich traue den Trojanern nicht. Mit meinem Leibe lass Dich schützen.“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:03:25.

428*Helena – Der Untergang Trojas.* 1:00:15.

429„Um Helena's Willen ist Hektor gefallen. - Nach dem Spruch des Aeltesten gehört sie dem, der den Mörder Hektors niederschießt.“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:00:50.

430„Um unserer Liebe willen, schieß' nicht!“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:04:06.

431*Helena – Der Untergang Trojas.* 1:07:15.

Helenas Liebe für Paris ist nun verflogen[432] Aus Verzweiflung will dieser seinen Vater erschießen, verfehlt ihn aber und wird in den Kerker gebracht. Andromache tötet sich und ihr Kind an Hektors Scheiterhaufen. Helena konfrontiert Priamos mit seinen Fehlentscheidungen. Dieser will Paris töten lassen, um das drohende Schicksal von Troia abzuwenden[433].

Menelaos steigt mit anderen Kriegern ins Troianische Pferd, woraufhin die Griechen ihren Rückzug vortäuschen. Priamos sieht im Traum den Untergang Troias. Paris will sich töten, wenn Helena ihn verlässt. Er reißt sie an sich, sie wehrt sich jedoch dagegen. Priamos wird wahnsinnig, hält krampfhaft seine Krone fest und sieht Achilles auf seinem Thron. Nachdem man ihm vom hölzernen Pferd berichtet hat, befiehlt Priamos Helenas und Paris' Tod[434]. Die Berater des Königs glauben dem beim Pferd zurückgelassenen Griechen nicht, der dieses als Opfer an Athene bezeichnet. Priamos will den Athenepriester Aisakos befragen, jedoch hat er ihn bereits töten lassen, das aber vergessen. Da er sich mit Athene versöhnen will[435], lässt er das Pferd in die Stadt ziehen. Dafür lässt er das Tor einreißen[436].

Paris erkennt seine Schuld am Krieg und ist bereit zu sterben. Da er nicht mit ihr zusammen leben kann, will er mit Helena in den Tod gehen[437]. Hekabe, die nun auch Priamos' Wahn erkennt, bittet Paris zu fliehen. Paris möchte Helena mitnehmen, jedoch will diese mit ihrem Tod für das Unheil, das sie über Troia gebracht hat, büßen. Paris flieht dennoch mit der ohnmächtigen Helena, er sieht, wie Menelaos und die Griechen das Pferd verlassen, wird jedoch von Helena davon abgehalten, Alarm zu schlagen. Zunächst will Menelaos Helena töten, doch Paris schützt sie und bittet Menelaos sie zu verschonen[438]. Da sich Helena nun für Menelaos entscheidet, erbittet Paris von Menelaos den Tod und wird von ihm niedergestreckt[439].

Während der Siegesfeier in Troia tritt Aisakos als Geist auf und warnt Priamos. Dieser zieht sich in den Palast zurück und wird dort mit Helena konfrontiert[440]. Sie zeigt Priamos das brennende Troia. Darauf nimmt er Helena das Gift weg, das sie für sich selbst mitgenommen hat, trinkt es aus und stirbt, während er Athene verflucht.

432„Mit diesem feigen Schuss hast Du für immer meine Liebe getötet!“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:07:49.

433„Du sprachst damit das Todesurteil über Paris. Jetzt werde ich ihn besser zu opfern wissen als einst. Er sterbe!“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:09:50.

434*Helena – Der Untergang Trojas.* 1:22:01.

435„...das Athene mir zum Gedenken meiner Schuld gesandt hat, vor meinen Palast.“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:23:35.

436„Machen mir die Steine Trojas den Sieg streitig, so reißt das Tor nieder!“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:26:58.

437*Helena – Der Untergang Trojas.* 1:25:25.

438„Menelaos, glaub einem Sterbenden! Sie war nie schuldig, sie liebt nur Dich!“ *Helena – Der Untergang Trojas* 1:39:00.

439„Du hast meine Liebe getötet, hast Unmenschliches von mir gefordert; und da ich Göttliches nicht vermochte, verfolgtest Du mich mit Deinem Hass – und dafür geben dir die Götter jetzt die Antwort!“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:34:00 – 1:35:05.

440*Helena – Der Untergang Trojas.* 1:40:45.

Helena bietet Menelaos, der nun in den Raum getreten ist, an, sie zu töten, doch dieser kann sich nicht dazu überwinden. Helena will sich selbst richten, aber Menelaos hält sie zurück und gesteht seine Schuld ein[441]. Beide verlassen den Palast und die Griechen plündern die Stadt.

6.2.2. Analyse

Der erste Monumentalfilm, der sich mit diesem Mythos auseinandersetzt, zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er eine neue Version des Mythos erschafft, die in sich vollkommen geschlossen ist und kaum Logikfehler, Unstimmigkeiten und Kohärenzprobleme aufweist. Fast alle bekannten Episoden der berühmtesten Mythenbearbeitungen sind im Film mit neuen Ansätzen, die sich gut ineinanderfügen, vermischt, ohne dabei einen Bruch zu schaffen oder deren Nachvollziehbarkeit zu gefährden. Dabei wird eine neues Licht auf bestimmte Sachverhalte und Figuren geworfen und nicht einfach nur eine bekannte Mythosbearbeitung nacherzählt. Vor allem der Schicksalsgedanke wird ausgiebig thematisiert, sodass alle diegetischen Ereignisse über Ursache und Wirkung verfügen, die auf den Untergang Troias hinarbeiten. Hans Kysers Drehbuch ist daher ein echtes Meisterwerk. Viele der Zwischentitel gehen dabei auf Gustav Schwab zurück[442] und stellen die Verbindung zur Mythenrezeption im 19. Jahrhundert her.

Der Film baut keinen Kampf zwischen einer guten und bösen Seite auf, sondern zeigt, wie dies auch in den meisten antiken Bearbeitungen der Fall ist, mittlere Charaktere, die sowohl über positive als auch über negative Eigenschaften verfügen.

Die Auslegung der Figuren weist sowohl Neuerungen als auch Verweise auf frühere Bearbeitungen auf, die nun vorgestellt werden. Generell können die meisten Figuren als tragisch im klassischen Sinn bezeichnet werden, denn sie handeln aus (zunächst) redlichen Gründen, trotzdem führen ihre Handlungen zu ihrem Untergang. Je weiter der Krieg und die Handlung voranschreitet, desto mehr beharren die meisten Figuren in ihre Denk- und Handlungsschemata: Ein Umdenken würde alles Leid und alle Anstrengungen, die durchlebt worden sind, umsonst machen. Diese Überlegung erinnert an den Verlauf des Ersten Weltkrieges, in dem an der Westfront trotz großer Verluste kaum Bodengewinne gemacht wurden und selbst die Errungenschaften der Sieger in keinem Verhältnis

441„Das Vergangene sei vergessen. Ich allein habe das Schicksal herausgefordert, das uns allen, am meisten aber Dir, Helena, soviel zu leiden gab!“*Helena – Der Untergang Trojas.* 1:44:47 – 1:45:00.

442„Wie sehr der deutsche Stummfilmzweiteiler aus den 20er Jahren übrigens den späteren Rezeptionsstufen der Trojageschichte, besonders des 19. Jahrhunderts, verpflichtet ist, hat sich bei seiner Wiederherstellung vor einiger Zeit gezeigt: Beim Bemühen deutsche Zwischentexte mit den nur ausländischen Kopien des Films zu rekonstruieren, stellte sich heraus, dass der deutsche Text in der zweisprachigen Schweizer Fassung häufig Gustav Schwabs *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums* entnommen war.“ Wieber, Anja: *Vor Troja nichts Neues?* - Moderne Kinogeschichten zu Homers *Ilias*. In: Lindner, Martin (Hrsg.): Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film. Münster: Lit Verlag. 2005. S. 137-162. S. 138.

zum erduldeten Leid standen[443]. Der Erste Weltkrieg war zur Entstehungszeit des Films jüngste Vergangenheit!

6.2.2.1. Darstellung der Figuren

Bereits der Titel des Films stellt die Figur **Helena** in den Mittelpunkt. Dass Helena die Hauptfigur des Films ist, stellt bereits eine Emanzipation dar, denn beinahe alle früheren Bearbeitungen nennen Helena zwar als Kriegsgrund, sie ist aber kaum mehr als eine Trophäe bzw. ein MacGuffin. Dies geht so weit, dass in der Antike sogar Helena als Kriegsgrund angezweifelt wurde[444]. Die meisten Mythosbearbeitungen, vor allem die *Ilias*, setzen andere Figuren wie Achilles, Hektor, Paris oder Aeneas in den Mittelpunkt. So entspricht die Entwicklung der Figur im vorliegenden Film einer fast völligen Umkehrung des Bekannten: Am Beginn der Handlung ist sie die schüchterne Frau, die für Menelaos ein Mittel zur eigenen Selbstdarstellung ist. Sie wird daher anfangs über ihren Ehemann definiert. Helena wird erst durch Aphrodites Taube, also durch die Götter, zur schönsten Frau Griechenlands erwählt. Dies stellt einen Gegensatz zu den meisten Mythosbearbeitungen dar, wo Helena von vornherein als die schönste Frau bezeichnet wird[445]. Im Film will sie diese Ehre zunächst nicht annehmen, da sie sich vor der Verantwortung und den möglichen Folgen fürchtet. Bereits hier ist erkennbar, dass sie sich gegen ihr Schicksal zu wehren versucht. Zu Beginn wird sie nicht nur von Menelaos, sondern auch von den Göttern fremdbestimmt: Die Taube erwählt sie zur schönsten Frau Griechenlands und das Orakel zeigt ihr Paris' Gesicht. Dass sich Helena in Paris verliebt, mag auch als Einfluss der Liebesgöttin interpretiert werden. Paris trägt sie außerdem ohne sie zu fragen zu seinem Schiff, um sie nach Troia zu führen. Helena ist an den Ereignissen also schuldlos. Trotz allem wird sie von den Priestern für ihre eigene Entführung verantwortlich gemacht.

Helena wird also erst in Troia selbstbestimmt, wenn das in einer diegetischen Welt, die derart nachdrücklich auf die Macht des Schicksals eingeht, überhaupt möglich ist. Dies zeigt sich dadurch, dass sie in Troia von Anfang an primär wegen ihrer Handlungen als vermeintliche Gesandte der Aphrodite und nicht wegen ihrer Schönheit verehrt wird. Sie wird nicht mehr auf ihre äußerlichen

443 Bertolt Brecht hat diesen Zustand treffend mit den Würflern, die Angst vor dem Aufhören haben, da sie dann zählen müssen, was sie verloren haben, verglichen. Vgl. Brecht, Bertolt: Mutter Courage und ihre Kinder. Eine Chronik aus dem Dreißigjährigen Krieg. Berlin: Suhrkamp Verlag, 1963. S. 8.

444 Vgl. Dio Chrysostom: Discourses I-XI. With an English translation by J.W. Cohoon, Ph.D. London: William Heinemann Ltd., 1971. XI, 37-63.

445 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 127-132.; Vgl. Homer: Ilias. III, 156-160. Vgl. Hyginus. Fabulae. Sagen der Antike. Ausgewählt und übersetzt von Franz Peter Waiblinger. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, 2007. Tyndareos (S. 64f.).

Reize, die anderen als Mittel zur Selbstdarstellung dienen, reduziert. Den ersten Schritt in diese Richtung stellt ihr Kontakt zu Achilles dar, dem sie den Siegeskranz überreicht und der sie zum Schiff begleitet. Wenngleich sie noch immer primär als Trophäe wahrgenommen wird, wendet sie sich doch von Menelaos ab, der sie als seinen Besitz sieht.

So markiert die Ankunft in Troia den Wandel Helenas zur aktiven Figur, die, im Gegensatz zu anderen Mythosbearbeitungen, nun dezidiert in die Handlung eingreift. Diese zur Entstehungszeit des Films provokative Interpretation der Rolle der Frau in der Gesellschaft mag einer der Gründe für das Jugendverbot des Films sein[446]: Die Emanzipation der Figur Helena zeigt die Entwicklung der Helena von einer Frau, die sich zunächst über ihren Ehemann definiert, hin zu einer starken, selbstbestimmten Frau, die sich nur den Göttern, aber nicht den Männern unterwirft. Helena entspricht in dieser Verfilmung auch dem Bild der emanzipierten Frau, die „mehr in der Öffentlichkeit agiert als um 1900 und auch typische Männerdomänen wie Autofahren, Fliegen etc. erobert.“[447]. Wieber ordnet Helena daher auch dem Bild der 'femme fatale' zu, so wie andere, betont kinderlose Filmheldinnen, etwa Kleopatra[448]. Der Wandel von der schüchternen Frau hin zur starken Figur, die von vielen Männern geradezu obsessiv verehrt wird, unterstreicht diese Interpretation. Dabei muss vor allem betont werden, dass Helena eine der wenigen Figuren im Film ist, die die Konsequenzen ihres Handelns tragen. Ihre Lage wird zwar immer verzweifelter, jedoch verliert sie nie den vernünftigen Blick auf die Wirklichkeit: Sie kann Paris nicht mehr lieben, als dieser verzweifelt Achill tötet, um Helena zu besitzen und nicht zu verlieren. Genauso weigert sie sich, die gefangenen Griechen zu opfern, und stellt sich Priamos entgegen. Sie übernimmt außerdem die Verantwortung für das Leid des Krieges und möchte daher nicht mit Paris aus der Stadt flüchten. Diese Erkenntnis wird zeitgleich mit den Vorbereitungen am Troianischen Pferd inszeniert, was bedeutet, dass Helenas Einsicht, dass der Krieg von troianischer Seite aus nicht gerechtfertigt ist, den Untergang der Stadt besiegelt. Zwar kann man auch in anderen Bearbeitungen des Mythos Helenas Schuldgefühle finden[449], neu jedoch ist der geplante Selbstmord sowie der aufrichtige Wunsch, sich von Menelaos töten zu lassen, um für ihre Taten zu büßen. Dass sie am Ende des Films zu Menelaos zurückkehrt, relativiert ihre Emanzipation nicht, denn sie tut dies aus freiem Willen. Sie spekuliert auch nicht auf Menelaos' Vergebung, wie z.B. bei Euripides[450], sondern ist ihm gegenüber völlig ehrlich.

446Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S.146.
447Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S.146.
448Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 146.
449 Vgl. Homer: Ilias. III, 172-180.
450Vgl. Euripides: Die Troerinnen. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Kurt Steinmann. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2004. 860-1059.

Die Vorgeschichte des **Paris** ist im Vergleich zu anderen Bearbeitungen nur leicht abgeändert[451]. Die Tatsache, dass er nichts von seiner königlichen Abstammung weiß, entspricht den bekannten Mythenbearbeitungen[452]. Er freut sich, von den Göttern auserwählt zu sein, und ist voller Zuversicht, Aphrodites Preis für sein Urteil zu erhalten[453]. Dass ihn dies bereits von Beginn an antreibt, lässt sich u.a. daran erkennen, dass er die Mannschaft des Sühneschiffs mit Waffengewalt dazu zwingt, den Kurs zu halten. Ob Paris klar ist, dass er die Verliererinnen Athene und Hera beleidigt hat, die darauf Rache an Troia nehmen, bleibt fraglich. Einerseits spricht seine freiwillige Fahrt mit dem Sühneschiff zum Heraheiligtum in Griechenland dafür, andererseits ist die Fahrt für ihn Mittel zum Zweck, um zu Helena zu kommen. Dass er die Opfertiere für Hera auf Cythera zurücklässt, weist auch auf Respektlosigkeit gegenüber der Göttin hin.

Paris nimmt Helena mit nach Troia, obwohl er nun weiß, dass sie die Königin von Sparta ist. Zu diesem Zeitpunkt ist ihm jedoch seine eigene Abstammung nicht bewusst, weswegen man ihm nur bedingt politische Fahrlässigkeit unterstellen kann. Er wirkt jedoch naiv, indem er sich blind auf Aphrodite verlässt, ohne Verantwortung für sein Handeln zu sehen. Aphrodite erfüllt ihm zwar alle Wünsche, doch als er von seinen Eltern wiedergefunden ist und in der Sänfte den Kämpfen zusieht, was auf bekannte Mythosbearbeitungen anspielt[454], erkennt er, dass er mit dieser neuen Rolle auch Verantwortung übernehmen muss. Das tut er zu Beginn auch, indem er Helena vor den Griechen schützen will. Er führt sogar den Angriff der Troer und hilft Hektor im Kampf. Im Gegensatz zu anderen Versionen des Mythos wird er in *Helena* also nicht als Feigling porträtiert[455]. Erst der „feige Schuss“[456] weist auf die übliche Charakterisierung von Paris hin. Dieser ist jedoch von Priamos erzwungen und markiert außerdem den Bruch zwischen Paris und Helena.

Zweifellos liebt Paris Helena abgöttisch, aber sie ist für Paris auch ein Mittel zur Selbstbestätigung: Dass Göttinnen von ihm ein Urteil über ihre Schönheit erfragen, entfernt ihn von 'gewöhnlichen' Sterblichen hin zum Göttlichen. Die Verbindung mit Helena ist das Resultat dieser Tatsache. Die Möglichkeit, sie zu verlieren, bedeutet, dass Aphrodite ihn ebenfalls im Stich lässt und er nur ein gewöhnlicher Sterblicher ist. Paris' Liebe zu Helena stellt in gewisser Weise also auch seine Liebe zu sich selbst dar. Paris geht aus diesem Grund für Helena 'über Leichen' – unter Androhung, dass

451 Vgl. Hyginus: Fabulae. Paris (S. 76f.).

452 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 149f.

453 Darum will er Aphrodite auch seinen schönsten Stier opfern, was zur Reise nach Griechenland führt. Der Film weist eine leichte Änderung zu den meisten Mythosbearbeitungen auf, denn dort geht Paris nach Troia, um den Stier, der ursprünglich Teil seiner Herde war, zurückzugewinnen. Der Stier wurde Paris und Agelaos weggenommen, um bei Spielen in Troia als großer Preis zu dienen. Da Paris die Spiele gewinnt, erregt er die Aufmerksamkeit der königlichen Familie und wird als Sohn des Priamos identifiziert. Vgl.Schwab, Gustav: Sagen des Klassischen Altertums. Vollständige Ausgabe. Köln: Anaconda Verlag GmbH, 2011. S. 310.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Paris (S. 76f.).

454 Vgl. Homer: Ilias. III, 325-331, 520-529.

455 Vgl. Homer: Ilias. XI, 384-395.

456 *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:07:49.

ihm Helena weggenommen würde, erschießt er Achilles aus dem Hinterhalt und macht daher deutlich, dass es ihm primär darum geht, Helena zu besitzen. Er wendet sich zwar auch gegen Priamos, als dessen Befehle unverhältnismäßig werden, jedoch tut er dies entweder um Helena zu schützen oder um sie nicht zu verlieren. Dafür setzt er selbst Waffengewalt gegen seinen Vater ein und merkt zu spät, dass diese Handlungen Verfehlungen sind. Als Helena keine Liebe mehr für ihn empfindet, bricht er zusammen, da auch sein Bild von sich selbst in sich zusammenfällt: Eine Einstellung zeigt Paris, der am Boden liegend Helenas Füße umschlingt. Weil er nicht mit ihr leben kann, will er mit ihr sterben. Erst kurz vor seinem Tod durch Menelaos realisiert er, dass Helena nicht zu ihm gehört. Er ist ohne Helena nichts und bittet Menelaos darum, ihn zu töten[457].

Die Figur **Menelaos** entwickelt sich im Film vom selbstsüchtigen Ehemann und Machtmenschen, der seine Frau nur als Prestigeobjekt wahrnimmt, hin zu einem Gatten, der seine Frau respektiert, seine Fehler einsieht und Reue zeigt, sodass die beiden Figuren schließlich gleichberechtigt sind. Diese hochmoderne Entwicklung ist seitdem in keinem Film mehr zu sehen. Zu Beginn nimmt er Helenas Befürchtungen nicht ernst und schlägt auch die Warnungen des Orakels in den Wind. Menelaos' Selbstdarstellung macht auch vor unfairen Mitteln nicht Halt, denn er lässt Achilles beleidigen, damit sein größter Rivale nicht am Wagenrennen teilnimmt. Dieser Plan geht jedoch nicht auf und Achilles' Sieg weist darauf hin, dass Menelaos kein Recht mehr auf Helena hat, wenn er sie zur persönlichen Zurschaustellung missbraucht. Menelaos beginnt dadurch zu realisieren, dass er durch sein Verhalten seine Frau verliert. Er übernimmt auch die Verantwortung für seine Mitstreiter während des Krieges, was sich u.a. darin äußert, dass er Achilles schützen will[458]. Wie auch in vielen anderen Mythosbearbeitungen möchte Menelaos Helena in Troia zunächst töten, entflammt aber wieder in Liebe zu ihr und versöhnt sich mit ihr.

Das Verhältnis der Figuren Helena, Paris und Menelaos wird in *Helena* oft mit den Figuren Aphrodite, Adonis und Ares verglichen, die ein ähnliches Liebesdreieck bilden[459]. Diese Parallele wird bereits mit dem Frühlingsfest gezogen, da die Frühlingsriten, die am Beginn der Handlung stehen, auf der Insel Cythera, die mit der Geburt der Aphrodite assoziiert wird[460], beim Adonistempel begangen werden. Die Litanei kündigt bereits die weitere Handlung an und thematisiert dadurch die Unabwendbarkeit des Schicksals:

457 *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:34:00 – 1:35:05. In anderen Versionen wird Paris durch Philoktetes getötet. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 8.

458 *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:03:25.

459 Vgl. Ovid: Metamorphosen. In deutsche Hexameter übertragen und mit dem Text herausgegeben von Erich Rösch. München: Ernst Heimeran Verlag, 1974. X, 503-532.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 183-185.

460 Vgl. Hesiod: Theogonie. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Otto Schönberger. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2011. 154-206.; Vgl. Bell, Robert E.: Women of Classical Mythology. A Biographical Dictionary. Santa Barbara (CF): ABC-CLIO, 1991. S. 54.; Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. Zweite, überarbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH, 2011. S. 239.

„So kröne ich mit Myrte die heilige Taube Aphroditens. Sie möge die schönste Frau Griechenlands suchen, deren nackte Schönheit Adonis erwecke.“[461]

Im Adonistempel trifft Helena auf Paris, den sie zunächst für Adonis hält, da die Statue auf dem Altar Paris' Erscheinung gleicht. Helena, die, wie Aphrodite, verheiratet ist, verändert sich nach der Begegnung mit Paris vollkommen, sie beginnt also ein neues Leben und wird demnach 'neu geboren'. Helena wirkt in Troia Wunder im Namen der Aphrodite und rettet Paris aus dem Duell mit Menelaos, was in der *Ilias* durch Aphrodite selbst geschieht[462]. Menelaos weist Parallelen zum Kriegsgott Ares, dem Ehemann der Aphrodite, auf: Er ist König von Sparta, das traditionell als kriegerische Polis[463] angesehen wird. Auch Paris' Tod durch Menelaos erinnert an Ares, der Adonis tötet[464].

Achilles wird in *Helena* als fähiger Krieger und Athlet dargestellt, was auch den gängigen Mythosbearbeitungen entspricht, in denen er als bester Krieger vor Troia genannt wird[465]. Er wird daher (auch beim Essen) oft mit Helm dargestellt[466]. Da er sich seiner Fähigkeiten bewusst und darauf stolz ist, lässt er vor dem Spiegel die Muskeln spielen. Dass Achill von einem anderen Mann eingeölt wird und dass Thersites[467] ihn fragt, seit wann er um Weiberkränze kämpfe[468], kann zwar als Hinweis auf die vermeintliche Homosexualität Achills interpretiert werden, sein Verhalten gegenüber Helena widerlegt dies aber[469]. Thersites' Hohn im Auftrag des Menelaos, um Achills Teilnahme am Rennen zu sabotieren, nimmt vorweg, dass sich Achill wegen Agamemnons Beleidigung im Zorn zurückzieht. In beide Situationen ist jeweils einer der Atriden verwickelt. Der Grund für Achills Rückzug vom Kampf entspricht in *Helena* allerdings nicht den gängigen

461 *Helena – Der Raub der Helena.* 02:19.

462 Vgl. Homer: Ilias. III, 379-454.

463 Dies hat vor allem mit der Kindererziehung (der sog. Agogé) zu tun, die die männlichen Bürger bereits in früher Kindheit abhärten und zu Kriegern erziehen soll. Das Kriegerethos der Spartaner hat durch die Schlacht bei den Thermopylen große Berühmtheit erlangt.

464 Vgl. Nonnos: Die Dionysiaka des Nonnos. Deutsch von Thassilo von Scheffer. Zweiter Band. München: Verlag von F. Bruckmann A.G., 1929. XLI, 204-211.

465 Vgl. Homer: Odyssee. Übersetzung, Nachwort und Register von Roland Hampe. Stuttgart. Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2012. III, 103-110.; Vgl. Homer: Ilias. I, 240-244.

466 *Helena – Der Raub der Helena.* 52:13. Achilles ist im Film die einzige Figur, die den korinthischen Helm so trägt, dass das Gesicht erkennbar ist. Diese Darstellung erinnert an viele Abbildungen in der griechischen Kunst. Beispielsweise werden mythische Figuren auf Vasen auf diese Weise dargestellt, aber auch die Büste des großen Feldherren Perikles zeigt diese Kopfbedeckung.

467 In der *Ilias* handelt es sich bei Thersites um einen der Achäer, der im zweiten Gesang die Griechen dazu bringen will, nach Hause zu segeln. Odysseus weist ihn in seine Schranken und schlägt ihn. Dass der Name des Zwietracht säenden Griechen in diesem Kontext benutzt wird, ist durchaus gerechtfertigt, da er in der *Ilias* eine ähnliche Funktion erfüllt, dort jedoch nur einen recht kurzen Auftritt hat. In der *Ilias* wird er außerdem als bucklig und hässlich beschrieben, was der Film durch gemeine, lachende Grimassen zu adaptieren versucht.

468 *Helena – Der Raub der Helena* 27:48.

469 Alternativ kann man den Angriff von Thersites auch in 'seit wann gibt sich Achill mit so weibischen Dingen ab?' uminterpretieren. Eine ähnliche Darstellung, in der Achill nach einer Beleidigung tötet, findet sich in Proklos' Zusammenfassung der *Aithiopis:* Vgl. Proklos: Chrestomathie. Vom selben Autor über die Aithiopis. Übersetzung: Georg Danek. 54. Mein Dank geht an dieser Stelle an Prof. Georg Danek für die Übersetzung.

Darstellungen[470], denn Agamemnon verbietet Achill mit Hektor zu kämpfen, obwohl dieser durch das Duell den Krieg entscheiden will. Agamemnon unterbindet Achills Suche nach Ruhm. Im Gegensatz zu den verbreiteten Darstellungen ist Agamemnon hier nicht im Unrecht, denn er zieht das Duell zwischen Paris und Menelaos vor, das den Krieg beenden soll. Achills Reaktion zeigt seinen Drang zur Selbstdarstellung und seinen leicht verletzlichen Stolz. Möglicherweise[471] unterdrückt er beim Wagenrennen seinen Stolz jedoch, da er von Helenas Schönheit überwältigt ist: Trotz seiner anfänglichen Entscheidung, nicht am Rennen teilzunehmen, entschließt er sich, sich am Wettstreit um den von Helena verliehenen Kranz zu beteiligen und siegt.

Achill ist in diesem Film Helena ebenfalls verfallen, was an eine Version des Mythos erinnert, in der Achill einer der Ehemänner der Helena ist, bzw. nach seinem Tod mit ihr vereint ist[472]. Seine Liebe ist der Grund für die anfänglichen Auseinandersetzungen mit Menelaos, die diesen seine Fehler erkennen lassen, aber auch für seine Teilnahme am Krieg gegen Troia. *Helena* zeigt also Achill als eine der Figuren, die auf dem Einhalten des Eides bestehen, da er in den Kampf ziehen will, um Helena zu retten. Die meisten Mythenbearbeitungen begründen den Kriegseintritt von Achill jedoch damit, dass er für seinen persönlichen Ruhm kämpfen will, nicht für eine gemeinsame Sache mit den Griechen bzw. wegen seiner Liebe zu Helena[473]. Er will oder soll häufig sogar überhaupt nicht am Kampf teilnehmen[474]. Seines Schicksals ist er sich in *Helena*, im Gegensatz zu anderen Bearbeitungen[475], nicht bewusst.

Achills Liebe zu Helena äußert sich vor allem dadurch, dass er den von Helena überreichten Siegeskranz des Wagenrennens immerzu bei sich hat und er außer sich ist, als dieser Paris übergeben wird. Einerseits wurde ihm der Kranz von Helena übergeben, andererseits zeichnet er auch den Sieger und besten der Fürsten aus, weswegen man Achills Besessenheit von dieser Trophäe auch als Zeichen seiner Selbstverliebtheit und Suche nach Ruhm interpretieren kann, für die sich Achill in anderen Bearbeitungen bewusst entscheidet[476].

---

470 Achilles zieht sich in den meisten Bearbeitungen vom Kampf zurück, da ihm Agamemnon Briseis wegnimmt. Vgl. Homer: Ilias. I, 101-246.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VII, 1.

471 Wie weiter unten beschrieben, ist es auch möglich, dass er genau wegen seines Stolzes dennoch am Rennen teilnimmt, da er es nicht verkraften würde, dass ein anderer den Siegeskranz erhalten würde.

472 Vgl. Anderson, Graham: Philostratus. Biography and belles lettres in the third century A.D. London: Croom Helm, 1986. S. 241.; Vgl. Goethe: Johann Wolfgang v.: Faust II. In: Goethe, Johann Wolfgang v.: Werke. Sechster Band. Faust I, Faust II. Frankfurt a. M.: Insel Verlag, 1982. III. Akt, S. 323f.; „Und danach begehrt Achilleus Helena zu betrachten, und es brachten Aphrodite und Thetis die beiden an denselben Ort zusammen." Proklos: Chrestomathie. Übersetzung: Georg Danek. 41. Mein Dank geht an dieser Stelle an Prof. Georg Danek für die Übersetzung.

473 Vgl. Homer: Ilias. IX, 410-416.

474 Siehe die Episode des Mythos, in der sich Achill in den Gemächern der Töchter des Lykomedes als Frau verkleidet bzw. dort von seinen Eltern als Frau verkleidet versteckt wird, damit er nicht am Krieg teilnehmen muss. Vgl. Schwab, Gustav: Sagen des Klassischen Altertums. S. 320-321., Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 174., Vgl. Hyginus: Fabulae. Achilles (S. 80-83).

475 Vgl. Homer: Ilias. I, 352-354; IX, 410-416; XVIII, 95f.

476 Vgl. Homer: Ilias. IX, 410-416.

Achill ist im Film nicht blond, wie in anderen Überlieferungen[477], um ihn gleichsam als Löwen zu charakterisieren[478]. Die Löwen, die Troias Umland bedrohen, denen Hektor entgegentritt und die von Helena besänftigt werden, nehmen im Film Achills Teilnahme am Krieg vorweg.

Priamos wird in *Helena* in vielerlei Hinsicht anders dargestellt als in früheren Mythosbearbeitungen. Die Auslegung entspringt jedoch denselben Grundideen, die auch in den gängigen Bearbeitungen zu finden sind: Priamos ist zunächst ein weiser König, der seine Stadt gegen alle Gefahren schützen möchte. Er wird als sehr fromm und gottesfürchtig dargestellt, was bereits dadurch unterstrichen wird, dass er seinen Sohn zum Wohl seiner Stadt opfern wollte[479]. Deshalb passt die Bezeichnung „Hirte der Völker“[480] aus der *Ilias*. Er wird von Beginn an mit dem für ihn unbegreiflichen Zorn der Götter konfrontiert und versucht, die Situation so gut es geht zu normalisieren, jedoch steuert er, ohne es zu wissen, dadurch Troia in den Abgrund. Die Tragik, dass er durch den Versuch, das Schicksal abzuwenden, indem er den Orakelspruch des Agelaos befolgt, die Zerstörung Troias ermöglicht, ist im klassischen Sinne tragisch. Der erste Hinweis auf Priamos' Besessenheit ist die Bedrohung des Sehers Aisakos, den er zum Orakelspruch zwingt, der von Troias Zerstörung kündet[481].

Priamos versucht verzweifelt, das Schicksal von seiner Stadt abzuwenden, was sich vor allem in der Suche nach einer neuen Stadtgottheit äußert. Helena sieht er als Heilsbringerin, die durch ihre vermeintlichen Wunderkräfte Troia retten könnte. Als Aisakos erklärt, dass Helena Grund für den Untergang der Stadt sein wird, wirft ihn Priamos ins Gefängnis. Dies zeigt, dass er sich nicht mit unangenehmen Wahrheiten auseinandersetzen will und verzweifelt versucht, das Schicksal noch zu ändern. Auch die diplomatisch kurzsichtige Entscheidung, Helena nicht zu übergeben, ist auf seine unverrückbare Ansicht, Helena sei die einzige Hoffnung für die Stadt, zurückzuführen. Sein Verhalten ist anfänglich noch nachvollziehbar, jedoch werden seine Handlungen im weiteren Verlauf unverhältnismäßig. Grund dafür ist seine Besessenheit, die Stadt um jeden Preis zu retten. Er versucht, die Götter mit allen Mitteln zu versöhnen, wenn nötig auch mit Menschenopfern[482]. Diese Besessenheit zeigt sich bereits darin, dass er seinen eigenen Sohn aussetzen ließ. Die Götter sind ihm jedoch nicht gewogen. Erst im Sterben verflucht er Athene. Für das Schicksal der Stadt

477Vgl. Hyginus: Fabulae. Achilles (S. 80-83).

478Vgl. Homer: Ilias. XXII, 261-266.

479„Agelaos hatte Paris, den jüngsten Sohn des Priamos, grossgezogen – obwohl er ihn einst den Göttern hätte opfern sollen, um Unheil von Troja abzuwenden.“ *Helena – Der Raub der Helena.* 07:15.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Paris (S. 76f.).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 149.

480*Helena – Der Raub der Helena.* 15:11. Diese Bezeichnung ist in der *Ilias* auf Agamemnon bezogen: „So sprach er, Agamemnon schmähend, den Hirten der Völker“ Homer: Ilias (Hampe). II, 243.

481*Helena – Der Raub der Helena.* 23:34.

482In der *Ilias* und auch in anderen Bearbeitungen des Troianischen Krieges werden Menschen geopfert. So z.B. bei Patroklos' Totenfeier, am Grab des Achilles und auf der Fahrt nach Troia. Vgl. Homer: Ilias. XXIII, 173-176.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 21f.; VIII, 23.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. XII, 24-38.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Iphigenia (S. 82f.), Polyxena (S. 90f.).

sucht er einen Schuldigen, will aber seine eigenen Verfehlungen nicht einsehen. Je weiter die Handlung von *Helena* voranschreitet, desto negativer wird Priamos dargestellt, bis er schließlich der Antagonist des Films ist. Er wandelt sich vom fürsorglichen Monarchen zum willkürlichen Tyrannen.

Priamos stellt sich nicht der Wirklichkeit, was beim Gespräch mit Aisakos im Kerker deutlich wird[483]. Mit der Zeit wird er wahnsinnig, da seine Entscheidungen die Stadt nicht retten und er das Leid seines Volkes erlebt. In seinen Träumen sieht er den Fall der Stadt, was auch ein gängiges Motiv des Mythos ist[484]. Seine Mitschuld am Untergang Troias wird vor allem dadurch offensichtlich, dass er den Befehl gibt, die Mauern einzureißen, um das Pferd in die Stadt bringen zu können[485]. Am Schluss geht es ihm nur noch um seinen persönlichen Machterhalt. Er wird von seinen negativen Entscheidungen heimgesucht, weswegen er den Geist des ermordeten Achill sieht. Nach dem vermeintlichen Sieg über die Griechen spottet er über den hingerichteten Aisakos und somit über die Götter. Deshalb taucht Aisakos' Geist auf und ermahnt ihn mit Flammenschrift[486].

Hektor ist Helena scheinbar auch verfallen, doch kämpft dagegen an. Er wird, wie in den meisten Bearbeitungen des Troia-Mythos, als mutig, pflichtbewusst und starker Kämpfer porträtiert. Zwar entspricht Hektors' Verhalten weitgehend dem in der *Ilias*, die Figur wirkt aber im heutigen Kontext weniger integer, da er die Rüstung des Achill raubt und vor diesem an späterer Stelle flieht, wenngleich dies Homers Beschreibung entspricht.

Andromache sieht Helena möglicherweise zunächst als Konkurrenz, stellt sich aber auf ihre Seite, als Helena für den Tod des Hektor verantwortlich gemacht und getötet werden soll. Trotz ihrer Trauer und ihres Verlustes ist sie, neben Helena, die einzige Figur in Troia, die vernünftig handelt und weiß, was richtig und falsch ist. Da Troia nach dem Tod des Hektor keine Werte mehr verkörpert, die verteidigt werden müssen, nimmt sie sich und ihrem Kind am Scheiterhaufen ihres Ehemannes das Leben. Dies ist ebenfalls eine neue Herangehensweise[487], wenngleich Menschenopfer an Heroengräbern auch in anderen Bearbeitungen beschrieben werden[488].

483„Aisakos, ein einziges Mal verkünde mir kein Unheil. Sag, daß er am Leben bleibt, mein Hektor, Trojas Schutz, und alle Schätze meines Reiches gehören Dir.“ *Helena – Der Untergang Trojas*. 41:27.

484Priamos wird in der Nacht von Träumen gequält, die ihm den Untergang Troias zeigen, wobei Paris das Feuer legt. Siehe hierzu Hekabes Traum, in dem sie ein brennendes Holzscheit gebiert. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 148f.

485„Machen mir die Steine Trojas den Sieg streitig, so reißt das Tor nieder!“ *Helena – Der Untergang Trojas.* 1:26:58.

486Dies erinnert an die alttestamentarische Geschichte um den babylonischen König Belsazar, dem nach seiner Blasphemie von Gott der Untergang seines Reiches und sein Tod in brennender Schrift prophezeit wird. Vgl. Bibel. Gute Nachricht Bibel. Altes und Neues Testament. Mit den Spätschriften des Alten Testaments (Deuterokanonische Schriften/Apokryphen). Revidierte Fassung 1997 der 'Bibel in heutigem Deutsch'. Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft, 1997. Daniel, 5, 1-5, 25. Heinrich Heine hat die Episode in seiner Ballade *Belsazar* behandelt.

487In vielen Bearbeitungen wird Andromache versklavt und ihr Sohn Astyanax getötet. Vgl. Euripides: Die Troerinnen.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 23.

488 Z.B. Polyxenas Selbstmord am Grab des Achilles. Vgl. Philostratus, Flavius: Apollonius von Tyana. Übersetzt von Eduard Baltzer. Aalen: Scientia, 1970. IV, 16. Historische Bezüge vgl. Stampolidis, Nikolaos Chr.: Menschenopfer am Grab. Ehrengabe für die Toten. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200-700 v. Chr.

Aisakos stellt eine Mischung zwischen den mythologischen Figuren des Aisakos und der Kassandra dar. Wie auch Kassandra prophezeit er den Untergang der Stadt und wird von Priamos weggesperrt. Priamos' Reaktion zitiert Agamemnons bekannte Reaktion auf Kalchas' Aussage zu Beginn der *Ilias* und stellt Priamos somit negativ dar[489]. Priamos glaubt jedoch an die Orakel des Aisakos, weswegen er z.B. Paris anstelle von Hektor auf das Sühneschiff gehen lässt. Die Warnung der Oinone, dass Paris kein Schiff wegen Helena besteigen solle, wird so bearbeitet[490]. Aisakos ist in anderen Mythosbearbeitungen ein Sohn des Priamos, der Paris bei seiner Geburt als Ursache für den Untergang der Stadt erkennt[491]. Aisakos verkörpert für Priamos die unangenehmen Wahrheiten, die er nicht wahrhaben will. Doch selbst im Tod wird er von Aisakos' Orakeln nicht verschont. Aisakos erkennt zwar die Situationen und warnt daher die beteiligten Figuren, jedoch kann er nicht selbst handeln, da er ein beobachtendes Sprachrohr der Götter ist. Aisakos weiß, dass mögliche Handlungen nichts ändern, da das Schicksal ohnehin bereits besiegelt ist. Einige Orakel gehen auch nur darum in Erfüllung, weil sie ausgesprochen werden, sind also selbsterfüllende Prophezeiungen[492].

6.2.2.2. Darstellung des Götter und des Schicksals

Die Götter treten in *Helena* in persona nur innerhalb von Paris' Traum auf. Dies stellt einen Kontrast gegenüber den Homerischen Bearbeitungen dar, wo die Götter sehr oft selbst eingreifen, wenngleich dieser Einfluss mehrfach nicht 'sichtbar' ist[493]. Im Film werden kaum übernatürliche Phänomene gezeigt. Sind sie demnach nur Einbildung und die Geschehnisse entstehen zufällig? Dies ist kaum möglich, denn es gibt im Film viele Indizien für das Übernatürliche und das konkrete Eingreifen von Gottheiten. Hierzu zählen die Taube der Aphrodite, die Helena zur schönsten Frau Griechenlands kürt und Paris den Weg zu Helena zeigt, die Bestrafung von Troia durch Hera und Athene, die ihre Standbilder mit Wirbelstürmen zerstören, sowie das Orakel und der Spiegel, die

Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S. 175-179.

489„Unglücksseher, der noch nie ein Wort gesprochen, das mir Gedeihen gebracht hätte! Legt ihn in Kette – in das tiefste Verliess mit ihm!“ *Helena – Der Raub der Helena.* 1:19:40.; „Unglücksseher, der nie auch ein heilsames Wort mir geredet!“ Homer: Ilias. In: Homer: Ilias Odyssee. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: DTV, 2008. S. 3-437. I, 106.; Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. In: Dares & Diktys: Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen“-Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta. Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH. 2005. XI.; Vgl. Bell, Robert E.: Women of Classical Mythology. A Biographical Dictionary. S. 110.

490Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 154.

491Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 147-149.

492Vgl. Watzlawick, Paul: Anleitung zum Unglücklichsein. Vom Schlechten des Guten oder Hekates Lösungen. München: Piper Verlag GmbH, 2001. S. 61-65.

493Bei Homer helfen die Götter den Sterblichen oft, indem sie beispielsweise ihren Willen oder ihren Körper stärken.

beide Helena Paris' Gesicht zeigen. Dass Helena Löwen zähmt, scheint ebenfalls auf göttliche Hilfe zu verweisen. Andere Ereignisse legen ein Eingreifen der Götter nahe, wie das gegenseitige Erkennen von Paris und Hektor am Bergaltar und das Verwenden des Mantels der Aphrodite als Segel. Es werden in *Helena* auch viele Ereignisse prophezeit, wie z.B. der Fall Troias, die Tatsache, dass die Griechen viele Jahre um Helena kämpfen müssen, und Paris' Gesicht, das Helena gezeigt wird. Die Zwischentitel verweisen auf die übernatürlichen Phänomene, indem zu Beginn von *Helena – Der Untergang Troias* explizit erwähnt wird, dass Helena durch „seltsame Geschehnisse“[494] an Paris gebunden bleibt. Ein anderer Zwischentitel geht konkret auf das Eingreifen der Götter ein:

„Erzürnt darüber, dass Paris Aphrodite den Vorzug gab, rächte sich Hera an Troja und sandte einen Wirbelsturm.“[495]

Da Zwischentitel kein Teil der diegetischen Welt sind, ist davon auszugehen, dass die Götter innerhalb des Films existieren.
Die Figuren in *Helena*, allen voran Priamos, sind götterverbunden. Die Erscheinungen, die Priamos gegen Ende des Films wahrnimmt, können einerseits übernatürlich, andererseits auch auf Priamos' Wahnsinn zurückzuführen sein. Dass sich die Götter jedoch vor allem in nicht bewussten Geisteszuständen wie Wahn und Schlaf zeigen, erinnert an viele antike Mythendarstellungen[496] und an antike griechische religiöse Praktiken[497].
Im Troianischen Krieg sind Hera und Athene traditionell auf der Seite der Griechen. Dass **Athene** zu Beginn der Handlung als Schutzgöttin Troias beschrieben wird, erinnert an Darstellungen aus der *Ilias*[498] und mag außerdem auf das Palladion, eine Athenestatue, die geraubt werden muss, bevor die Stadt eingenommen werden kann[499], anspielen. Dass Athene ihr Standbild zerstört, verweist auf den Raub des Palladions durch u.a. Odysseus[500]. Athene ist die Göttin der Weisheit, was sich auch darin widerspiegelt, dass Aisakos in *Helena* ein Athenepriester ist, der Priamos die Wahrheit zeigen will. Dieser will sich jedoch nicht damit befassen und lässt ihn hinrichten. Das Troianische Pferd wird

494*Helena – Der Untergang Trojas.* 00:00 – 01:05.
495*Helena – Der Raub der Helena.* 14:35.
496Vgl. Homer: Ilias. II, 1-43.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 148.
497Vgl. Delphi. An Archaeological Guide. Texts: Eleni Aimatidou-Argyriou. Photographs: Spyros Meletzis, Marianna Angelopoulou. Athen: Spyros Meletzis Archive, 2003. S. 23.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. X, 24, 7.; Vgl. Parke, H. W.: Greek Oracles. London: Hutchinson University Library, 1967. S. 74-80.
498Dies lässt sich auch durch „Städtebeschirmerin“, ein Beinamen der Athene oft gegeben wird, erkennen. Homer: Ilias. VI, 86-101; 297-311.
499Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 144f.; VIII, 10, 13.
500Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 13.

ebenfalls als Opfer an Athene bezeichnet, was auch anderen Mythosbearbeitungen entspricht[501]. Athenes Zorn gegenüber Troia entwickelt sich über den gesamten Film bis zur Zerstörung der Stadt. Das Faktum, dass bereits kurz nach dem Parisurteil Troia von Hera und Athene bestraft wird, mag zunächst ungerecht wirken, weil noch keine offene Verbindung zwischen Paris und Troia hergestellt ist. Es wird aber dadurch klar, dass die Götter zukünftige Ereignisse bereits kennen.

Hera wird einerseits durch Paris' Entscheidung und andererseits durch das Zurücklassen ihrer Opfertiere beleidigt. Beides wird sofort bestraft: Sie schickt einen Wirbelsturm nach Troia und die Priester erkennen an den Opfergehängen, dass Paris aus Troia stammt.

Das Schicksal spielt in *Helena* als Manifestation des Göttlichen eine große Rolle: So wird nicht nur die Handlung des Films bereits zu Beginn durch die Parallelen zwischen den Dreierkonstellationen Helena, Paris, Menelaos und Aphrodite, Adonis und Ares vorweggenommen, sondern auch durch die Feuerschalen und den Rauch, die in der ersten Einstellung in Troia zu sehen sind und den Untergang der Stadt als Schicksal ankündigen. Es gibt keine Möglichkeit, dieses Schicksal zu ändern, da es von göttlicher Seite vorbestimmt ist. Dies zeigt sich vor allem durch die vielen Orakelsprüche, die allesamt im Laufe des Films in Erfüllung gehen. Dabei sind die Versuche der Menschen (vor allem des Priamos), diese Ereignisse abzuwenden, völlig nichtig. In vielen Fällen sind diese Versuche sogar kontraproduktiv, da sie die befürchteten Ereignisse erst ermöglichen. Die Situationen entstehen also nicht aus Kalkül, sondern aus Unwissenheit bzw. mit einer anderen Absicht. Hier sei auf Sophokles' Tragödie *König Ödipus* verwiesen, da dort dieselbe Thematik behandelt wird. Der Mensch kann folglich nur sein Schicksal so aufrecht wie möglich annehmen. Dies lässt sich vor allem bei Helena beobachten, die, im Gegensatz zu Priamos, die Realität akzeptiert und sich so redlich wie möglich verhält.

Die Handlung von *Helena* zeigt für alle Ereignisse, die zum Fall Troias führt, Ursprung und Wirkung. Diese sind meisterlich ineinander verwoben und zeugen von einem sehr guten Drehbuch, das das gnadenlose Schicksal besonders betont. Beispielsweise kann Paris' Reise zu Helena erst dadurch beginnen, dass er Athene und Hera mit der Entscheidung im Parisurteil verärgert hat, die wiederum Troia bestrafen, woraufhin das Sühneschiff nach Griechenland geschickt werden soll. Wegen eines Orakelspruchs kann Paris das Schiff betreten und die Ereignisse, die explizit vermieden werden sollen, treten durch den Orakelspruch erst ein. Obwohl in der griechischen Mythologie auch die Götter sich dem Schicksal fügen müssen, stellt das Schicksal bei *Helena* auch eine weitere 'göttliche' Handlungsebene vor, die keine sichtbaren Protagonisten hat: Es manifestiert

501 Vgl. Hyginus: Fabulae. Equus Troianus (S. 86 – 89).
Vgl. Homer: Odyssee. VIII, 492 – 513.
Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 14 – 16.

sich oft durch Ereignisse, die göttlicher Intervention zugeschrieben werden können, aber nicht müssen.

6.2.2.3. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Bestimmte Situationen des Mythos werden in *Helena* sehr interessant inszeniert. Besonders die *Ilias*, die laut Vorspann die hauptsächliche Inspirationsquelle darstellt, wird bearbeitet. Doch der Film beginnt nicht mit dem Zorn des Achill, dem Handlungsbeginn der *Ilias*: Der Raub der Helena wird in *Helena* als von Göttern inszeniert gezeigt. Helena hält Paris für Adonis und Paris selbst weiß noch nichts von seiner Identität als Prinz von Troia. Helena enthüllt ihre Identität erst am nächsten Tag und Paris trägt Helena zum Schiff, um sie vor der Strafe zu schützen. Die politische Situation, die dies zur Folge hat, kann nur Helena, die von der Situation überwältigt ist, erahnen. Diese Bearbeitung des Mythos unterschiedet sich von typischen Bearbeitungen, in denen Helena von Paris' Identität als troianischem Prinzen weiß und auch Paris weiß, dass Helena die Königin von Sparta ist, bevor sie beschließen zu fliehen bzw. bevor sie von Paris geraubt wird. In einigen antiken Bearbeitungen reist Helena aus freiem Willen mit Paris nach Troia, in anderen wird sie von ihm entführt[502]. In der griechischen Antike dürfte dies keinen großen Unterschied gemacht haben, da es damals keine Selbstbestimmung der Frau gab.

Beide Figuren wirken durch die Götter fremdbestimmt, da die Adonisstatue, die Paris gleicht, Helena von vornherein beeinflusst und Paris durch die Taube zu Helena geführt wird. Dass sich beide ineinander verlieben, kann als Intervention der Aphrodite gewertet werden. Beide treffen sich das erste Mal im Tempel auf Cythera, was auch in anderen Mythenbearbeitungen als Ort der ersten Begegnung genannt wird[503]. Helena schließt Paris in ihr langes Gewand ein und vereint sich so mit ihm. Wieber sieht im Wechsel von klassischem 'griechischen' Stil des Himation und Chiton hin zu exotischerer Kleidung ein Symbol für „ihre neue Sexualität als zukünftige Geliebte des Paris und ihren bevorstehenden Wechsel in die Welt des troischen Exotismus.“[504].

Während des Frühlingsfestes auf Cythera, bei dem Helena den Sieger des Wagenrennens krönen

502Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 1-3.; Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. X.; Vgl. Scherer, Ludger/Scherer, Burkhard (Hgg.): Mythos Helena. Texte von Homer bis Luciano De Crescenzo. S. 13-68.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Paridis Iudicium (S. 76-79).

503Bei Gustav Schwab reist Helena, die allein in Sparta regiert, weil Menelaos zu diesem Zeitpunkt nach Pylos zu Nestor reist, von Neugierde getrieben nach Kythere, weil sie von einer Flotte gehört hat, die von einem fremden Königssohn befehligt wird. Vgl. Schwab, Gustav: Sagen des Klassischen Altertums. S. 313f. Dares Phrygius beschreibt ebenfalls Helenas und Paris' erstes Treffen auf der Insel Cythera. Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. X.; Vgl. Goethe: Johann Wolfgang v.: Faust II. III. Akt, S. 311.

504 Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S.145.

soll, entsteht auch der Eid der griechischen Fürsten. Dieser soll jedoch, im Gegensatz zu vielen anderen Darstellungen, nicht explizit die Ehe zwischen Helena und Menelaos[505], sondern Helena als Person schützen[506]. Dass der Eid erst zu diesem Zeitpunkt entsteht, ist sinnvoll, denn Helena ist erst vor kurzem zur schönsten Frau Griechenlands erwählt worden und der Streit zwischen Achill und Menelaos stellt den Anlass für diesen Schwur dar.

Dass ein Wagenrennen im Film gezeigt wird, entspricht an dieser Stelle keiner anderen Bearbeitung, jedoch werden Wagenrennen im Zusammenhang mit anderen mythologischen Episoden erwähnt[507]. Der Grund für das Rennen ist sicherlich vor allem der spektakuläre Charakter eines solchen Wettstreits für den Zuschauer. Der Film eignet sich sehr gut dafür, derartig visuell Beeindruckendes wiederzugeben[508]. Ähnlich verhält es sich mit den Sequenzen, die Löwen zeigen, die zwar einerseits zur Handlung beitragen, jedoch andererseits auch die Möglichkeit darstellen, einem breiten Publikum wilde und exotische Tiere zu präsentieren. Der Spektakelcharakter darf bei *Helena* keinesfalls unterschätzt werden, denn auch die großen Land- und Seeschlachten, die Kostüme und die Dimensionen der Gebäude sind beeindruckend. Ihre Größe wird mit vielen Totalen und Halbtotalen suggeriert. Diese Art der Inszenierung mag auf Regisseur Manfred Noas früheren Beruf als Bühnenbildner zurückzuführen sein und war für die Bavaria-Film derart kostspielig, dass sie dem Ruin nahe war[509].

Diese Inszenierung stellt vor allem den Versuch dar, sowohl ein ungebildetes, als auch ein gebildetes Publikum anzusprechen. Die *Ilias* wird daher oft paraphrasiert. Der Beginn von *Helena – Der Untergang Troias* entspricht z.B. auch dem Beginn der *Ilias*: Die Griechen werden von der Pest heimgesucht. Warum dies der Fall ist, wird nicht weiter erwähnt[510], da die Episode um Chryses nicht vorkommt. Thersites'[511] Versuch, die Griechen zur Heimkehr zu bewegen[512], erinnert ebenfalls an die *Ilias*.

Agamemnon beleidigt Achill in der *Ilias* explizit, im Film jedoch verbietet er ihm nur, gegen Hektor

505Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 129-132.

506„Lasst ab von jedem Streit um Helena! Schwört, dass wir nur gemeinsam für sie kämpfen wollen gegen jeden, der es wagt, ihr das geringste Leid zu tun.“ *Helena – Der Raub der Helena.* 34:05.

507Beispielsweise bei den Leichenspielen des Patroklos. Vgl. Homer: Ilias. XXIII, 259-533.

508Vgl. 4.

509Vgl. Schildgen, Rachel A.: More Than A Dream: Rediscovering the Life and Films of Vilma Banky. 1921 PVG Publishing, 2010. S. 42.

510In der *Ilias* ist die Pest die Rache des Gottes Apollo, dessen Priester von Agamemnon beleidigt wurde. Wahrscheinlich wird diese Episode beim damaligen Publikum als bekannt vorausgesetzt. Vgl. Homer: Ilias. I, 1-52.

511Thersites wird im Film auch oftmals Achilles gegenübergestellt. Diese Auslegung und die Darstellung als hässlicher Buckliger basiert auf der *Ilias*: „Als der häßlichste Mann war er nach Troja gekommen:/ Krumm die Beine, auf einem Fuß hinkend, die Schultern, die beiden,/ Bucklig, zur Brust hin zusammengebogen; aber darüber/ Lief ihm der Kopf spitz zu, drauf sproßte spärliche Wolle./ Am verhaßtesten war er zumal dem Achill und Odysseus;/ Beide beschimpfte er stets;“ Homer: Ilias (Hampe). II, 216-221.

512Vgl. Homer: Ilias. II, 224-275. Er wird bei Homer jedoch nicht von Achilles, sondern von Odysseus zum Schweigen gebracht.

zu kämpfen, da er das Duell zwischen Menelaos und Paris vorzieht, das den Krieg beenden soll. Der Grund für Achills Rückzug vom Kampfgeschehen entspricht daher nicht der *Ilias*, wo ihm Agamemnon Briseis wegnimmt. Da Achill im Film jedoch in Helena verliebt ist, wäre diese Darstellung unpassend. Dass Achill gegen Hektor kämpfen will, kann nur dadurch erklärt werden, dass Hektor der wichtigste Held der Troianer ist und den Widerstand Troias symbolisiert. Achill hat noch keine persönliche Fehde mit Hektor, weswegen der Wunsch Achills zu diesem Zeitpunkt in der Handlung einem Bildungszitat nahekommt, oder abermals Achills Ruhmsucht aufzeigt. Agamemnons Reaktion stellt daher ebenfalls eine 'Beleidigung' dar, da er Achill in die Schranken weist.

Das Duell zwischen Paris und Menelaos, das den Krieg beenden soll[513], entspricht ebenfalls in weitesten Teilen Homers Epos. Sogar das Losen um den ersten Speerwurf wird in *Helena* gezeigt[514]. Paris wird im Film jedoch nicht von Aphrodite, sondern Helena aus dem Kampf gerettet. Helena übernimmt hier viele Rollen, die man im klassischen Mythos ebenfalls findet: Einerseits 'entrückt' sie Paris vom Kampf, was eine Anspielung auf den Nebel der Aphrodite ist[515]. Des Weiteren bittet sie Menelaos, nicht zuzuschlagen. Dies verdeutlicht einerseits, dass Menelaos seine Frau noch immer liebt und ihr diesen Wunsch nicht abschlagen kann. Andererseits zeigt es, dass er von Helena, die eventuell von Aphrodite unterstützt wird, 'benebelt' ist. Helena übernimmt auch den Part des Schützen Pandaros, der den Vertrag durch seinen Schuss auf Menelaos bricht[516]. Die daraus folgende Beratung in Troia, ob Helena ausgeliefert werden soll[517], ist ebenfalls im Film zu finden, wird dort aber vor dem Duell angesetzt.

Die Verabschiedung von Hektor und Andromache ist sehr detailliert umgesetzt – selbst im Film wird die Angst des Kindes vor dem Helm des Vaters gezeigt und auch die Aussage, dass der Sohn den Vater übertreffen möge, ist zu finden[518].

Das Duell zwischen Patroklos und Hektor im Film entspricht samt Vorgeschichte auch größtenteils der *Ilias*: Patroklos will das Zelt verteidigen, Achill weiß, dass er seine Rüstung trägt und in den Kampf zieht, Hektor erkennt Patroklos, tötet ihn und raubt die Rüstung. Im Film wird Hektor in ein noch schlechteres Licht gesetzt als bei Homer, da Patroklos dort für die Troer eine wahre

513Vgl. Homer: Ilias. III, 275-395.

514Vgl. Homer: Ilias. III, 314-325.

515 Vgl. Homer: Ilias. III, 379-454.

516 Vgl. Homer: Ilias. IV, 86-150. In der *Ilias* ist diese Episode sehr wichtig, da sie sowohl für den Konflikt zwischen Paris und Menelaos steht, als auch das Schicksal der Troer besiegelt, da sie einen vor den Göttern geschworenen Eid gebrochen haben und somit den Krieg nicht mehr gewinnen können. Vgl. Homer: Ilias. VII, 348-533. In der *Ilias* handelt es sich dabei auch um eine Referenz auf den Raub der Helena, da Paris damit das Gastrecht des Zeus verletzt. Der Eidbruch stellt eine Verletzung eines Zuständigkeitsbereichs des Zeus dar, da er auch der Schirmherr der Verträge und der Eide ist.

517Vgl. Homer: Ilias. VII, 345-366. In *Helena* wird jedoch, im Gegensatz zur *Ilias*, wo Paris sich schlicht weigert, Helena zurückzugeben, darüber abgestimmt.

518*Helena – Der Untergang Trojas.* 13:00-16:00.; Vgl. Homer: Ilias. VI, 369-481.

Bedrohung darstellt und der Anweisung Achills nicht folgt, da er die Mauern zu erstürmen versucht[519]. Von Patroklos' Tod an werden die Troer negativ dargestellt und stellen sich, mit Ausnahme von Paris und Andromache, gegen Helena.

Der Kampf zwischen Achilles und Hektor erinnert ebenfalls stark an das Homerische Epos. Das Duell wird bereits an früheren Stellen der Handlung angekündigt, denn bereits die Löwen im troianischen Umland und der Kampf zwischen Hektor und Achill auf den Schiffen verweisen darauf.

Achill zerbricht bei der Nachricht von Patroklos' Tod sein Zepter als Zeichen dafür, dass er seine Rolle als Fürst ablegt. Er verflucht seinen Zorn bzw. seine Ruhmsucht, die ihn in diese Situation gebracht hat. Da die Episode mit Achills Mutter Thetis, die ihm eine neue Rüstung bringt, im Film nicht thematisiert wird, reagiert Achill in *Helena* mehr im Affekt auf Patroklos' Tod. Wie auch in der *Ilias* verfolgt Achill Hektor zunächst, der beim Anblick Helenas sich seines Schicksals bewusst wird[520]. Andromache fleht Hektor, der den Tod durch Achill bereits akzeptiert hat, an, in die Stadt zu kommen, was ebenfalls an die *Ilias* erinnert[521]. Hektor kommt der Bitte nach, flieht zur Stadt und wird von Achill mit einem Speer in den Hals, so wie in der *Ilias*[522], getroffen. Achill versagt Hektor die Totenriten, reißt ihm die Rüstung herunter und bindet ihn an seinen Wagen[523].

Die Lösung Hektors geschieht im Gegensatz zur *Ilias* nicht allein durch Priamos, denn er wird von Hekabe und Andromache begleitet. Letztere küsst die Hände des Achill, was ein *Ilias*-Zitat ist[524]. Dass Andromache Teil der Gesandtschaft ist, ist dadurch gerechtfertigt, dass sie Hektors Witwe ist und Achilles mit dem Kind im Arm um die Leiche bittet. Bei Dictys Cretensis ist Andromache ebenfalls Teil der Gesandtschaft[525]. Priamos erinnert Achilles an seinen eigenen Vater, was ebenfalls in der *Ilias* zu finden ist[526].

Der neue Ansatz, dass Achill Hektors Leiche gegen den Kranz, den er von Helena erhalten hat, eintauscht, zeigt seine Liebe zu Helena. Er will diesen auf Patroklos' Grab legen, was bedeutet, dass er seinen Stolz mit ihm begräbt. Dass er durch einen vergifteten Pfeil getötet wird, stellt eine

519Vgl. Homer: Ilias. XVI.

520*Helena – Der Untergang Trojas.* 43:38. Dies erinnert an die Täuschung, die Hektor kurz vor seinem Tod durch Athene erfährt. Vgl. Homer: Ilias. XXII, 296-305.

521Vgl. Homer: Ilias. XXII, 1-92. Hier flehen ihn jedoch seine Eltern an, vom Kampf abzulassen.

522Vgl. Homer: Ilias. XXII, 319-327. Hier wird außerdem deutlich, warum Achill ihn genau dort trifft: Er kennt die Schwachpunkte seiner eigenen Rüstung.

523Vgl. Homer: Ilias: XXII, 330-411.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VII, 7.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Hectoris Lytra (S. 84-87).

524Vgl. Homer: Ilias. XXIV, 477-506.; Der Zwischentitel paraphrasiert Homer: „Die Hände, die den Sohn und Gatten uns getötet, umschlingen wir flehend und bitten: Gib uns den Leichnam Hektors zur Bestattung!“ *Helena – Der Untergang Troias.* 52:05.

525Vgl. Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. In: Dares & Diktys: Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen“-Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta. Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH. 2005. III, 20.

526Vgl. Homer: Ilias. XXIV, 486-494.

profanisierte Version seines Todes dar, denn ein Schuss in die Ferse ist unter normalen Umständen nicht tödlich. In *Helena* lacht Achill sogar zunächst über den Treffer. Ob Achill in *Helena* tatsächlich unverwundbar ist, ist unklar. Seine vermeintliche Unverwundbarkeit kann auch auf seine kämpferischen Fähigkeiten zurückzuführen sein. Dass der Schuss in einer Kampfpause bei der Übergabe des Kranzes abgegeben wird, stellt einen weiteren Eidbruch dar, der an den Schuss des Pandaros erinnert[527]. Passenderweise warnt ausgerechnet Menelaos Achill in *Helena* vor einer möglichen Falle. Achills Tod wird im Film Priamos zugeschrieben, da dieser Paris dazu getrieben hat. Dies erinnert an die Darstellung von Dares Phrygius, wo Achill durch eine List der Hekabe hinterrücks ermordet wird, und zwar in einem Heiligtum. Dies ist ein Sakrileg, wie ein Eidbruch[528]. Ähnliches kann man auch bei Dictys Cretensis finden[529].
Die Handlung um das Troianische Pferd hält sich in *Helena* ebenfalls zumeist an frühere Bearbeitungen, denn Details wie Sinon, die skeptischen Berater und die Größe des Pferdes werden behandelt[530]. Helena verhält sich im Film jedoch konträr zu anderen Bearbeitungen: Sie hilft den Griechen und versucht nicht, das Pferd zu entlarven[531].

6.2.2.4. Wirkung und Rezeption

Helena stellt einen Versuch dar, das noch junge Medium Film auch vor der Bildungselite zu legitimieren. Da Filme zunächst nichts anderes als Jahrmarktsattraktionen waren, wurden verschiedene, der Bildungselite nahe Themen behandelt, um den Film zu einem 'vollwertigen' narrativen Medium zu machen[532]. *Helena* kann also den Monumentalfilmen der Stummfilmzeit zugeordnet werden, die sowohl mit Bildungsanspruch als auch mit bombastischer Inszenierung und visueller Pracht überzeugen wollen, die mit vielen Totalen und Halbtotalen gefilmt sind. Dass der Troianische Krieg und damit auch die *Ilias* als erstes literarisches Werk des Abendlandes filmisch bearbeitet wird, verwundert keineswegs, stellen doch die Texte der griechischen und römischen Antike Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts das Fundament des bürgerlichen Bildung dar. Die klassischen Mythen sind jedoch auch spannende Geschichten, die für Kinogänger aller sozialen Stände interessant sind. Der Film eignet sich außerdem durch diverse Trickmöglichkeiten dazu,

527Vgl. Homer: Ilias. IV, 86-165.
528Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. XXXIV.
529Vgl. Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. IV, 10f.
530Vgl. Hyginus: Fabulae. Equus Troianus (S. 86-89).; Vgl. Vergil: Aeneis. Epos in zwölf Gesängen. Unter Verwendung der Übertragung Ludwig Neuffers übersetzt und herausgegeben von Wilhelm Plankl unter Mitwirkung von Karl Vretska. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 2007.II, 77-80.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 2, 15.
531Vgl. Homer: Odyssee. IV, 265-289.
532Vgl. 4.

übernatürliche Phänomene darzustellen, was in *Helena* auch Verwendung findet[533]. Der Mythos wird ausladend und spektakulär inszeniert, wobei bereits die mittlerweile bekanntesten und typischen Merkmale der in der Antike spielenden Monumentalfilme erkennbar sind: *Helena* bietet Schlachtenszenen, sowohl auf dem Land als auf dem Wasser, eine brennende Stadt und ein Wagenrennen, das sogar vor der ersten Ben-Hur Verfilmung von 1925 entstand. Diese monumental inszenierten Aspekte sind für den Erfolg des Films mitverantwortlich, da es sich bei diesen Sequenzen um wahre filmische Neuerungen handelt, die das Publikum zum Staunen brachten. Dass *Helena* zur Legitimierung des Mediums Film beigetragen hat, belegt ein Ausschnitt aus einer damaligen Filmkritik:

„Darum sei mit allem Nachdruck im vorhinein erklärt, daß es sich im Falle dieses deutschen Helena-Films um eine Leistung von stärkster Intensität und allerhöchstem Niveau handelt. Daß es sich da um ein Werk handelt, das sich nicht nur jeder Kinoanhänger anschauen muß, sondern von dem wir dringend wünschen würden, daß vor allem auch alle diejenigen es sich ansehen, die noch immer mit einem gewissen mitleidigen Dünkel auf die ganze Angelegenheit herablächeln, da sich ihnen mit dem Worte Kino vage Vorstellungen verknüpft haben […] und die gleichzeitig mit bewundernswerter Naivetät bekennen, daß sie in ihrem ganzen Leben vielleicht kaum zehnmal sich haben verleiten lassen, ein Kino mit ihrem Besuche zu beehren. Gerade die – sie gehören zumeist der geistigen Elite einer nicht mehr ganz heutigen Zeit an und ihre Zahl ist nicht klein – gerade die sollten sich einen Film wie diesen ansehen, und sie werden vermutlich sich nachher verwundert die Augen reiben und nach einigem Blinzeln sich selber sagen müssen, daß sie anscheinend doch wohl ein ganzes Jahrhundert an Entwicklung verschlafen haben.“[534]

Die z.T. hochkarätigen Schauspieler, die in *Helena* mitwirken, unterstreichen den künstlerischen Anspruch und den Wunsch, das Medium Film gesellschaftsfähig zu machen. Die Wirkung von *Helena* beschränkt sich allerdings nicht nur auf die Legitimierung des Mediums Film, denn der Stil des Films beeinflusste auch die damalige Damenmode, da Helena das perfekte Schönheitsvorbild darstellt[535]. Edy Darclea, die in diesem Zweiteiler die Helena verkörpert, wird einerseits als sehr gute Besetzung gelobt[536], andererseits auch kritisiert, wobei die Schwierigkeit berücksichtigt wird,

533Beispielsweise der Geist des Seher Aisakos, die Flammenschrift und Paris' Gesicht im Spiegel.

534Österreichische Nationalbibliothek, Anno. Historische österreichische Zeitungen und Zeitschriften: 'Helena – Die Zerstörung Trojas' Neue Freue Presse, 7. November 1924, S. 13: http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno?apm=0&aid=nfp&datum=19241107&seite=13 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

535Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S.145.

536Siehe dazu die Kritiken die bei Wieber vorgestellt werden: „*Sie ist so schön, dass es unrecht wäre, auch noch ein Spiel von ihr zu verlangen* (…) *Ich will nicht von Helena sprechen- das war eine vollkommen unlösbare Aufgabe, denn Helena ist ja einfach `die` schöne Frau par excellence und `die`schöne Frau trägt natürlich unter Millionen*

die 'schönste Frau der Welt' verkörpern zu müssen[537]. Der Film erfreut sich allgemein guter Kritiken, auch im Ausland[538]:

„Dieser Helena-Film ist eine Großtat. Er ist würdig, auf die feinste Goldwage der Kritik gelegt zu werden und wenn es sich herausstellt, daß vielleicht nicht durchaus alles eine Verwirklichung dessen bedeutet, was den Schöpfern dieses Werkes offensichtlich vor Augen geschwebt hatte, so darf man in solchem Falle getrost zitieren: In magnis voluisse sat est. […] Wir wollen bloß sagen, daß die dramatische Verdichtung des epischen Stoffes im allgemeinen recht gut, im ersten, viel freier an die Überlieferung angelehnten Teile besser als im zweiten, gelungen ist.“[539]

Die Auslegung der Figur Helena als starke emanzipierte Frau und die visuelle Inszenierung, die in vielerlei Hinsicht Einflüsse des Jugendstils aufzeigt, ist typisch für die europäische Zwischenkriegszeit. Dass der Film kein Happy End hat, unterstreicht dies, denn europäische Filme übernahmen das Happy End, das ein vor allem amerikanisches Phänomen war, erst, als Hollywoodfilme vermehrt nach Europa exportiert wurden.

6.3. *Helen of Troy* (1956)

6.3.1. Handlung

Die Handlung von *Helen of Troy* wird zu Beginn des Films in einen zeitlichen und geographischen Kontext stellt[540]. Die diplomatische Lage zwischen Troia und den griechischen Stämmen, die von

jeder ganz subjektiv-erotisch in seiner Phantasie; und dass Edith (sic!) *Darclea sehr schön ist, wird wohl niemand bezweifeln.*“ Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S.144.

537„Aber schon die Helena der ausnehmend schönen Edy Darclea regt doch ein wenig dazu an, im Gedächtnis Umschau nach irgendeiner gewiß noch viel zutreffenderen Helena zu suchen. Wer nur bloß...? Der Gedanke verlässt einen nicht, wenngleich einem vielleicht schließlich doch kein anderer Name einfällt.“ Neue Freie Presse, 7. November 1924, S. 13.

538Die Zeitschrift Variety vermerkt: „There is a tradition here to the fact that should a picture be mediocre everybody concerned is starred, the name of the producing company is printed In large caps and everything possible is done to throw sand in the eyes of critics and exhibitors. But, on the other hand, should the nature be of sterling worth, although of foreign birth, then the system is ‘hush-hush,’ and all are robbed of their legitimate kudos.“ Antti Alanen: Film Diary. 'Helena – Der Untergang Troias I-II/ Helen of Troy / The Downfall of Troy (2015 Filmmuseum München restoration): http://anttialanenfilmdiary.blogspot.co.at/2015/10/helena-der-untergang-trojas-i-ii-helen.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

539Neue Freie Preie, 7. November 1924, S. 13.

540„Here was Troy 3000 years ago, a city of destiny so situated that it dominated the Hellespont today known as the Dardanelles. This was the only sea route to and from the east. As a result Troy grew prosperous, a tempting prize of war for the Greek nations. The Trojans had long memories of the time when the Greeks, led by Sparta, had pillaged and burned the city of their fathers. They had prepared strong defenses against the possibility of future assault. That is why new Troy, their rebuilt city, was guarded by mighty walls, an impregnable shelter for a happy people in love with beauty.“ *Helen of Troy* (1956). 07:10-07:59.

Sparta angeführt werden, ist angespannt. In Troia wird über die weitere Vorgehensweise beraten. Paris, Sohn des König Priamos, plädiert für eine friedliche und diplomatische Lösung. Sein Bruder Polydoros ist einem Krieg nicht abgeneigt. Es wird eine Handelsmission nach Sparta beschlossen. Die Priester behaupten, dass die Zeichen dafür gut stünden, nur Kassandra ist anderer Meinung[541]. Ein Priester tadelt Paris, da dieser nur Aphrodite verehrt. Auch Pallas Athene müsse von ihm verehrt werden[542]. Paris beachtet diese Warnungen jedoch nicht. Paris soll in Sparta eine diplomatische Lösung finden und beginnt mit Aeneas, seinem Vetter, die Reise auf einem Schiff nach Griechenland. Aeneas spricht auf der Reise die Wichtigkeit von Frauen an, worauf Paris entgegnet, dass sein Schicksal niemals von einer Frau bestimmt werden könne[543].

Während eines Sturms auf dem Meer wird Paris von einem einschlagenden Blitz ins Meer geworfen. Er wird am Strand bei Sparta von Helena gefunden. Paris hält sie für Aphrodite, da sie der Aphroditestatue in Troia ähnelt. Helena stellt sich als Sklavin des Palastes von Sparta vor, Paris erklärt wer er ist und verliebt sich in Helena[544]. Diese spricht schlecht über Menelaos[545]. Sie rät Paris, wieder nach Troia zurückzukehren. Helena will ihre Liebe zu Paris erfolglos unterdrücken. Paris hat sich schon dazu entschieden, Helena mit nach Troia zu nehmen[546]. Die griechischen Fürsten beraten im Palast von Sparta. Menelaos und Agamemnon wollen Krieg gegen Troia zum Ruhme Griechenlands führen und versuchen, die anderen Fürsten Achilles, Aias, Odysseus, Nestor und Diomedes zu überzeugen. Achill hasst die beiden Atriden und will im Falle eines Krieges das Oberkommando[547]. Der daraus entstehende Streit wird von Paris' Ankunft unterbrochen, der ein Friedensangebot unterbreitet und damit die Kriegstreiberei der Atriden obsolet macht. Er soll seine Identität durch einen Faustkampf mit Aias beweisen[548]. Helena, die während des Kampfes den Raum betritt, verrät sich, als sie aus Furcht um Paris diesen beim Namen ruft. Menelaos bietet Paris nach dem Kampf seine Gastfreundschaft an. Helena gibt sich Paris zu erkennen, ohne dabei Menelaos zu verraten, dass sie sich davor schon getroffen haben[549].

In den königlichen Gemächern stellt Menelaos Helena zur Rede, da er bemerkt hat, dass sich Paris und Helena bereits zuvor gesehen haben. Er sagt außerdem, dass er ein Recht auf Helena habe. Menelaos will Paris töten lassen. Helena ist über die Pläne ihres Gemahls entsetzt und verhilft Paris

541 *Helen of Troy* (1956). 09:45-10:00.
542 *Helen of Troy* (1956). 10:28-10:44, 53:28.
543 *Helen of Troy* (1956). 13:40-13:50.
544 *Helen of Troy* (1956). 16:35-20:50.
545 „Great power doesn't need knowledge.“ *Helen of Troy* (1956). 22:10-22:15.
546 *Helen of Troy* (1956). 24:15-25:20.
547 *Helen of Troy* (1956). 28:00-28:50.
548 *Helen of Troy* (1956). 29:10-30:30
549 *Helen of Troy* (1956). 31:50-34:50.

zur Flucht[550]. Paris dankt den Göttern für Helenas Liebe und will Helena zunächst nicht mitnehmen, da er die politischen Konsequenzen fürchtet[551]. Helena wird jedoch mit ihm zusammen von den Wachen beschossen, weswegen beide fliehen. Während seiner Teilnahme an einer Orgie wird Menelaos über den Raub der Helena in Kenntnis gesetzt. Agamemnon ruft zum ehrenhaften Krieg gegen Troia auf und fordert das Oberkommando[552]. Die griechischen Fürsten befürworten den Krieg und bekunden ihre Teilnahme. Menelaos interessieren Troias Schätze nicht – er will Rache.

Paris und Helena kommen mit einem Handelsschiff nach Troia. Beide spielen mit dem Gedanken, sich abzusetzen, entscheiden sich jedoch dagegen, um Troia vor den Griechen zu warnen[553]. In Troia werden sie zunächst mit Jubel empfangen. Als Helena ihre Identität offenlegt, prophezeit Kassandra den Untergang der Stadt[554]. Paris' Familie und die Elite Troias sind von Paris enttäuscht und tadeln ihn. Das Volk sammelt sich vor dem Palast als wütender Mob, der nur von Aeneas beruhigt werden kann[555]. Paris will in der Stadt bleiben und sich seiner Verantwortung stellen. Die Troer beginnen mit den Kriegsvorbereitungen und bitten Athene um Hilfe. Die Griechen treffen mit ihrer Flotte vor Troia ein, bauen auf Odysseus' Anweisung Kriegsmaschinen und versuchen, die Stadt zu stürmen[556]. Dabei wird Polydoros von Achill getötet und es entbrennen kurze Duelle zwischen Hektor und Achill sowie Menelaos und Paris, die jedoch ohne Sieger enden. Die Griechen können schließlich zurückgeschlagen werden. Sie belagern jahrelang die Stadt und plündern Troias Umland[557].

Achill zieht sich aus dem Kampf zurück, da ihm Agamemnon eine namentlich nicht genannte Sklavin wegnimmt[558]. In Troia bleibt Paris optimistisch, Helena ist vom Leid der Bevölkerung bedrückt. Sie will sich Menelaos ausliefern. Die Griechen nehmen das Angebot an, jedoch plant Agamemnon insgeheim, nach Helenas Übergabe mehr von den Troern zu verlangen[559]. Paris, der von Helenas Plan erfährt, als sie schon auf dem Weg zu den Griechen ist, rettet sie vor ihnen, wobei er Patroklos tötet. Priamos vergibt Helena und Paris, da er nun realisiert, dass die Griechen nicht wegen Helena allein Troia angegriffen haben. Achill will Rache für Patroklos und nimmt nun wieder am Kampf teil. Hektor verabschiedet sich von seiner Familie und stellt sich Achill, um Paris zu schützen. Achill tötet ihn und wird von Paris mit einem Pfeil in die Ferse getroffen, woraufhin er vom Wagen fällt und stirbt[560].

550*Helen of Troy* (1956). 37:51-47:20.
551If even one Trojan dies on the walls, I'm a failure.“ *Helen of Troy* (1956). 45:45-45:55.
552*Helen of Troy* (1956). 49:48-50:07.
553*Helen of Troy* (1956). 51:23-52:37.
554*Helen of Troy* (1956). 55:25-56:12.
555*Helen of Troy* (1956). 1:00:32-1:01:25.
556*Helen of Troy* (1956). 1:05:19-1:12:39.
557*Helen of Troy* (1956). 1:15:44-1:16:00.
558*Helen of Troy* (1956). 1:16:00-1:16:54.
559*Helen of Troy* (1956). 1:21:43-1:22:48.
560*Helen of Troy* (1956). 1:31:37-1:35:32.

Die Griechen sind auch kriegsmüde, Odysseus beginnt bereits mit dem Bau des Troianischen Pferdes, das der Athene geweiht ist[561]. Aeneas verkündet in Troia den vermeintlichen Rückzug der Troer, woraufhin das Pferd, trotz Warnungen von Kassandra und Helena, in die Stadt gezogen wird. Nach der Siegesfeier in Troia verlassen Menelaos und die Griechen das Pferd und der Kampf um die Stadt beginnt. Priamos bittet Aeneas und Paris zu fliehen und vertraut Aeneas seinen Enkel und Andromache an. Paris und Helena wollen jedoch in der Stadt bleiben. Erst als König Priamos es den beiden befiehlt, gehen sie[562]. Menelaos trifft auf Paris und Helena und tötet Paris im Duell. Helena bleibt widerspenstig und blickt nach der Zerstörung Troias als einzige vom Schiff nach Sparta aus nach Troia zurück[563].

6.3.2. Analyse

Der 1956 erschienene *Helen of Troy* ist Hollywoods erste Bearbeitung des Troia-Mythos. Das Drehbuch stammt von John Twist, N. Richard Nash und Hugh Gray. Gray hat bereits das Drehbuch zu *Ulisse* (1954) geschrieben und war historische Berater für *Quo Vadis* (1951), ein Faktum, das für die vielen minoischen Elemente der Bauten von *Helen of Troy*, die auf konkrete Funde verweisen, ausschlaggebend gewesen sein mag. Die Inszenierung von Robert Wise, der zuvor bei *The Day the Earth Stood Still* (1951) und *The Desert Rats* (1953) Regie führte und später *West Side Story* (1961), *The Sound of Music* (1965) und *Star Trek: The Motion Picture* (1979) inszenierte, ist typisch für die Antikenfilme der damaligen Zeit: Der Film beginnt mit einer Ouvertüre und sowohl Bauten als auch Kostüme und Requisiten sind sehr beeindruckend. Dass vor allem bei den Bauten viele minoisch-mykenische Elemente zu erkennen sind, unterstreicht den Versuch, den Mythos als historische Tatsache zu inszenieren. Der Erzähler setzt die Handlung in einen historischen und geographischen Kontext, wobei auch auf einer Karte die vermeintliche Lage Troias gezeigt wird[564]. Die Bestimmtheit des Textes, da nur Indikativ und kein Konjunktiv verwendet wird, unterstreicht dies. Man stellt also die Situation, in der sich Troia vor Beginn des sagenhaften Troianischen Krieges befindet, dar, als würde es sich dabei um historisch belegte Sachverhalte handeln. Troia wird des Weiteren als die Stadt dargestellt, die den Hellespont beherrscht. Es handelt sich bei dieser Theorie um eine These, die in der Wissenschaft heutzutage noch heftig diskutiert wird[565]. Dieser historische

561 *Helen of Troy* (1956). 1:36:15-1:37:03.
562 *Helen of Troy* (1956). 1:49:20-1:49:59.
563 *Helen of Troy* (1956). 1:55:00-1:55:33.
564 *Helen of Troy* (1956). 07:10-07:59. Hierbei wird auf die Stätte auf dem Hügel Hisarlik verwiesen, die Schliemann entdeckt hat.
565 Die Diskussion zwischen Manfred O. Korfmann, dem Leiter der Ausgrabungen in Troia, und Frank Kolb ist hierfür

Anspruch wird dadurch unterstützt, dass der Film mit der Aussage „...later on you're going with our team of research workers and see how the ruins of the site of Troy were used to rebuild that city.“ beworben wird. Der dazu sichtbare Teil des Stadtmodells erinnert an Knossos, hat aber mit den Ausgrabungen auf dem Hügel Hisarlik wenig zu tun.

Die Charakterisierung der griechischen Stämme ist eher platt. Der Film verlässt sich nicht darauf, im weiteren Handlungsverlauf den einzelnen Fraktionen und Personen antagonistische und protagonistische Züge zu verleihen, sondern zwingt dem Zuschauer direkt zu Beginn ein sehr starkes Schwarz-Weiß-Denken auf, das man in anderen Bearbeitungen des Troianischen Krieges äußerst selten findet[566]. Der Mythos verliert dadurch an Tiefe und die Figuren werden von vornherein mit 'gut' oder 'böse' markiert. Die Feindschaft zwischen Troia und Griechenland wird bereits als Faktum etabliert, was bedeutet, dass die beiden Kulturen bereits vor dem Raub der Helena miteinander verfeindet sind. Begründet wird dies nicht.

Helen of Troy zeigt oft neue Herangehensweisen an viele mythische Episoden. Diese sind jedoch z.T. für die Handlung unwichtig, bzw. nicht schlüssig, sodass der gewünschte Effekt ausbleibt. Die Figuren bleiben zumeist oberflächlich und eindimensional. Freilich ist es schwierig, eine große Menge Figuren des Troia-Mythos[567] mit den ihnen verbundenen Handlungssträngen in einem 118-minütigen Spielfilm differenziert zu behandeln. Jedoch ist dies kein Grund dafür, dass beinahe keine Figur eine nennenswerte Entwicklung durchläuft. Die Figuren werden auf ihr Verhalten in einer bekannten Situation des Mythos reduziert und sind darum vorrangig als Bildungszitat zu verstehen, nicht als ein für die Handlung des Films sinnvolles Element. Aus diesem Grund zeichnet der Film auch ein sehr einfaches Bild des Konfliktes, das eine Konfliktpartei von vornherein als 'gut', die andere als 'schlecht' konnotiert. Ein differenziertes Bild gibt es nicht. Dies ist auch zugleich das größte Problem des Films. Im Vordergrund steht vielmehr das Liebespaar Helena und Paris. Diese sind jedoch so kitschig inszeniert, dass beide Figuren, die meist in Groß- oder Nahaufnahme gezeigt sind, sogar in einer Einstellung umarmend und verliebt lächelnd in die Kamera blicken. Sie tauschen nur schmalzige Banalitäten auf Kosten der Geschichten der Heroen

---

ein gutes Beispiel. Korfmann vertritt die Ansicht, dass der Troianische Krieg ein historisches Ereignis war, wohingegen Kolb diese Theorie wegen vermeintlicher Verfälschung und Falschinterpretation von Funden scharf angreift. Vgl. Korfmann, Manfred O.: Was there a Trojan War? Troy Between Fiction and Achaeological Evidence. S. 20-26.; Vgl. Korfmann, Manfred O./Mannsperger, Dietrich P.:Troia/Wilusa. S. 32f., 59f., sowie Abb. 93.; Vgl. Sezer, Ahmet Necdet: Grußwort v. Ahmet Neced Sezer.; Vgl. Kolb, Frank: Tatort Troia.; Vgl. Weber, Gregor: Neue Kämpfe um Troia – Der Streit in den Medien. S.165-178. Vgl. Latacz, Joachim: Troia und Homer. Der Weg zur Lösung eines alten Rätsels.

566 Dies gilt für viele Bearbeitungen von Homer bis zum zuvor behandelten Film *Helena* (siehe 6.2.).

567Im Film tauchen folgende Figuren auf, die alle etwas zur Handlung beitragen (sollen): Helena, Paris, Menelaos, Agamemnon, Priamos, Hekabe, Kassandra, Hektor, Polydoros, Kassandra, Achilles, Aias, Odysseus, Nestor und Patroklos.

aus[568]: Die griechische Flotte erscheint erst nach über einer Stunde Filmzeit vor Troia[569]. Der Versuch, das Schicksal für die problematischen Handlungen der Figuren verantwortlich zu machen, schlägt zudem fehl.

6.3.2.1. Darstellung der Figuren

Obwohl *Helen of Troy* Helena als Hauptfigur suggeriert, teilt sie sich die Rolle des Protagonisten des Films mit **Paris**. Der Film stellt bereits zu Beginn Paris vor und endet kurz nach dessen Tod. Die Figur Paris wird in *Helen of Troy* regelrecht positiv überzeichnet. Er ist ein naiver und mutiger Idealist, der von vornherein für eine friedliche Lösung des Konfliktes mit den Griechen plädiert und dadurch den Gegenpol zu den negativ konnotierten Griechen, besonders Menelaos, darstellt. Seine Naivität macht ihn für die Warnung seiner Schwester Kassandra und den Tadel des Priesters unempfänglich. Er nimmt alles auf die leichte Schulter, sodass auch seine selbstkritischen Überlegungen nicht überzeugend wirken. Da *Helen of Troy* so viele bekannte Mythenepisoden wie möglich bearbeiten will, kann die Handlung jedoch nicht zu sehr von den bekanntesten Mythenbearbeitungen abweichen, weil dies den Wiedererkennungswert zunichte machen würde. Trotz der durchwegs positiven Auslegung des Charakters, müssen also Paris' meist negativ konnotierten Handlungen im Film thematisiert werden. *Helen of Troy* versucht, diese Handlungen möglichst zu relativieren: Paris verliebt sich in Helena, bevor er weiß, dass sie die Königin von Sparta ist, und rettet sie vor ihrem Ehemann, der sie schlecht behandelt und den sie nicht liebt. Trotzdem raubt er sie, indem er sie mit sich von der Klippe ins Meer zerrt. Er hat Bedenken wegen der politischen Situation, die der Raub der Helena zur Folge haben wird, nimmt Helena aber trotzdem mit nach Troia. Die Griechen wollen als imperialistische Macht sowieso Troia angreifen, jedoch gibt ihnen Paris mit seinen Taten ein Motiv und macht seine Bemühungen, mit den Griechen Frieden zu schließen, zunichte. Paris hat also sehr moralische und edle Einsichten, die er aber nicht in die Tat umsetzt. Paris' Überlegungen dienen vor allem dazu, ihn trotz seiner Fehlentscheidungen nicht vor dem Publikum in ein schlechtes Licht zu rücken. Dies funktioniert jedoch nur bedingt, da dies mit einer 'authentischen' Mythosbearbeitung, die der Film für sich beansprucht, nicht vereinbar

568Zu einem ähnlichen Schluss kommt Solomon, der außerdem bemängelt, dass die Liebesgeschichte zwischen Paris und Helena die Helden des Krieges zu sehr in den Hintergrund drängt: „This romantic concentration overshadows the martial and heroic themes immortalized in Homer's *Iliad* […] The film becomes rather tedious when Helen (Rossana Podestà) and Paris (Jack Sernas) constantly talk love, eat love, sleep love, and make love. Neither the chemistry between the actors nor Hugh Gray's dialogue is strong enough to support these romantic scenes.“ Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 103f.

569*Helen of Troy* (1956). 1:03:35.

ist: Paris eignet sich einfach nicht für die Inszenierung als durchwegs positive Figur! Obwohl diese Auslegung von Paris vielen Bearbeitungen zuwider läuft, weist sie andere Aspekte auf, die auf verschiedene literarische Vorlagen zurückzuführen sind. Darunter fällt z.B. seine Charakterisierung als guter Faustkämpfer[570] und Bogenschütze[571]. Diese sind allerdings eher nebensächlich.

Paris wird wegen Helena von der restlichen Königsfamilie getadelt, bis sich herausstellt, dass die Griechen nicht wegen Helena Troia belagern. Paris bleibt auch in späteren Kriegsjahren optimistisch und naiv. Es ist kein innerer Konflikt wegen des durch seine Handlungen mitentfachten Krieges zu erkennen. Dass er Helena vor den Griechen retten will, zeigt sich erst im Nachhinein als richtige Entscheidung, denn Paris weiß nichts von der Absicht der Griechen, Troia weiter zu erpressen. Daher respektiert er einfach nur Helenas Entscheidung, den Krieg zu beenden, nicht und weist damit peinlicherweise ebenfalls einen Wesenszug des Menelaos auf. Der Kontrast zwischen Menelaos und Paris wird am Ende des Films nochmals bestärkt, als sich der edelmütige, halbnackte Paris mit einem voll gerüsteten Menelaos duelliert, nur um auf unfaire Weise von einem intervenierenden Griechen getötet zu werden. Ein fairer Sieg über Paris ist im Rahmen des Films nicht möglich, da Paris zu positiv inszeniert wird. Trotz aller Mühe der Drehbuchautoren Hugh Gray, N. Richard Nash und John Twist ist und bleibt Paris in *Helen of Troy* ein naiver Idealist, der mit der Wirklichkeit (auch der Wirklichkeit anderer mythischer Bearbeitungen) konfrontiert und von dieser zermalmt wird.

Helena, die in *Helen of Troy* blond ist, was den gängigen Mythendarstellungen entspricht[572], ist zwar eine der beiden Hauptfiguren, jedoch weist sie hier kaum Aspekte einer selbstbestimmten Figur auf, was im Kontrast zur zuvor behandelten Verfilmung *Helena* steht. Bereits im Trailer zu *Helen of Troy* und in einer Werbung für den Film wird ihre Schuld proklamiert[573]. Dass die Griechen sie als Vorwand für einen Krieg verwenden, ist dabei nebensächlich. Helena, die erst nach 16 Minuten Filmzeit zum ersten Mal auftritt, stellt sich Paris als Sklavin des Palastes vor. Diese Bezeichnung ist im Hinblick auf ihre Situation als Frau von Menelaos recht treffend, denn sie liebt Menelaos nicht und wird von ihm nicht gut behandelt. Helenas Liebe zu Paris ist auch in seinem Respekt gegenüber Helena fundiert. Menelaos hingegen verteidigt sein Recht auf sie. Die Ehe

570 *Helen of Troy* (1956). 30:09-30:30. Woher dieser Ruf kommt, ist möglicherweise als Referenz zu Paris' Sieg bei den Leichenspielen zu deuten, bei denen er von seiner königlichen Familie wiedererkannt wird. Vgl. Hyginus: Fabulae. Paris (S. 77).

571 Vgl. Homer: Ilias. XI, 385-395.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 3.

572 Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 145.

573 Z.B. durch „Hers the Temptation that plunged the world into conflict“ (0:33), „hers the Sin that inspired time's greatest treachery!“ (0:40), „runaway wife“ (1:15 – 1:17). Youtube, 'Helen Of Troy Trailer (1956)': https://www.youtube.com/watch?v=iHi7Kcf42TQ Zugriffsdatum: 02.11.2016. In einem 'Interview' mit Helena zu Promotionzwecken werden zunächst nur Helena als „runaway wife“ und Menelaos als „husband to take her back“ vorgestellt. Paris wird erst viel später erwähnt. *Helen of Troy* (1956). Specials – Interview mit Helena. 01:00-01:10.

zwischen Helena und Menelaos stellt, im Gegensatz zur Darstellung in *Helena* von 1924, keine Gleichberechtigung beider Partner dar. Als Menelaos Helena damit konfrontiert, Paris zu kennen, erwartet sie ihre Strafe[574].

Obwohl sich Helena durch ihre Verbindung zu Paris scheinbar von ihrem Sklavendasein befreit hat, ist sie auch mit Paris fremdbestimmt: Sie wird von ihm ins Meer gerissen (also geraubt), sie wird 'gerettet' als sie versucht, den Krieg zu beenden, indem sie sich den Griechen ausliefert und sie wird von Menelaos wieder zurück nach Sparta gebracht, als der Krieg vorbei ist. Für den Krieg ist sie, wie auch in vielen anderen Mythosbearbeitungen, nur ein Vorwand[575]. Sie ist sich auch jederzeit ihrer 'Schuld' bewusst und in ihren Aussagen stellt sie sich selbst negativ bzw. als im Unrecht dar:

„What will they call us there? A woman who left her husband. A prince turned thief. What else can we ever be?“[576]

„People in love should not be blind. They should look to the future and prepare for separation.“[577]

Aus diesem Grund will sie sich auch den Griechen ausliefern, da sie mit dem Leid, das sie vermeintlich angerichtet hat, nicht leben kann. Sie sieht sich selbst im Unrecht, was auch in einem 'Interview' mit Helena zu Werbezwecken deutlich wird: Sie erklärt, sie sei mit Paris geflohen, obwohl man zeitgleich sieht, dass er sie packt und mit ihr zusammen von der Klippe springt[578]. Dass ihre Schuld und Reue derart oft thematisiert wird, kann auf die Paraphrasierung der *Ilias* zurückgeführt werden, wo sie sich ebenfalls viele Vorwürfe macht[579]. Doch sowohl in Homers Epos als auch in anderen Bearbeitungen ist die Ausgangssituation eine völlig andere, da Helena dort von Paris geraubt wird, was ihn von vornherein ins Unrecht stellt[580]. Helena trifft im Film nur zwei echte Entscheidungen: Sie rettet Paris am Strand und vor Menelaos und will den Krieg beenden, indem sie sich den Griechen ausliefert. Ihre Liebe zu Paris unterdrückt sie zunächst. Diese Darstellung von Helena spiegelt das patriarchale Gesellschaftsbild der 1950er Jahre wider, wo für die Frau der

574*Helen of Troy* (1956). 36:26-36:30.
575Vgl. 6.2.
576*Helen of Troy* (1956). 51:11-51:21.
577*Helen of Troy* (1956). 1:18:34-1:18:40.
578*Helen of Troy* (1956). Specials – Interview mit Helena. 03:55-04:02.
579Vgl. Homer: Ilias. III, 173-176, 399-405; VI, 344-353; XXIV, 762-775.
580Bei Homer wird dies stellvertretend durch den Pandarosschuss und die Beratung, ob Helena zurückgegeben werden solle, behandelt. Vgl. Homer: Ilias. VII, 348-364.; Vgl. Ovid: Heroides – Briefe der Heroinen. Brief XVII: *Helena an Paris*. In: Scherer, Ludger & Scherer, Burkhard (Hgg.): Mythos Helena. Texte von Homer bis Luciano De Crescenzo. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 2008. S. 51-60.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Paridis Iudicium (S. 76-79).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 1.

Gehorsam gegenüber dem Ehemann wichtiger als die Erfüllung persönlicher Bedürfnisse ist[581]. Helena wagt es, ihre Wünsche zu verwirklichen und sich zu emanzipieren und ist daher (laut der Aussage des Films) für den Krieg verantwortlich: Nicht Paris, sondern sie wird von Kassandra als der Untergang der Stadt bezeichnet[582]. Zudem sind ihre Bemühungen umsonst, denn sie wird schlussendlich trotzdem wieder von ihrem Gemahl zurück nach Sparta geführt. Als die Troer bemerken, dass es den Griechen eigentlich nicht um Helena geht, wird dies auch nicht sonderlich thematisiert.

Ob sich der Film einfach nur an die literarischen Vorbilder halten will, oder wirklich die Aussage treffen will, dass eine Frau bei ihrem Gemahl bleiben muss, wobei die Umstände völlig irrelevant sind, ist unklar. Klar ist nur, dass die Figur Helena im Vergleich zur Auslegung von 1924, wo Helena sich zu einer selbstbestimmten, emanzipierten Figur entwickelt, die zum Schluss eine gleichberechtigte Ehe mit Menelaos führt, das absolute Gegenteil darstellt.

Menelaos ist in *Helen of Troy* zusammen mit Agamemnon, der dieselben Charaktereigenschaften wie sein Bruder aufweist, sehr negativ konnotiert. Er behandelt Helena schlecht, da er sie im Palast einsperren will und an einer Orgie teilnimmt[583]. Er sieht Helena als seinen Besitz und Mittel zur Selbstdarstellung an, über das er frei verfügen kann. Als er realisiert, dass möglicherweise ein anderer Helena für sich beansprucht, greift er zu drastischen Mitteln, indem er in einer Situation kurz davor ist, sie zu (er-)würgen[584] und sich schließlich dazu entschließt, Paris ermorden zu lassen.

Er wird als xenophob und gewaltbereit dargestellt, was mit der Beschreibung Spartas, unter dessen Führung das griechische Militärbündnis im Film steht, einhergeht. Die im Film angesprochene Kriegergesellschaft existiert allerdings zur mykenischen Zeit noch nicht. Für *Helen of Troy* wurde die Agogé in derselben Zeit angesiedelt, um den antagonistischen Status von Sparta und demnach auch ganz Griechenlands zu verstärken. Der kriegerische und rohe Charakter der Spartaner im Film wird auch durch die Waffen und Schilde, die den Palast von Sparta schmücken, unterstrichen. Menelaos will Krieg gegen Troia zunächst aus Besitzgier führen und sucht nach Vorwänden, um die anderen Fürsten zu überzeugen. Seinen Königstitel missbraucht er, um seinen Willen und seine Gier durchzusetzen.

Als Menelaos über den Raub der Helena informiert wird, ist er niedergeschlagen. Er verzichtet auf alle Reichtümer Troias als Beute, sondern will nur seine Rache. Nicht aus Liebe, sondern zur

581 Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 147f.; Vgl. Meier, Mischa: Troia im Film. In: Zimmermann, Martin (Hrsg.): Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006. S. 179-193. S.179-181.

582 *Helen of Troy* (1956). 55:25-56:12.

583 *Helen of Troy* (1956). 47:41-48:24.

584 Menelaos legt dabei die Daumen an ihre Kehle, als wolle er sie erwürgen, lässt dann aber wieder von ihr ab. *Helen of Troy* (1956). 37:35-37:45.

Wiederherstellung seiner Ehre will er den Krieg führen. Als sich Helena ausliefern will, ist er jedoch nicht damit zufrieden. Er stellt den Gegensatz zu Paris dar, den er auch nur durch unfaire Mittel besiegen kann. Auch Menelaos, der in anderen Mythosbearbeitungen differenziert dargestellt wird und dort offen um seine Frau kämpft[585], ist in *Helen of Troy* eine eindimensionale Figur. Er weist keine Entwicklung auf und geht als Sieger aus der Handlung hervor, was durch das einfache moralische Schwarz-Weiß-Bild kein befriedigendes Ende darstellt.

Achilles wird ebenfalls sehr oberflächlich und eindimensional behandelt. Er wird als sehr stolz und der beste der Griechen vorgestellt, der bereits zu Beginn des Films einen Hass auf Menelaos und Agamemnon hat. Dieser wird nicht erklärt setzt das Vorwissen der Konstellation der *Ilias* voraus[586]: Ein klares Signal an Bildungsbürger. Seine Beteiligung am Krieg ist zweitrangig, denn die Haupthandlung der *Ilias* wird in erheblicher Kürze behandelt. Besonders eigenartig ist seine Charakterisierung durch das Erwähnen der Episode um Achill bei den Töchtern des Lykomedes. In *Helen of Troy* wird er dort nicht von seinen Eltern versteckt, sondern versteckt sich dort aus Angst, zum Kampf gegen Troia überredet zu werden, was recht wenig Sinn macht. Allerdings wird er auch dort von Odysseus 'überredet', am Troianischen Krieg teilzunehmen[587]. Da dies für die Handlung des Films überhaupt nicht förderlich ist, handelt es sich dabei um ein Bildungszitat, das ein merkwürdiges und unschlüssiges Bild von Achill im Film zeichnet.

Odysseus wird in *Helen of Troy* nur auf seine Schläue, die sich im Film durch einen beinahe dauerhaften ironischen Unterton äußert, reduziert. Trotzdem erkennt er die wahren Beweggründe für den Krieg und äußert diese auch[588]. Als Bildungszitat wird seine Vorgeschichte zum Troianischen Krieg erwähnt[589]. Wie auch in beinahe allen anderen Mythenbearbeitungen ist er für den Bau des Troianischen Pferdes verantwortlich[590].

Die anderen Figuren im Film sind auch oberflächlich, sodass sich die eingehende Analyse weiterer Einzelfiguren kaum lohnt. Sie entsprechen den gängigen Überlieferungen und erfüllen somit ihre jeweiligen Klischees: Priamos ist beispielsweise der weise König, Hektor der beste Held der Troer, der den Krieg nicht führen will, Kassandras Warnungen werden nicht beachtet und Patroklos ist der beste Freund des Achilles. Keine Figur macht eine Entwicklung durch, sie sind vielmehr eine plakative und äußerst einfache Version ihrer meist komplexen Gegenstücke aus der Mythologie. *Helen of Troy* verschenkt dadurch Potenzial, dass zu viele Figuren zu wenig Beachtung erfahren

585Vgl. Homer: Ilias. III, 27f., 96ff.; Vgl. Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. I, 7.
586*Helen of Troy* (1956). 26:40-26:50.
587*Helen of Troy* (1956). 25:30-27:10.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 174.
588*Helen of Troy* (1956). 26:15-26:40.
589Odysseus will nicht am Krieg teilnehmen und versucht so zu tun, als sei er vom Wahnsinn geschlagen. Er wird nur dadurch überlistet, dass man ihm sein eigenes Kind vor den Pflug wirft und er daraufhin mit dem Pflügen aufhört. *Helen of Troy* (1956). 25:30-27:10.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 6-7.
590*Helen of Troy* (1956). 1:36:15-1:37:03.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 14.

und darum eindimensional behandelt werden. Dies trifft selbst auf die Hauptfiguren zu. Durch den Gegensatz, dass sich der Film sowohl an die gängigsten Überlieferungen des Troianischen Krieges halten will, als auch ein einfaches Gut-Böse-Denken einbaut, sind die Figuren zwischen Bildungszitaten, Inkohärenz und Handlungsunfähigkeit gefangen. Ein gutes Beispiel stellt das Oberkommando durch Agamemnon dar, denn dieses ergibt im Film keinen Sinn: Die Griechen stehen unter der Führung von Sparta und Helena ist die Frau von Menelaos. Demnach sollte eher Menelaos die Griechen führen. Agamemnon ist im Film nur deshalb der Befehlshaber, weil der Mythos dies vorschreibt, nicht weil es sich aus der Handlung des Films ergibt. Auch die Handlungen der meisten Figuren entstehen nicht aus der Handlung des Films heraus, sondern aus der Notwendigkeit, sich an bekannte Mythenbearbeitungen zu halten. Die innovative Auslegung einer Figur sucht man hier vergebens.

6.3.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals

In *Helen of Troy* treten die **Götter** nie in persona auf. Ob sie wirklich auf die Handlung Einfluss nehmen bzw. ob sie in der diegetischen Welt existieren ist unklar, denn es gibt kaum Indizien für das Übernatürliche. Die einzige Ausnahme ist Achilles' Unverwundbarkeit, die ganz klar göttlichen Ursprungs ist: Die auf ihn abgeschossenen Pfeile prallen an ihm ab. Dennoch gibt es im Film Situationen, die als göttlich beeinflusst angesehen werden können.

Die beiden wichtigsten Gottheiten im Film stellen Aphrodite und Athene dar. Zeus wird nur nebenbei erwähnt. Wie bereits in *Helena* erinnert das Aussehen einer Götterstatue an eine der Hauptfiguren, diesmal handelt es sich jedoch um die Statue der Aphrodite, die Helena gleicht. Paris hält Helena zunächst für Aphrodite, da er die Ähnlichkeit zur Marmorstatue in Troia erkennt[591]. Dass sie in der ersten Einstellung, in der sie auftritt, vom Meer aus zum Strand läuft, spielt auf die Geburt der Aphrodite an[592]. Die subjektive Kamera aus der Sicht des am Strand liegenden Paris zeigt Helena, wie auch zuvor die Statue der Aphrodite in Troia, in Bauchsicht. Auch die Verzierung am Sockel der Statue, die an ein Lambda, das die spartanischen Hopliten auf den Schilden trugen, verweist bereits auf Helena.

Die Darstellung der Athene ist sehr tendenziös und von vornherein negativ konnotiert, da nur auf

591 *Helen of Troy* (1956). 10:23, 16:35-16:40.
Dieses Motiv wurde bereits bei *Helena* angesprochen und wird außerdem bei Gustav Schwab bearbeitet, wo Paris Helena für Aphrodite hält, da er ihre Ähnlichkeit zur Vision während des Parisurteils bemerkt. Vgl. Schwab, Gustav: Sagen des Klassischen Altertums. S. 314.

592 Vgl. Hesiod: Theogonie. 173-200.

die kriegerischen Aspekte der Göttin eingegangen werden: Die Statue der Athene hat ein hassverzerrtes Gesicht, den für sie typischen Speer, die Aegis und den Helm mit hochgeklappten Wangenschützern, auf dem ein Pferdekopf zu erkennen ist. Das Bildnis steht außerdem hinter einer Feuerschale, was zur Folge hat, dass man das Feuer und die schwarzen Rauchschwaden vor ihr sieht, was Zerstörung und Unfrieden andeutet. Zusammen mit dem Pferd auf dem Helm und der Äußerung, sie sei die „patroness of the horses of war“[593] greift dies schon auf das Schicksal Troias vor, da die Griechen das Pferd als Symbol[594] auf ihrer Standarte benutzen und das Troianische Pferd, das Athene geweiht ist[595], den Untergang der Stadt herbeiführt. Dies wird außerdem dadurch verstärkt, dass sie auf einem Militärschiff steht, was auf die griechische Flotte anspielt. Ihr Schild lehnt an ihrem Bein[596]. Wie in den meisten anderen Mythosbearbeitungen wird Athene als Feindin der Troer dargestellt, die für Troias Untergang mitverantwortlich ist. Kassandra sagt daher auch gegen Ende des Films, dass die bevorstehenden Stürme nicht die Schuld von Helena, sondern Pallas Athene seien. Ihr Hass gegen die Troer wird auch anhand subjektiver Kamera thematisiert, die aus der Sicht der Athenestatue unbarmherzig auf die flehenden Troer herabblickt.

Es gibt in *Helen of Troy* auch zwei Situationen, die ein Eingreifen des Zeus vermuten lassen. Einerseits wird Paris von seinem Schiff durch einen Blitz ins Meer geschleudert, woraufhin er am Strand von Helena gefunden wird. Zeus beschließt in einigen Bearbeitungen den Troianischen Krieg, da es zu viele Menschen auf der Erde gibt und er ihre Zahl verringern möchte[597]. Er leitet also das erste Treffen zwischen Paris und Helena in die Wege und schafft dadurch die Voraussetzungen für den Krieg. In *Helen of Troy* ist dies jedoch eher nebensächlich, da die Griechen bereits davor Kriegspläne gegen Troia schmieden. Die zweite Situation stellt Paris' Schuss auf Achilles' dar. Bevor er den Pfeil abschießt, bittet er Zeus um Hilfe und trifft daraufhin Achill in der Ferse. Warum hier ausgerechnet Zeus um Beistand gebeten wird, ist unklar.

Das **Schicksal** wird in *Helen of Troy* zwar mehrfach angesprochen, jedoch beschränkt sich der Schicksalsgedanke hauptsächlich auf die Treue des Film zu bekannten Mythosbearbeitungen, sodass Situationen entstehen müssen, weil sie in anderen Mythosbearbeitungen ebenfalls beschrieben werden. Dennoch verweist die Musik manchmal auf kommende Ereignisse, wie bei Paris Auszug aus Troia nach Sparta, der mit dramatischer Musik untermalt ist und bereits den Krieg ankündigt. Auch einige Einstellungen verweisen auf das Schicksal: Auf der Reise nach Sparta

593 *Helen of Troy* (1956). 10:28-10:32.
594 *Helen of Troy* (1956). 1:05:19.
595 *Helen of Troy* (1956). 1:36:15-1:37:03.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Equus Troianus (S. 86-89).
596 *Helen of Troy* (1956). 10:28-10:44, 53:28.
597 Vgl. Heubeck, Alfred/West, Stephanie; Hainsworth, J.B.: A commentary on Homer's Odyssey. Volume I. Introduction and Books I-VIII. Oxford: Clarendon Press, 1988. S. 352.

sprechen Paris und Aeneas miteinander, während im Hintergrund die Ruderer unbarmherzig und ohne das Zutun der beiden Figuren auf Sparta und die damit verbundenen Ereignisse zusteuern. Das Schicksal zeigt sich auch dadurch, dass Paris von der Marmorstatue der Aphrodite, die Helena gleicht, beeindruckt ist. Er ist also bereits sehr voreingenommen, als er Helena zum ersten Mal sieht. Es entsteht ein Dialog zwischen Helena und Paris, in dem die Götter für ihre Liebe verantwortlich gemacht werden und Paris nie mehr an ihnen zweifeln will[598]. In Verbindung mit der Anfangsszene, in der Aphrodites und Athenes Statue gezeigt werden, und dem weiteren Verlauf des Filmes kann man an dieser Stelle das unbarmherzige Schicksal als den Willen der Götter erkennen, der den Menschen unergründlich bleibt. Jedoch wird auch dieses Thema, im Gegensatz zu den meisten anderen Bearbeitungen, hier kaum weiter ausgeführt.

Die bereits angemerkte Pferdesymbolik in Verbindung mit Athene und dem Untergang Troias nimmt ebenfalls das Schicksal der Stadt vorweg, wird jedoch im Film nur sehr subtil bzw. kaum thematisiert. Einzig die Aussage von Paris, der den Priester ironisch fragt, ob er denke, dass Athenes Schlachtross auf ihn herunterfahre und ihn zermalme[599], beschwört genau dieses Schicksal herauf. Kassandra spricht zwar einige Prophezeiungen aus, die jedoch, im Gegensatz zu den Orakeln des Aisakos in *Helena*, lediglich wie Zitate klingen und sich nicht aus der Handlung selbst, sondern aus Schuldigkeit gegenüber früheren Bearbeitungen des Stoffes ergeben. Die Figur Kassandra ist im wesentlichen für die Handlung überflüssig.

Aeneas spricht einige Male das Schicksal an. Hierdurch möchte er jedoch Paris aufmuntern, der von den Troern wegen Helenas Entführung kritisiert wird. In diesem Zusammenhang bedeutet das Schicksal nur, dass Paris keine Schuld an den Ereignissen hat. Um diesen Gedanken jedoch überzeugend darzustellen, wird im Film zu wenig auf die Macht des Schicksals eingegangen und so wirkt das Schicksal in diesem Kontext nur wie eine Ausrede oder ein Trostpflaster[600]. Als Aeneas mit anderen Troern das hölzerne Pferd in die Stadt zieht, ruft er Paris nochmals zu, dass es sich um Schicksal handle. Hier ist der Schicksalsgedanke besser behandelt, jedoch noch immer nicht genügend thematisiert.

Wie auch viele andere Aspekte des Mythos wird das Schicksal in *Helen of Troy* zwar angedeutet, aber nie wirklich thematisiert. Die Handlung ist auch nicht dementsprechend aufgebaut, dass dem Schicksal eine große Bedeutung zukommt, wie dies der klassische Schicksalbegriff voraussetzt. Das Schicksal existiert im Film, wie auch andere Aspekte des Mythos, nur als Zitat. Für die Handlung des Films ist es jedoch entbehrlich, was nicht dem klassischen Schicksalsbegriff entspricht.

598*Helen of Troy* (1956). 45:15-45:30.
599*Helen of Troy* (1956). 10:40-10:45.
600*Helen of Troy* (1956). 58:27-58:31.

Schicksal im Mythos ist nicht das Akzeptieren von Dingen, die nicht zu ändern sind, sondern die Unfähigkeit sich gegen höhere Mächte durchzusetzen. Dieser Aspekt ist im Film nur mit viel gutem Willen zu finden.

6.3.2.2. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Helen of Troy versucht, so viele bekannte Episoden und Situationen des Mythos wie möglich zu bearbeiten, wodurch diese jedoch oftmals aus dem Kontext herausgerissen werden und für die restliche Handlung z.T. ohne Konsequenzen sind. Daher entsteht oft der Eindruck, dass der Film mehr eine Aneinanderreihung verschiedener Geschichten, die lose miteinander verbunden sind, zeigt, als eine in sich geschlossene Handlung. Dies wird auch dadurch ersichtlich, dass so viele berühmte Zitate aus klassischen Mythen und Literatur[601] wie möglich im Film enthalten sind. Vor allem durch das Vergilzitat, das im Film von Helena ausgesprochen wird, wird dies ersichtlich[602]: In der *Odyssee* erahnt Helena ebenfalls die List des Odysseus[603], jedoch wird dies im Film nicht verwendet, da diese Episode nicht derartig bekannt ist, obwohl sie besser zur Figur Helena passt.

Da die Götter nicht in persona auftreten, wird eine Darstellung des Parisurteils schwierig, obwohl es zum Mythos um Troia gehört. Im Film kann man jedoch Elemente des Parisurteils erkennen. Paris wird bereits zu Beginn in Troia von einem Priester vorgeworfen, dass er nur Aphrodite anbete und Athene vernachlässige. Die Entscheidung wird im Film jedoch von ihm aus und ohne Aufforderung durch die Götter getroffen. Außerdem wird Paris nicht Helena versprochen. Dennoch weist die Ähnlichkeit zwischen Helena und der Aphroditestatue in Troia auf das Versprechen der Aphrodite aus dem Parisurteil hin. Dieses Motiv wurde bereits bei *Helena* angesprochen und wird außerdem bei Gustav Schwab bearbeitet, wo Paris Helena für Aphrodite hält, da er ihre Ähnlichkeit zur Vision während des Parisurteils bemerkt[604]. Allerdings ist ohne Parisurteil Athenes Antipathie gegenüber Troia unverständlich. Möglicherweise wird dies beim damaligen Publikum als bekannt vorausgesetzt, wogegen jedoch die Einführung durch den Erzähler zu Beginn des Films spricht.

Der Raub der Helena wird in *Helen of Troy* sehr stark relativiert, obwohl er noch immer als Raub inszeniert wird. Die Griechen, die seit dem Beginn des Films negativ konnotiert sind, werden als Kriegstreiber dargestellt, die bereits den Krieg gegen Troia planen[605]. Der Frevel, den Paris in

601U.a. „Make me immortal with a kiss“ Aus Marlowes 'The Face That Launch'd A Thousand Ships'.
602„Beware the Greeks bearing gifts.“ *Helen of Troy* (1956). 1:40:06-1:40:11.; Vgl. Vergil: Aeneis. II, 49.
603Vgl. Homer: Odyssee. IV, 272-281.
604Vgl. Schwab, Gustav: Sagen des Klassischen Altertums. S. 314.
605Es sei an dieser Stelle auf eine Interpretation des Mythos verwiesen, die den Krieg der Griechen gegen Troia von

bekannten Mythosbearbeitungen gegenüber Menelaos begeht, wird hier umgekehrt: Menelaos will Paris töten lassen, nachdem er ihm das Gastrecht angeboten hat. Dies stellt einen Kontrast zu anderen Mythenbearbeitungen und insbesondere Homer dar, da die Troer meist durch den Pandarosschuss und den Raub der Helena als Frevler gegenüber Zeus, der das Gastrecht und die Eide schützt, dargestellt werden[606]. Helena verhilft Paris zur Flucht und wird bereits deswegen ebenfalls von den Wachen beschossen, was unterstreicht, dass sie bereits zu Paris gehört. Helena wird trotz allem geraubt, da Paris sie von der Klippe ins Meer zerrt, als er flieht. Diese Entführung relativiert auch die guten Vorsätze des Paris, der sein Land nicht in Gefahr bringen will. Er geht aber selbst darauf ein, indem er sich als schlecht bezeichnet[607]. Das soll ihn dem Publikum noch sympathischer machen, gipfelt aber in maßlosem Kitsch. Obwohl Paris davon spricht, dass er edle und friedliebende Ziele verfolge, bringt er wissentlich Helena und somit auch den Zorn der Griechen nach Troia. Selbst der Versuch, dies durch die geplante Invasion der Griechen zu relativieren, scheitert, da diese Entführung selbst bereits eine Invasion rechtfertigt. Der Eid der Griechen, der die Ehe zwischen Menelaos und Helena schützen soll, wird im Film durch die Aussage, dass es sich beim Raub der Helena um eine Beleidigung ganz Griechenlands handle, ersetzt[608]. Schlussendlich soll noch erwähnt werden, dass Aeneas Paris auf seiner Reise nach Sparta begleitet, was an die Darstellung von Dictys Cretensis erinnert, in der er zusammen mit Paris Helena raubt[609].

Als Paris mit Helena nach Troia kommt, protestieren sowohl das Volk als auch die Elite der Stadt gegen den Raub der Helena. Dies entspricht auch der Darstellung in vielen anderen Mythosbearbeitungen[610]. Als die griechische Flotte vor Troia sichtbar wird, lässt Priamos Helena und Paris auf die Mauer bringen. Diese Sequenz erinnert an die sog. Teichoskopie und den Schiffskatalog im zweiten und dritten Gesang der *Ilias*[611]. Die Aussage, dass für eine Frau nun

---

vornherein als Eroberungskrieg mit weltlichem Hintergrund darstellen. Vgl. Dio Chrysostom: Discourses I-XI. XI, 37-63.

606 Vgl. Homer: Ilias. IV, 81-182.; Vgl. Ovid: Heroides – Briefe der Heroinen. Brief XVII: *Helena an Paris*.

607 *Helen of Troy* (1956). 46:00-46:22.

608 *Helen of Troy* (1956). 49:48-50:07.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 6.

609 Vgl. Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. I, 3.

610 „Nach seiner [Paris'] Ankunft verfluchte ein Teil der gesamten Bürgerschaft das böse Beispiel der Untat, andere empfanden Schmerz über das an Menelaos begangene Unrecht, keiner von allen sprach Billigung aus, und so entstand schließlich, da alle sich empörten, ein Aufruhr." Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. I, 7.; Vgl. Homer: Ilias. III, 39-57, 449-454; VI, 325-331; XIII, 769-774. Allerdings wird Helenas Entführung nicht in allen Bearbeitungen negativ aufgenommen. Im zuvor behandelten Film *Helena* (6.2.) wird Helena mit offenen Armen als Bote der Aphrodite empfangen, die Segen über die Stadt bringen soll. Bei Dares Phrygius freut sich Priamos sogar, da er denkt, dass die Griechen ihm die zuvor entführte Hesione zurückgeben würden, und vermählt Paris und Helena. Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. XI.

611 Vgl. Homer: Ilias. II, 494-759, III, 145-244.; Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. XIV. Hier wird ebenfalls vorgestellt, wer mit wievielen Schiffen von wo kommt.

tausend Schiffe segeln, stammt bereits aus der Antike und ist seitdem oft behandelt worden[612]. Der erste Angriff auf die Stadt, der ohne Gesandtschaft, die Helena zurückfordert[613], stattfindet, stellt einige Gegensätze zu den meisten Bearbeitungen dar, da die Griechen mit Kriegsmaschinen angreifen[614] und Hektor die Troer ermahnt, die Mauern nicht zu verlassen[615]. Meistens geht es im Troia-Mythos mehr um die Aristie und den ehrenhaften Kampf zwischen den Helden, als um bloße Eroberung. Das im Film gezeigte Duell zwischen Achill und Polydoros kann man auch in der *Ilias* finden. Hier wird Polydoros auch von Achill getötet, woraufhin ihm Hektor entgegentritt, der von göttlichem Nebel vor Achill geschützt wird[616]. Diese Stelle hat sehr viele Gemeinsamkeiten mit dem Film, in dem der Nebel des Apollo durch eine Menschenmenge ersetzt ist, die die beiden Kämpfer auseinanderdrängt. Der Zweikampf zwischen Menelaos und Paris wird im Film nur marginal behandelt. Wie in der *Ilias*[617] wird das Duell abgebrochen, jedoch fallen im Film alle wichtigen Umstände des Zweikampfes weg.

Die Handlung der *Ilias* wird stark zusammengefasst wiedergegeben, weist aber auch einige substantielle Änderungen auf. Achills Hass auf die Atriden wird bereits in Sparta vorgestellt, ohne dabei jedoch einen Grund zu nennen. Während des Krieges wird der Streit zwischen Achill und Agamemnon sehr kurz behandelt: Achilles ist aufgebracht, da Agamemnon die Sklavin, die nicht einmal namentlich erwähnt wird, anrührt, die Achill für sich beansprucht[618]. Agamemnon, der hier bereits recht betrunken[619] ist, will jedoch seine Vormachtstellung unter Beweis stellen[620]. Achilles hat hier jedoch keine eingreifende Athene zur Seite, die ihn hindert, das Schwert zu ziehen[621], und so schwingt er es wütend und verjagt alle aus seinem Zelt[622]. Achills Abwesenheit vom Kampf scheint den Griechen jedoch keine militärischen Schwierigkeiten zu bereiten. Patroklos stirbt darum auch nicht, weil er den Griechen helfen will, sondern weil er von Paris während einer

612*Helen of Troy* (1956). 1:03:30-1:04:55. Vgl. Euripides: Iphigenie bei den Taurern. Übersetzt und herausgegeben von Paul Dräger. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2011. 10-14.; Vor allem Marlowes Bearbeitung ist im englischsprachigen Raum sehr bekannt: „Was this the face that launched a thousand ships?“ Marlowe, Christopher: The tragical history of Doctor Faustus. Edited by Frederick S. Boas, M.A.LL.D. London: Methuen & Co. Ltd., 1932. S. 163.

613Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 28 .

614Da die Troer, wie bereits erwähnt, ihre Stadt nicht verlassen wollen, ist die Verwendung von Belagerungsmaschinen eine Notwendigkeit, die mit der Kriegsführung aus der Zeit der Helden wenig zu tun hat und erst unter Alexander dem Großen weite Verwendung findet. Vgl. Biton: Bitons Bau von Belagerungsmaschinen und Geschützen.

615„Now remember, these Trojan walls are our strenght and our substance, so let no eager fool attempt to charge this plain until these ramparts have served their purpose.“ *Helen of Troy* (1956). 1:05:40-1:50:52. In der *Ilias* wagen sich die Troer nicht aus der Stadt, solange Achill kämpft. Vgl. Homer: Ilias. V, 788ff.

616Vgl. Homer: Ilias. XX, 407-454.

617Vgl. Homer: Ilias. III, 339-382.

618*Helen of Troy* (1956). 1:16:00-1:16:54.

619Vgl. Homer: Ilias. I, 225.

620Vgl. Homer: Ilias. I, 182-187.

621Vgl. Homer: Ilias. I, 188-222.

622*Helen of Troy* (1956). 1:16:05-1:16:53.

Verfolgungsjagd durch einen Speer getötet wird. Dies steht im Gegensatz zu beinahe allen Mythenbearbeitungen, in denen Patroklos von Hektor getötet wird, was den Kampf zwischen Achill und Hektor zur Folge hat[623]. Achill will sich rächen und nimmt wieder am Kampf teil und es gibt einen Zweikampf zwischen Hektor und Achill. Warum jedoch Hektor auf Achill wartet und dieser sich an Hektor rächen will, obwohl Patroklos durch Paris getötet wurde, ist nicht verständlich. Man kann dies vielleicht mit der Wahllosigkeit der Rache des Achill begründen, jedoch wirkt dies ungenügend. Die andere Möglichkeit besteht darin, dass Hektor Patroklos' Leichnam Achill überbringen ließ[624].

Hektor will Paris schützen und stellt sich Achill. Dass er dabei seine Frau und sein Kind allein lässt, ist hier offensichtlich nebensächlich, jedoch wird die bekannte Abschiedsszene gezeigt, die bereits in vielen anderen Bearbeitungen thematisiert wurde[625]. Hektors friedliebende Aussage wird den bekannten Bearbeitungen hinzugefügt.

Achill tötet Hektor und die Griechen beginnen sofort mit dem Angriff auf die Stadt. Dass Achill Hektors Leiche an seinem Wagen befestigt, ist genauso unsinnig wie das Duell an sich, da Achill keinen persönlichen Groll gegen Hektor hat. Wiederum scheint es sich dabei eher um ein Bildungszitat zu handeln. Der Film schenkt dem Konflikt zwischen Hektor und Achill wenig Aufmerksamkeit und lässt demzufolge auch Priamos' Bitte um die Leiche Hektors aus. Dadurch wird ein besonders völkerverbindendes und wichtiges Element der klassischen Bearbeitungen ausgelassen[626]. Die Haupthandlung der *Ilias* wird in ca. fünf Minuten[627] im Film abgewickelt und scheint für den restlichen Handlungsverlauf wenige bis gar keine Konsequenzen zu haben.

Achill wird direkt im Anschluss an das Duell mit Hektor von Paris getötet, wobei die Profanisierung (er fällt vom Wagen und schlägt sich den Kopf an einem Stein) seines Todes in Verbindung mit seiner Unverwundbarkeit und dem möglichen Einfluss des Zeus problematisch ist. Zwar passt sie zur eher weltlichen Inszenierung des Films, jedoch wird kurz davor die übernatürliche Unverwundbarkeit des Achill behandelt, weswegen sein unnatürlicher Tod durch den Schuss in die Ferse ebenfalls behandelt werden sollte.

Die Episode um das Troianische Pferd hält sich ebenfalls an die meisten Bearbeitungen. Odysseus erklärt den Fürsten seinen Plan, wobei er sich über einem Feuer, das bereits die Zerstörung Troias

623 Vgl. Homer: Ilias. XVI, 818-842.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Hectoris Lytria (S. 84-87).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VII, 6.

624 *Helen of Troy* (1956). 1:30:10-1:30:39.

625 *Helen of Troy* (1956). 1:30:55-1:31:31. Dabei wird auch ein Detail, nämlich die Furcht von Hektors Sohn Astyanax vor dem Helm seines Vaters gezeigt. Der Verlust der Brüder der Andromache wird ebenfalls angesprochen. Vgl. Homer: Ilias. VI, 405-439, 466-481.

626 Vgl. Glücklich, Hans-Joachim: Die schöne Helena. Von Sparta über Troja nach Europa und Amerika. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2000. S. 103.

627 *Helen of Troy* (1956). 1:16:05-1:16:53, 1:28:30-1:29:50, 1:30:45-1:34:30.

vorwegnimmt, die Hände wärmt. Helena übernimmt die Rolle des Laokoon, um das Vergilzitat[628] auszusprechen. Die Vergewaltigung der Kassandra durch den Lokrischen Aias wird angedeutet, indem sie vom Altar gezerrt wird[629], denn die Darstellung einer Vergewaltigung passt kaum ins Kino der 50er Jahre. Ebenso wird dem Publikum nicht das Schicksal von Andromache und Asytanax zugemutet, denn sie werden im Film von Aeneas aus der Stadt geführt, was ebenfalls eine bekannte Episode des Mythos abändert[630]. Das Leid der Bevölkerung bei der Zerstörung Troias wird zwar kurz angedeutet, jedoch könnte man dieses noch weiter ausführen, um die Grauen des Krieges und die Grausamkeit der Griechen zu unterstreichen. Da der Film jedoch in den 50er Jahren entstanden ist, ist dieses Grauen im Kino mit Sicherheit unerwünscht, da der Zweite Weltkrieg noch nicht allzu fern war und es sich bei dem Film um einen Hollywoodfilm handelt, der vor allem unterhalten soll.

6.3.2.3. Wirkung und Rezeption

Den Troianischen Krieg im Rahmen eines Hollywood-Monumentalfilms zu inszenieren ist naheliegend. Vor allem unter Berücksichtigung der Entstehungszeit, in der das Fernsehen als Konkurrenz zum Kino aufkommt, werden viele Filme bewusst für die Rezeption im Kino, d.h. auf großer Leinwand, gedreht. Aus diesem Grund ist der Film visuell sehr beeindruckend, weist viele Totale und Halbtotale bei Schlachten- und Massensequenzen auf und wird von der Produktionsfirma Warner Bros. als „the most ambitious film Warner Bros. has ever made, and one of the most important productions of the year.“[631] bezeichnet. Die Inszenierung des Krieges als historisches Ereignis stellt den Film sowohl in Verbindung mit den Historienfilmen, die die Antike behandeln, als auch mit Mythosverfilmungen. *Helen of Troy* stellt einen der ersten Hollywood-Monumentalfilme der Nachkriegszeit dar, die die Antike behandeln. Das Genre war damals für die Studios lukrativ und sowohl MGM, 20th Century Fox als auch Paramount produzierten sehr erfolgreiche Monumentalfilme, die sich auch finanziell rentierten: *Quo Vadis* (1951), *The Robe* (1953) und *Ben-Hur* (1959) gehören zu diesen Filmen. Wie auch *Helen of Troy* handelt es sich bei den meisten dieser Filme um Koproduktionen mit italienischen Produktionsfirmen. All diese Filme müssen im Zusammenhang mit der Frühphase des Kalten Kriegs gesehen werden: Sie thematisieren frühchristliche Geschichten, wobei die Identifikation mit dem christlichen Glauben und der Kampf

628„Beware the Greeks bearing gifts.“ *Helen of Troy* (1956). 1:40:06-1:40:11.; Vgl. Vergil: Aeneis. II, 49.
629*Helen of Troy* (1956). 1:51:00-1:51:23.; Bereits in der Antike schwanken die Beschreibungen zwischen Vergewaltigung am Fuße des Altars und reinem 'Wegzerren' vom Altar, was Kassandras Asylrecht verletzt. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 22.
630Vgl. Aeneis. II, 738-804.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 21.; Vgl. Euripides: Die Troerinnen. 577-798.
631*Helen of Troy* (1956). Behind the scenes. Die Ausstattung von Troja 02:20-02:27.

gegen ein heidnisches römisches Imperium mit dem Kampf gegen den dezidiert anti-religiösen Kommunismus gleichzusetzen ist. Spätere Filme, wie *The Ten Commandments*, der im selben Jahr wie *Helen of Troy* erschien, setzen diese Parallelen fort.

Auch in *Helen of Troy* kann eine pro-westliche Botschaft gefunden werden, denn er beruft sich auf die Errungenschaften der westlichen Zivilisation, wobei dezidiert das erste literarische Werk des Abendlandes behandelt wird. Das Christentum oder die Bibel als identitätsstiftendes Identifikationsmoment für die Zuschauer fällt bei diesem Film allerdings weg. Dies wird jedoch durch den Versuch ersetzt, möglichst viele bekannte Episoden des Mythos zu bearbeiten, damit die Zuschauer möglichst viele Zitate und Situationen wiedererkennen. Problematisch ist in diesem Kontext eine differenzierte Darstellung der einzelnen Figuren, welche nicht in das 'gut' und 'böse' Schema fällt, das von diesen Filmen gezeichnet wird[632]. Das Gut-Böse-Denken wird im Film auch anhand der Kostüme ersichtlich, da die Ausrüstung der Troer viel Blau, die der Griechen viel Rot zeigt. Diese Farben sind ebenfalls im Kontext des Kalten Krieges zu verstehen, da Rot als Farbe des Kommunismus negativ konnotiert ist, während Blau traditionell mit den Vereinigten Staaten in Verbindung gebracht wird. In *Helen of Troy* wird versucht, diese Botschaften mit großer Werktreue zu bekannten Mythosbearbeitungen zu vereinen. Dass dies jedoch nur von mäßigem Erfolg gekrönt ist, zeigt die Analyse: Die antagonistischen Griechen siegen trotz allem über die protagonistischen Troer, deren vorläufiger Protest gegen Krieg in Gestalt von Helenas Ankunft negativ dargestellt und positiv konnotiertem Zusammenhalt gegenübergestellt ist. Diese Probleme wurden auch von den damaligen Kritiken bemängelt, wenngleich die visuelle Opulenz hervorgehoben wird:

„the Warners, committed to a screen play by John Twist and Hugh Gray of dismal flatness [...] have missed altogether the grandeur and emotional excitement implied in the romance of Helen and Paris and the subsequent siege of Troy. […] They have got the sheer spectacle of masses of soldiers with shields and spears assaulting the walls of an ancient city […] in grand immensity. […] The descent of the Greeks from the horse's belly in the quiet of night is the best thing in the show. That has the air of great adventure that one expects from this epic tale. […] But the human drama in the legend —that of Trojans and Greeks drawn into a war of long attrition by jealousy, vengeance and greed— is completely lost or never realized in the utter banalities of the script, in the clumsiness of the English dialogue and in the inexcusable acting cliches.“[633]

632Dieser Kampf einer protagonistischen Großmacht gegen eine antagonistische Großmacht lässt sich auch bei *Alexander der Große* (1956) erkennen, wo ebenfalls der christliche Gedanke durch eine dezidiert pro-westliche Figur (Alexander) ersetzt wird.

633The New York Times, 'Helen of Troy (1955) Screen: 'Iliad' Revisited; Helen's Face Launches Ships at Criterion. Published: January 27, 1956': http://www.nytimes.com/movie/reviewres=9C04E0DC1131E23BBC4F51DFB766838D649EDE Zugriffsdatum:

Die Ausstattung verarbeitet jedoch sehr beeindruckend verschiedene Epochen der griechischen Antike und glorifiziert somit wiederum die Ursprünge der westlichen Zivilisation. Die Drehorte beschränken sich auf Italien, sodass die mediterrane Landschaft zur Atmosphäre beiträgt.
Helen of Troy beschränkt seine opulente Inszenierung nicht nur auf die Ausstattung, denn auch einige hochkarätige Schauspieler wirken mit, wie z.B. Sir Cedric Hardwicke als Priamos und Stanley Baker als Achilles. *Helen of Troy* ist außerdem einer der ersten Filme, in dem Brigitte Bardot mitspielt. Rossana Podestà, die im Film Helena spielt und in ihrer späteren Karriere auch in vielen anderen Antikenfilmen mitwirkte[634], verkörperte bereits in *Ulisse* die Nausicaa und entspricht dem Schönheitsideal der 50er Jahre und wird auf vielen Filmplakaten zu *Helen of Troy* mit viel „Sexappeal“[635] in Szene gesetzt[636]. Diese Form der Darstellung verwundert nicht, denn die (vor allem heidnische) Antike bietet sich als Vorwand an, viel Haut zu zeigen, sodass auch erotisch aufgeladenes Bildmaterial im Mainstream-Kino der 50er und 60er Jahre gezeigt werden konnte. *Helen of Troy* stellt dabei keine Ausnahme dar, denn sowohl die Orgie in Sparta als auch die Siegesfeier in Troia weisen sehr explizites Bildmaterial auf:

„Throughout the center of the city soldiers drink wine from their helmets, red smoke eddies to the sky, festoons hang from every conceivable spot, and women are passed from man to man over the heads of the crowd, the hungry soldiers occasionally lowering a tempting women to kiss her passionately between her deeply cleft breasts. Cinecittà rarely looked so Dionysiac!“[637]

6.4. *Helen of Troy* (2003)

6.4.1. Handlungsübersicht

Die Handlung beginnt mit der Einführung, die den Film als „the real story“[638] bezeichnet. Der Erzähler stellt sich später als Menelaos heraus. In Troia sieht man die Geburt des Paris. Kassandra will, dass ihr kleiner Bruder getötet wird, Priamos hört auf sie, da er von ihren prophetischen Fähigkeiten weiß, und befiehlt, den Säugling töten zu lassen. Der Beauftragte bringt dies jedoch nicht übers Herz und setzt Paris aus, der vom Hirten Agelaos gefunden wird, welcher ihn

04.11.2015
634U.a. *La schiava di Roma* (1961), *Solo contro Roma* (1962), *Sodom and Gomorrah* (1962) und *Hercules* (1983).
635Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 147.
636Vgl. Ebenda.
637Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 107.
638*Helen of Troy* (2003). 00:00-01:33.

aufnimmt[639]. Während er Tiere hütet, erscheinen Paris in einer Höhle die drei Göttinnen und fordern ihn auf, zu entscheiden, wer die Schönste von ihnen sei. Aphrodite bietet Paris Helena und zeigt ihm ihr Gesicht in einem Apfel. Währenddessen sieht Helena in der Gegend von Sparta in einer Pfütze Paris' Gesicht und verliebt sich in ihn.

Die Mykener Atreus, Agamemnon und Menelaos reisen wegen der Hochzeit zwischen Agamemnon und Klytämnestra nach Sparta und auch Theseus und Peirithoos begeben sich in Verkleidung dorthin[640]. Helena stört die erste Begegnung zwischen Agamemnon und Klytämnestra, weder er noch Menelaos können die Augen von ihr lassen. Helenas Bruder Pollux führt sie weg und erklärt ihr, dass sie kein Kind mehr sei. Kurz darauf wird Helena, die sich in den Palast zurückgezogen hat, von Theseus und Peirithoos entführt. Beide losen um sie und Theseus gewinnt Helena[641]. Er klärt sie daraufhin über ihre göttliche Abstammung auf.

In den Bergen bei Troia wird der beste Stier aus dem Besitz des Agelaos von Soldaten für ein Fest in Troia requiriert. Da die Tiere jedoch für Agelaos und Paris die Lebensgrundlage darstellen, geht Paris nach Troia, um den Stier zurückzugewinnen. Er gewinnt alle Wettkämpfe, muss schließlich gegen Hektor kämpfen und besiegt diesen, woraufhin er von Kassandra, die seinen Tod will, als ihr Bruder erkannt und von der Königsfamilie aufgenommen wird[642].

Helena befindet sich nun in Athen bei Theseus und ist glücklich. Pollux will sie aus Athen befreien, es kommt zum Kampf zwischen ihm und Theseus und beide sterben. Helena ist am Boden zerstört und gibt sich die Schuld für den Tod der beiden[643]. Bei der Bestattung des Pollux verstößt König Tyndareos seine Tochter Helena und übergibt sie den griechischen Fürsten, die der Zeremonie beiwohnen. Jeder der Fürsten ist von Helena überwältigt, wenngleich sie sich über die möglichen Probleme im Klaren sind. Agamemnon schlägt einen Schwur und eine militärische Allianz vor, woraufhin um Helena gelost wird. Menelaos gewinnt Helena[644].

Agamemnon schmiedet bereits Angriffspläne gegen Troia, weswegen Paris von der Königsfamilie nach Sparta geschickt wird, um einen Friedensvertrag mit Menelaos zu schließen[645]. In Sparta haben Agamemnon und Menelaos beschlossen, Helena den Griechen nackt vorzuführen, damit diese wissen, für wen sie den Schwur geleistet haben. Klytämnestra ist darüber empört. Während sie nackt vorgeführt wird, sehen sich Helena und Paris zum ersten Mal in Wirklichkeit. Agamemnon

639 *Helen of Troy* (2003). 01:40-04:15.
640 *Helen of Troy* (2003). 04:25-11:22.
641 *Helen of Troy* (2003). 16:55-18:16.
642 *Helen of Troy* (2003). 35:40-40:00.
643 *Helen of Troy* (2003). 44:20-46:36.
644 *Helen of Troy* (2003). 50:40-54:37.
645 *Helen of Troy* (2003). 56:00-57:40.

lehnt Paris' Friedenspläne ab, da er und Menelaos den Krieg führen wollen. Nach der Demütigung will sich Helena von der Mauer werfen, wird jedoch im letzten Moment von Paris daran gehindert. Dieser meint, dass es sich bei ihrer Verbindung um göttliche Bestimmung handle[646].

Agamemnon will Helena ebenfalls für sich, was seine Frau Klytämnestra bemerkt. Paris wird gefangengenommen, Helena verhilft ihm zur Flucht und folgt ihm im letzten Moment nach Troia[647]. Agamemnon reißt das Oberkommando im anstehenden Krieg an sich und verweigert Menelaos jegliche Beute außer Helena. Wegen Windstille soll Agamemnons Tochter Iphigenie der Artemis geopfert werden, dieser ist zwar erschüttert, opfert Iphigenie jedoch[648]. Helena und Paris wollen sich auf eine Insel absetzen, fahren aber dennoch nach Troia, da sie die griechische Flotte sehen und die Stadt warnen wollen[649]. Paris' Familie macht ihm schwere Vorwürfe, dieser erklärt jedoch, dass die Griechen in jedem Fall den Krieg begonnen hätten. Kassandra prophezeit das Ende Troias durch Helena. Diese will sich den Griechen ausliefern. Menelaos und Odysseus bilden eine Gesandtschaft nach Troia, die Helena zurückfordert. Dabei wird König Priamos klar, dass Menelaos Helena nicht aus Liebe, sondern aus Besitzgier zurückfordert[650]. Priamos liefert Helena darum nicht aus. Während des ersten Angriffs durch die Griechen gelangen mehrere Fürsten bereits unerkannt in die Stadt, es kommt zum Kampf zwischen Agamemnon und Hektor, dieser wird von Paris gerettet[651]. Der Angriff wird zurückgeschlagen und Paris von seiner Familie akzeptiert. Die Belagerung dauert zehn Jahre und Priamos muss, um die Moral aufrecht zu erhalten, Kassandra in den Kerker werfen, da ihre Orakelsprüche Furcht säen[652].

Die Griechen sind kriegsmüde. Da Agamemnon seine Tochter für den Krieg geopfert hat, weigert er sich, aufzugeben. Er schlägt ein Duell zwischen Menelaos und Paris vor. Dabei gibt Agamemnon seinem Bruder vergiftete Wurfspeere. Paris erleidet eine leichte Verletzung durch den Speer und beginnt zu taumeln. Nebel legt sich über den Kampfplatz und Menelaos und Paris sprechen miteinander. Menelaos realisiert, dass er Helena nicht verdient hat und stellt den ganzen Krieg in Frage[653]. Da beide Kämpfer überlebt haben, will Agamemnon den Kampf am nächsten Tag wiederholen. Hektor will jedoch den Kampf am selben Tag beenden und fordert Agamemnon heraus, Achilles nimmt an seiner Stelle an. Dieser rühmt sich seiner Unverwundbarkeit, tötet Hektor auf unfaire Weise und schleift ihn an seinem Wagen ins Lager[654]. Helena bittet Kassandra im Kerker

646*Helen of Troy* (2003). 1:04:10-1:07:20.
647*Helen of Troy* (2003). 1:12:28-1:16:05.
648*Helen of Troy* (2003). 1:19:00-1:23:05.
649*Helen of Troy* (2003). 1:23:05-1:24:44.
650*Helen of Troy* (2003). 1:30:30-1:33:30.
651*Helen of Troy* (2003). 1:45:21-1:46:19.
652*Helen of Troy* (2003). 1:49:50-1:51:03.
653*Helen of Troy* (2003). 2:02:52-2:07:22.
654*Helen of Troy* (2003). 2:08:31-2:12:55.

um Rat und will sich den Griechen ausliefern. Paris erfährt davon und folgt ihr unauffällig. Helena schleicht sich ins Zelt von Agamemnon, der ihr Angebot ausschlägt, da er, weil er Iphigenie geopfert hat, mehr Gewinn aus dem Krieg schlagen will[655]. Helena will wieder aus dem Lager fliehen, wobei sie auf Paris trifft. Dieser fordert Agamemnon zum Kampf heraus, statt seiner nimmt Achilles die Herausforderung an. Er will ihn mit seinem Wagen, überfahren, Paris weicht jedoch aus und schießt ihm in die Ferse, woraufhin Achill vom Wagen fällt und stirbt[656]. Paris und Helena fliehen. Als sie sich schon in Sicherheit wiegen, wird Paris von Agamemnon, der sich als troianischer Soldat verkleidet hat, getötet[657]. Bei Paris' Bestattung wird verkündet, dass sich die Griechen zurückgezogen haben. Ein großes hölzernes Pferd steht im Lager der Griechen. Priamos will das Pferd verbrennen lassen, wird jedoch von einem Priester zurückgehalten. Das Pferd wird in die Stadt gezogen und die Troer feiern, während Kassandra im Kerker verzweifelt. Die Griechen erobern die Stadt, Agamemnon tötet Priamos kaltblütig und vergewaltigt Helena vor den Augen seines Bruders[658]. Nach dem Kampf werden die Troer abgeführt. Vor allem die Frauen und Kinder werden gezeigt, die nun als Sklaven und Beute nach Griechenland gebracht werden. Klytämnestra, die von Iphigenies Schicksal gehört hat, kommt nach Troia und überrascht Agamemnon mit einer Skalvin im Bad. Auch Helena ist dort und Klytämnestra weiß sofort, was er ihrer Schwester angetan hat. Sie konfrontiert ihn mit Iphigenies Schicksal und tötet ihn im Bad[659]. Helena sieht Paris, der im Leben nach dem Tod auf sie wartet, vor sich und spricht mit ihm. Sie bietet Menelaos an, sich von ihm töten zu lassen, dieser tut dies jedoch nicht. Stattdessen folgt Helena Menelaos, der Helena nun respektiert, nach Sparta[660].

6.4.2. Analyse

Der Fernsehzweiteiler *Helen of Troy* (2003) steht in der Tradition anderer beeindruckend inszenierter TV-Zweiteiler, die ab den 1990ern historische antike Themen, griechische Mythen, fantastische Literatur, sowie Fantasy und Legenden behandeln. Obwohl der Film keinen geographischen oder historischen Kontext angibt, weist er einige Darstellungskonventionen auf, die auch bei der historisierenden Visualisierung von *Helen of Troy* (1956) zu finden sind, wie z.B. die Anlehnung der Stadt Troia im Film an minoische Architektur. Dadurch dass der Erzähler des Films

655*Helen of Troy* (2003). 2:18:27-2:19:40.
656*Helen of Troy* (2003). 2:19:40-2:21:36.
657*Helen of Troy* (2003). 2:21:36-2:23:36.
658*Helen of Troy* (2003). 2:35:05-2:38:35.
659*Helen of Troy* (2003). 2:39:02-2:40:56.
660*Helen of Troy* (2003). 2:43:10-2:45:00.

Menelaos, also eine diegetische Figur, ist, ist nicht eindeutig zu beantworten, ob der Film zur historisierenden oder mythisierenden Darstellung des Troia-Mythos neigt, denn für die diegetische Figur Menelaos ist die diegetische Wirklichkeit die Realität, über die er den Zuschauer aufklären will:

„You may have heard the story of Helen [...] But that is not the way it happened. Let me tell you the real story. I know. I was there.“[661]

Da Menelaos aber eine Figur des Mythos ist, wird dies relativiert. Die Vorwegnahme gewisser Teile der Handlung, die in diesem Falle mit Einstellungen, die an späterer Stelle des Films zu sehen sind, untermalt sind, erinnert an die Proömien der Homerischen Epen[662]. Eine ähnliche Herangehensweise, die die gesamte Handlung relativiert, da sie von einer nicht objektiven diegetischen Figur wiedergegeben wird, lässt sich in *The Odyssey* (1994) erkennen. Dort wird die Objektivität der Handlung noch stärker relativiert, da sie vom 'vielgewandten' Odysseus erzählt wird, der bereits in der Antike wegen seiner Lügen nicht nur positiv rezipiert wurde[663]. Generell erzählen in *Helen of Troy* (2003) mehrere Figuren Vorgeschichten, so z.B. Theseus, der Helena über ihre göttliche Abstammung aufklärt. Hierbei handelt es sich ebenfalls um ein bereits in den Homerischen Epen oftmals verwendetes Stilelement[664]. Deshalb ist auch die historische Charakterisierung Troias relativiert, da sie von einer diegetischen Figur präsentiert wird[665].

Helen of Troy (2003) weist einige Handlungsparallelen mit dem zuvor behandelten, gleichnamigen Film von 1956 auf. Die Schwächen des Monumentalfilms aus den 1950er Jahren sind beim TV-Zweiteiler jedoch nicht zu finden, denn die Handlung ist keine einfache Nacherzählung mythologischer Episoden, die in ein einfaches Schwarz-Weiß-Schema gepresst werden. Stattdessen kann man in *Helen of Troy* (2003) keine der beiden Kriegsparteien pauschal als 'gut' oder 'böse' bezeichnen. Die mythischen Episoden werden zumeist intelligent und innovativ behandelt, wobei viele neue Ansätze erkennbar sind. Im Gegensatz zu *Helen of Troy* (1956) sind die bekannten mythologischen Ereignisse in diesem Film nicht lose aneinandergereihte Episoden, die sich nur

661 *Helen of Troy* (2003). 00:00-01:33.

662 Vgl. Homer: Ilias. I, 1-8. Auch hier wird bereits vorweggenommen, dass Achilles den Griechen durch seine Abwesenheit vom Kampf große Schwierigkeiten bereitet, obwohl dies erst im weiteren Verlauf des Epos thematisiert wird.

663 Siehe hierzu u.a. die Sophokleischen Dramen *Aias* und *Philoktetes.*

664 Vgl. Alden, Maureen: Homer Beside Himself. Para-Narratives in the *Iliad*. Oxford: Oxford University Press, 2000. S. 153-178.

665 „And so Paris came to Troy. It was the richest city in the world. Into it were brought silks from Asia, spices from Arabia, rare woods from Africa. From its strategic harbour, with its massive walls, Troy controlled all trade north and south of the Aegean.“ *Helen of Troy* (2003). 26:20-27:22.

wenig aufeinander beziehen, sondern stellen die Konsequenzen der vorigen und den Ausgangspunkt für die späteren Handlungssequenzen dar. *Helen of Troy* (2003) wirkt demnach in sich geschlossen und organisch. Dieser differenzierte Umgang ist im Rahmen eines 175-minütigen Zweiteilers auch vorauszusetzen. Der Film beginnt eher unbeschwert und erweckt zunächst den Anschein einer familienfreundlichen Unterhaltungssendung, jedoch entwickelt sich die Handlung bald zur Katastrophe. Einige Figuren weisen starke Entwicklungen auf, die der Komplexität der mythologischen Vorbilder gerecht werden. Die Figuren werden nicht von vornherein als moralisch gut oder schlecht beurteilt, sondern entwickeln ihre positiven bzw. negativen Aspekte im Lauf der Handlung, sodass alle Handlungen in Relation zu diversen Ereignissen stehen. Alle Figuren sind am Ende des Films entweder tot oder stehen vor einem Trümmerhaufen, was an die griechischen Tragödien erinnert, obwohl das Schicksal, im Gegensatz zu den Tragödien, in *Helen of Troy* (2003) eine eher untergeordnete Rolle spielt.

6.4.2.1. Darstellung der Figuren

Helena, hier wie in den meisten Beschreibungen blond[666], ist in diesem Film die Hauptfigur. Sie weist eine signifikante Entwicklung auf: Zunächst ist sie naiv, unbekümmert und eher kindisch; sie weiß nichts von ihrer göttlichen Abstammung und der Wirkung, die sie durch ihre Schönheit auf Männer hat: Ihre unbewusste erotische Ausstrahlung, vor allem durch einen unabsichtlich lüsternen Blick, erklärt ihre Wirkung auf Männer. Sie ist zunächst eher widerspenstig und befolgt nicht die Anweisungen ihres vermeintlichen Vaters Tyndareos und ihres Bruders Pollux[667]. Helena hat genaue Vorstellungen und will nur Paris, dessen Gesicht sie in einer Pfütze gesehen hat. Nachdem Helena von Theseus und Peirithoos entführt wurde, wehrt sie sich dagegen, als Trophäe angesehen zu werden, als beide um sie würfeln[668].

Diese Auslegung stellt die Figur Helena als Mensch in den Vordergrund. Dieser Ansatz erinnert an *Helena* aus den 1920er Jahren und steht im Gegensatz zu vielen antiken Bearbeitungen, wo Helena kaum etwas anderes als eine Trophäe darstellt. Da sie die Hauptfigur ist, muss sie auch mündig sein, da eine unmündige Hauptfigur völlig uninteressant ist. Dies lässt sich auch in den zuvor behandelten Filmen erkennen: Helena in der Verfilmung von 1924 ist mündig und innovativ

666Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 145. Vgl. 6.3.2.1.
667„I think you got me confused with my sister. I'm not the daughter of Tyndareus, who does what anybody says." *Helen of Troy* (2003). 19:03-19:10.
668„You have no right, I'm not some sort of prize, you know." *Helen of Troy* (2003). 18:10-18:12.

angelegt. Helena in *Helen of Troy* (1956) ist dagegen unmündig: Sie wird ihrer Rolle als vermeintlicher Hauptfigur nicht gerecht und ist schlichtweg langweilig.

Helena ist über ihre göttlichen Abstammung schockiert, da sie dadurch damit konfrontiert wird, dass sie kein gewöhnlicher Mensch ist, was in diesem Fall jedoch nichts Positives ist: Sie sieht ihre Schönheit als destruktiven Einfluss auf Männer[669]. Nachdem Theseus und Pollux gestorben sind, macht sie sich große Vorwürfe und versucht Verantwortung für Dinge zu übernehmen, an denen sie nicht Schuld ist, was ihr auch von Klytämnestra mitgeteilt wird[670]. Sie übernimmt sogar die Verantwortung für ihre göttlichen Reize, obwohl sich diese und ihre Wirkung keinen Einfluss hat. Weil Helena durch den Tod von Theseus und Pollux tief verstört ist, lässt sie sich zum Objekt degradieren, da sie Angst davor hat, eine weitere Tragödie zu verursachen. Dies äußert sich darin, dass die Fürsten um sie losen und sie sich den Griechen im Palast von Sparta nackt zeigen muss. Beim Losen verweisen die großen Fleischstücke, die zwischen den griechischen Fürsten auf der Tafel liegen, darauf, dass Helena in ihrer Sicht nichts weiter als entmenschlichtes Fleisch ist, um das gehandelt wird. Helena wird dadurch ihrer Würde beraubt und will sich töten, da sie in einem Dilemma zwischen Herabwürdigung und vermeintlicher Fahrlässigkeit steht. Dass Paris sie vor ihrem versuchten Selbstmord rettet, stellt gewissermaßen den Beginn eines neuen Lebens für Helena dar, da sie von ihm als Mensch respektiert wird.

Dass ihr Selbstbewusstsein und ihre Selbstbestimmung zurückkehren, äußert sich darin, dass sie Paris freiwillig nach Troia folgt und sie dadurch ihre Angst davor, dass ihre Liebe nur Verderben bringe, überwindet. Helena erkennt außerdem, welche Möglichkeiten sie hat, um den Krieg zu vermeiden, und bietet bereits zu Beginn des Krieges an, sich den Griechen auszuliefern. Diese Auslegung ist neu und festigt Helena als selbstbestimmte und verantwortungsbewusste Figur[671]. Wie in *Helen of Troy* (1956) stellt Helena lediglich einen Vorwand für den Krieg gegen Troia dar, jedoch wird dies in *Helen of Troy* (2003) bereits zu Beginn des Krieges ersichtlich. Dies erkennt Helena selbst, denn sie weiß, dass ihre Auslieferung nichts an den Kriegsplänen der Griechen ändern würde. Dennoch möchte sie den Griechen den Vorwand verwehren, indem sie anbietet, sich auszuliefern, wodurch sie das Vorhaben den Griechen entlarvt. Da ihr im zehnten Kriegsjahr von Kassandra der Untergang Troias prophezeit wurde, versucht sie verzweifelt, den Krieg zu beenden, indem sie sich nun doch ausliefern möchte. Helena tut dies, obwohl sie weiß, dass der Krieg nicht wegen ihr geführt wird, was ihr auch von Agamemnon erklärt wird, der sie wieder fortschickt.

669„Your beauty. Your spirit. It makes men weak. Helen, you have no idea what madness lies in men. All men. Every one.“ *Helen of Troy* (2003). 15:09-15:23.

670*Helen of Troy* (2003). 58:28-58:37.

671Zwar will sich Helena in *Helen of Troy* von 1956 ebenfalls den Griechen ausliefern, jedoch passiert dies erst im zehnten Kriegsjahr, sodass das kritische und verantwortungsbewusste Denken Helenas hier eher spät einsetzt.

Ähnliches lässt sich bei *Helen of Troy* (1956) erkennen, doch dort wird ihr Vorhaben nicht von Paris respektiert. In *Helen of Troy* (2003) möchte sie Paris auch nicht gehen lassen, aber hier weiß er bereits, dass es den Griechen nicht um Helena geht. So bleibt Helena trotzdem selbstbestimmt. Helena ist ohne Paris völlig allein, sodass die Verbindung der beiden Figuren umso intensiver ist, als sie füreinander die einzigen Ansprechpartner sind. Helenas Angebot an Menelaos, sie zu töten, unterstreicht diese Auslegung und erinnert, wie auch Menelaos' Respekt, den er nun Helena entgegenbringt, an *Helena*. Helena wandelt sich also von einer selbstbestimmten, naiven Figur zu einer völlig wehrlosen Figur ohne Selbstbewusstsein, dann aber zurück zu einer selbstbestimmten, starken Figur, die die Konsequenzen ihres Handelns trägt, jedoch am Ende völlig verzweifelt ist. Sie wird im gesamten Film von derselben Schauspielerin gespielt, sodass sich ihr Äußeres nicht verändert. Ihre Entwicklung zeigt sich einzig an ihrem Verhalten.

Wie auch Helena ist sich **Paris** von Anfang an seiner Abstammung nicht bewusst. Er wird als moralische Figur mit einem ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und Mut porträtiert, was bereits während des Wettstreits um den Stier in Troia ersichtlich wird. Diese Qualitäten führen dazu, dass er von seiner Familie wieder aufgenommen wird. Seine Familie ist ihm gegenüber zunächst unfreundlich, da sie den Orakelspruch der Kassandra, der Paris für den Untergang der Stadt verantwortlich macht, kennen. Paris ist demnach mit einer unverschuldeten Ablehnung seitens seiner Familie konfrontiert, obwohl er sich konstruktiv einbringen will. Paris wird nach Sparta geschickt, da es bereits Feindseligkeiten zwischen Troia und den Griechen gibt und der Tod von Paris für die königliche Familie noch am ehesten tragbar ist. Die Situation, aus der heraus Paris Helena mit nach Troia nimmt, wird also von der troianischen Königsfamilie selbst initiiert.

Für Helena stellt Paris den Retter aus einer völlig desolaten Situation dar, der unterschwellig als 'Nachfolger' von Theseus und Pollux vorgestellt wird, da er Helena liebt und schützt[672]. Paris liebt Helena bereits, seit er sie im Apfel der Aphrodite gesehen hat. Er nimmt sie nicht primär aus persönlichen Gründen mit nach Troia, sondern weil er sie vor den Griechen retten will. Er raubt sie auch nicht. Dadurch, dass er sie vor die Wahl stellt, mit ihm zu kommen, zeigt er außerdem, dass er sie respektiert. In Troia plädiert er dafür, Helena Schutz zu bieten, da sie von den Griechen schlecht behandelt wird. Obwohl die Troer zunächst zornig auf Paris sind, realisieren sie jedoch bald, dass der Krieg nicht wegen ihm und Helena stattfindet, sondern wegen der Gier der Griechen. Paris stellt sich auch seiner Verantwortung und nimmt an den Kämpfen um Troia teil, wobei er seinen Bruder rettet. Bis zum Duell mit Menelaos stellen beide Figuren den Kontrast zum jeweils anderen dar, da Menelaos Helena aus Prestigegründen, Paris Helena aus Liebe bei sich haben möchte. Paris'

672*Helen of Troy* (2003). 1:05:00-1:05:20.

Verhalten gegenüber Helena bringt Menelaos außerdem dazu, seine Handlungen zu überdenken und Helena zu respektieren.

Paris hat in *Helen of Troy* (2003) ein großes Vertrauen in die Göttin Aphrodite, denn seit er wegen des Parisurteils die Göttin in persona gesehen hat, ist er sich sicher, dass die Begegnung mit Helena kein Zufall, sondern göttlicher Wille ist. Ähnliches lässt sich auch während des Duells zwischen ihm und Menelaos erkennen[673]. Im Sterben spricht er die Göttin an.

Menelaos steht in *Helen of Troy* (2003) stets im Schatten seines großen Bruders Agamemnon. Er sieht Helena als Möglichkeit, sich gegenüber Agamemnon zu emanzipieren, da dieser der mächtigere der beiden Brüder ist. Durch Helena hat Menelaos seinen Bruder in einem Punkt übertrumpft. Obwohl er Helena bereits seit der ersten Begegnung während der Hochzeit zwischen Klytämnestra und Agamemnon verfallen ist, sieht er sie als Trophäe an. Möglicherweise liebt er sie zu Beginn, da er zunächst auch als einziger der Fürsten gegen das Losen um Helena protestiert. Als er sie aber gewonnen hat, wird Helena für ihn nur noch ein Mittel zur Selbstdarstellung. Helena ist für Menelaos sein Besitz und seine Machtlegitimation, weswegen er sie nackt vor den anderen Griechen in Sparta vorführt. Sein Bruder Agamemnon behandelt ihn scheinbar wie einen gleichwertigen Partner, woraufhin Menelaos sich eifrig seinen Plänen, Troia zu erobern, anschließt. Den Ansatz, dass männliche Figuren sich über Helena definieren, konnte man bereits bei *Helena* entdecken. Obwohl Menelaos Helena auf den Status eines Objektes reduziert, ist er von ihr abhängig. Mit Helena verlässt ihn auch seine Macht und so wird er, nachdem er von ihr verlassen worden ist, von Agamemnon wieder gedemütigt: Menelaos soll keine Schätze vom eingenommenen Troia erhalten, sondern nur Helena.

Während des Krieges wird Menelaos jedoch immer stärker enttäuscht. Dies gipfelt im Duell mit Paris im zehnten Kriegsjahr, denn er realisiert, dass er Helena nicht verdient, da er sie nicht als Menschen behandelt. Er erkennt seine Fehler und zeigt zum ersten Mal Interesse für die Person Helena. Er wandelt sich am Ende des Films zu einem reumütigen und einsichtigen Menschen, der seine Fehler in jeder Hinsicht erkennt. Er wird auch nicht von Aphrodite davon abgehalten Helena zu töten, sondern durch die Einsicht, dass er nicht das Recht hat, sie zu töten. Dies unterstreicht seinen Charakterwandel. Aus diesem Grund ist er auch ein passender Erzähler, der die moralische Botschaft nach dem Troianischen Krieg übermitteln kann:

673„Menelaos: 'The Gods must be on your side.' – Paris: 'I could have told you that.'“ *Helen of Troy* (2003). 02:07:20-02:07:30.

„War is waged by nations. But it is human beings that pay the price. For those of us that survived, we are left with the memory of shame and misery and bloodshed. In these dark times, the only thing we have left to hold onto is love, the one true gift of the gods. And it is through love that we hope an pray the gods will send us peace.“[674]

Agamemnon ist der Antagonist des Films. Er wird von vornherein als der spätere Herrscher über die Ägäis vorgestellt, der Klytämnestra nicht aus Liebe, sondern aus politischen Gründen heiratet. Vom Beginn an will er Helena besitzen, wobei dieser Wunsch nicht auf Liebe, sondern auf 'Revierverhalten' basiert. Dies zieht sich durch den gesamten Film, bis er am Ende Helena vergewaltigt, um sowohl gegenüber Helena, als auch gegenüber seinem kleinen Bruder seine Macht nach dem Fall Troias unter Beweis zu stellen. Agamemnon ist in *Helen of Troy* (2003) ein reiner Machtmensch, der seine Pläne unter allen Umständen verwirklichen will. Aus diesem Grund will er auch die Allianz aller griechischer Fürsten, weswegen er den Eid zum Schutz der Ehe zwischen Helena und ihrem Mann vorschlägt. Wer genau dieser sein soll, ist völlig irrelevant, weswegen er auch den Einsatz von Losen vorschlägt. Er bedient sich auch anderer Mittel: Er möchte Paris so viele Informationen wie möglich über Troia entlocken, bevor er ihn töten lassen will. Er plant demnach zusammen mit Menelaos bereits den Eidbruch, was im mythologischen Kontext einen großen Frevel darstellt. Auch nach heutigem Verständnis ist der Angriff auf einen Diplomaten völlig inakzeptabel. Dasselbe Motiv lässt sich auch in *Helen of Troy* (1956) finden, wo Agamemnon jedoch plakativer und nicht so komplex dargestellt wird.
Dass Agamemnon von Menelaos durch seine Ehe mit Helena übertrumpft wird, kann er nicht akzeptieren. Deshalb demütigt er Menelaos nach Helenas Flucht und markiert so seine Vormachtstellung. Wegen seines Egoismus ist ihm auch seine Familie gleichgültig, weswegen er die Opferung seiner Tochter zugunsten seiner 'Karriere' in Kauf nimmt. Die Opferung lässt ihn jedoch beinahe zusammenbrechen und. Allerdings fasst er sich schnell wieder und projiziert seinen nun entstandenen Selbsthass auf die Troer, wenngleich das Lachen der Iphigenie bei verschiedenen Nah- oder Großaufnahmen Agamemnons mit leichtem Hall zu vernehmen ist, was zeigt, dass ihn das Opfer noch immer beschäftigt. Nach dieser Tat gibt es kein Zurück mehr und Agamemnons einziges Ziel ist Troias Fall, da er dem Tod seiner Tochter eine Berechtigung geben muss. Deshalb lehnt er Helenas Angebot, sich auszuliefern, ab[675]. Für den Fall der Stadt ist ihm jedes Mittel recht,

674*Helen of Troy* (2003). 2:41:05-2:41:44.

675„And you think that's enough? Do you think my daughter's death was for nothing? Hm? Is that what you think? Is that what you are saying? Can you even imagine the innocence in her eyes as she reached out for her own father? And he held her in his arms, raised her up, heard her laugh, so full of trust. As if he somehow, was capable of good. And then that startled look. Can you imagine? […] Then I will tell you. There is no trade. Not you, not Troy, not even my own life will balace the scales. Now, do you understand?“ *Helen of Troy* (2003). 2:18:27-2:19:40.; Vgl.

weswegen er auch Mitgefühl als Schwäche bezeichnet[676]. Er ist sich seiner schlechten Taten bewusst und behauptet von sich selbst, nicht zu guten Taten fähig zu sein. Dies stellt eine Selbstverurteilung dar, denn er weiß, dass der Mord an seiner Tochter unverzeihlich ist

Achilles wird, wie in vielen anderen Bearbeitungen, als ruhmsüchtig dargestellt. Seine äußere Erscheinung entspricht jedoch keiner literarischen oder visuellen Vorlage, denn er wird im Film als muskulöser Riese mit Glatze dargestellt, was seine Gewalttätigkeit unterstreicht. Er entscheidet sich, wie üblich, für ein kurzes, ruhmreiches Leben[677]. Seine offensichtliche Frauenverachtung[678] mag auf seine mögliche, oft diskutierte Homosexualität anspielen, obwohl Patroklos im Film nicht auftaucht. Diese wird jedoch nicht weiter ausgearbeitet. Achilles tötet Hektor nur, da er ein prominentes Ziel ist, einen wirklichen Grund gibt es nicht. Sein unfairer Kampfstil nimmt ihm jegliche Ehre. Er kämpft, im Gegensatz zu anderen Bearbeitungen, für Agamemnon und es entsteht kein Zwist zwischen beiden Figuren, da die nötigen, in der *Ilias* erwähnten Episoden nicht in *Helen of Troy* (2003) thematisiert werden. Diese Darstellung wirkt zwar befremdlich, ist jedoch im Kontext des Films konsequent. Seine Unverwundbarkeit wird zwar angedeutet, jedoch nicht belegt. Ob er durch den Pfeil in die Ferse stirbt, ist ebenfalls fraglich, da er, wie in *Helen of Troy* (1956) durch den Schuss vom Wagen fällt.

Odysseus wird in *Helen of Troy* (2003) nur oberflächlich vorgestellt, wobei vor allem auf seine Klugheit verwiesen wird. Dazu referiert er auf andere bekannte Episoden des Mythos, die im Film nicht gezeigt werden. Diese sind z.T. interessant und intelligent, können jedoch auch völlig fehl am Platz sein[679]. Odysseus, kalkulierend und kühl, entspricht der typischen Darstellung dieser Figur und fügt dieser nichts Neues hinzu.

Priamos ist im Film der gerechte König, der die Verantwortung gegenüber Troia ernst nimmt. Diese Darstellung entspricht soweit den gängigen Überlieferungen, jedoch erkennt Priamos in *Helen of Troy* (2003) auch seine und Troias moralische Verpflichtungen, weswegen er Helena nicht

---

Meier, Mischa: Troia im Film. S.186.

676„'The moment we attack, the merchants will retreat to the city.' - 'And their weakness of compassion will keep the gates open.'" *Helen of Troy* (2003). 1:35:13-1:35:18.

677„Some of us may prefer a long and quiet life at home. I for one would live it short if I knew I could die with the taste of glory on my lips." *Helen of Troy* (2003). 50:26-50:36.; Vgl. Homer: Ilias. IX, 410-416.

678„To die for a woman, it's hard to imagine such weakness." *Helen of Troy* (2003). 47:15-47:19.

679Beispielsweise spielt folgende Aussage auf die mythische Episode an, in der Odysseus versucht, nicht am Troianischen Krieg teilnehmen zu müssen: „I have a family. I'd rather plough a field and sow it with salt than go to war." *Helen of Troy* (2003). 50:17-50:23. Diese Anspielung wurde bereits in *Helen of Troy* (1956) gemacht. Andererseits ist folgende Aussage von Odysseus während des Krieges völlig unpassend: „My wife has suitors breaking down the door. Her weaving ruse will only last so long. And ten years is too long." *Helen of Troy* (2003). 1:51:47-1:51:55. An sich würde es sich dabei ja um eine schöne Anspielung handeln, jedoch ist dies einfach zu früh, um die Handlung der *Odyssee* vorwegzunehmen. Dass Penelope von Freiern bedrängt wird, hat den Grund, dass alle anderen von Troia zurückgekehrt sind, Odysseus jedoch noch nicht. Da aber der Krieg in diesem Film noch nicht beendet ist, macht diese Anspielung hier wenig Sinn. Dass außerdem der Trick mit dem Leichentuch für Odysseus erwähnt wird, ist eine Referenz, die ebenfalls zu früh kommt und somit an dieser Stelle keinen Platz hat.

ausliefert. Während des Krieges greift er außerdem aktiv ins Kampfgeschehen ein, was ebenfalls eine Neuerung darstellt. Dies unterstreicht, dass er sich zwar wegen der Prophezeiungen des Untergangs der Stadt bewusst ist, er jedoch nicht kampflos aufgeben möchte, da er Troia als moralische Bastion gegen die Griechen sieht. Er lässt Kassandra wegsperren, da er als König der Stadt ihr nicht glauben darf, weil er die Moral in der Stadt aufrechterhalten muss und nicht aufgeben kann. Dieser Ansatz steht im Kontrast zu *Helena* (1924), wo Priamos mit allen Mitteln versucht, das Schicksal abzuwenden. In *Helen of Troy* (2003) möchte er diesem lediglich aufrecht begegnen. Er vertritt daher eher den Ansatz der Helena in *Helena* (1924). Während das Troianische Pferd in die Stadt gezogen wird, sind Priamos und Hekabe völlig am Boden zerstört, da ihre beiden Söhne tot sind und auch der vermeintliche Sieg dies nicht rückgängig macht.

Kassandra wird ebenfalls anders als in den meisten Bearbeitungen vorgestellt: Sie spricht das Orakel aus, das zu Paris' Aussetzung führt[680]. Den größten Unterschied zu anderen Bearbeitungen stellt die Tatsache dar, dass man Kassandra im Film meist Glauben schenkt. Sie ist kein Agent der Götter, der nicht in das Geschehen eingreifen soll, wie z.B. Aisakos in Helena (1924), sondern will durch ihre Prophezeiungen die kommenden Ereignisse vermeiden. Genau durch diese Prophezeiungen treten die Ereignisse jedoch ein, was einen noch größeren Fluch darstellt als derjenige, der Kassandra in den meisten Mythosbearbeitungen zugesprochen wird[681].

6.4.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals

Helen of Troy (2003) zeigt **Gottheiten** lediglich beim Parisurteil in persona. Sie werden dort ohne traditionelle Attribute dargestellt, was ebenfalls auf vielen Gemälden des Parisurteils erkennbar ist[682]. Dies macht sie zur diegetischen Realität. Ihr Einfluss beschränkt sich jedoch nicht nur aufs Parisurteil, denn auch die göttliche Abstammung der Helena wird thematisiert und als Wirklichkeit vorgestellt. Auch Artemis' Forderung, Iphigenie zu opfern, wird auf diese Art behandelt. Paris vertraut wegen des Parisurteils immer auf Aphrodite. Auch andere Figuren erwähnen oft das Eingreifen der Götter[683].

680 Dies wird meist Aisakos zugesprochen. Kassandra weist somit Teile der Figur des Sehers Aisakos auf. Die Vermischung der beiden Figuren zu einer Figur konnte bereits bei *Helena* beobachtet werden. *Helen of Troy* (2003). 01:40-02:50.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 148f.

681 Da Kassandra bereits als Kind vorgestellt wird, wirkt auch die gängige Erklärung für den Fluch eher unpassend: Apollo verliebt sich in Kassandra und gibt ihr die Gabe der Vorhersehung, doch Kassandra weist den Gott zurück, woraufhin er sie damit straft, dass ihr niemand Glauben schenkt. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 151.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Cassandra (S. 78f.).

682 Siehe z.B. die Werke von Rubens, Cézanne und Simonet.

683 „Menelaos: 'The Gods must be on your side.' - Paris: 'I could have told you that.'“ *Helen of Troy* (2003). 02:07:20-02:07:30.

In *Helen of Troy* (2003) sind auch einige den Göttern zuzuordnende Phänomene zu erkennen: Dazu gehört der Apfel, in dem Paris während des Parisurteils Helenas Gesicht erblickt, sowie die Wasserpfütze, in der Helena Paris' Gesicht erkennt. Diese Darstellung ist bereits in *Helena* (1924) zu finden. Der Anblick Helenas versetzt die Männer um sie herum in völliges Staunen, sodass ihre Schönheit in Anbetracht ihrer Abstammung als göttlich angesehen werden muss. Dass Helena über den gesamten Film hinweg gleich aussieht, obwohl die Handlung mehrere Jahrzehnte behandelt, könnte dies unterstreichen, jedoch trifft dies auf alle Figuren zu. Der Nebel, der während des Duells zwischen Paris und Menelaos die Kämpfer einhüllt, stellt ebenfalls einen göttlichen Eingriff dar, wenngleich dieser im Rahmen des Films nicht völlig deutlich wird[684]. Auch der Wind, der Paris nach Sparta und später die griechische Flotte nach Troia bringt, geht auf göttlichen Einfluss zurück. Helena sieht Paris sogar im Leben nach dem Tod, wobei bei dieser Sequenz nicht klar ist, ob es sich dabei um die Wirklichkeit, eine Halluzination oder Wunschdenken handelt[685]. Das Leben nach dem Tod ist dabei eher christlich konnotiert, da die Darstellung wenig mit dem Hades zu tun hat.

Das **Schicksal** wird in diesem Film zwar thematisiert, jedoch steht es nicht so sehr im Vordergrund wie z.B. bei *Helena* (1924) Zwar werden im Laufe des Films einige Prophezeiungen von Kalchas und Kassandra gegeben, die allesamt wahr werden, jedoch äußert sich das Schicksal in *Helen of Troy* (2003) sehr viel subtiler als in *Helena* (1924), denn der Fokus liegt mehr auf der scheinbaren Selbstbestimmung der Figuren, die jedoch gerade durch diese Selbstbestimmung die prophezeiten Ereignisse ermöglichen. Beispielsweise versucht Kassandra durch ihre Prophezeiungen die von ihr gesehene Zukunft zu verändern, jedoch leitet sie die prophezeiten Ereignisse genau durch den Orakelspruch ein, was wiederum der sog. selbsterfüllenden Prophezeiung entspricht[686]. Priamos versucht möglicherweise, die Prophezeiungen durch Nicht-Beachten zu entkräften. Dass dies nicht funktioniert, deutet auf den klassischen Schicksalsbegriff innerhalb des Films hin. Das Schicksal, das z.T. mit dem Willen der Götter gleichgesetzt wird, äußert sich in *Helen of Troy* (2003) allerdings auch darin, dass sich bestimmte Motive im Film wiederholen und so kommende Ereignisse bereits ankündigen. Hierzu gehört z.B. Theseus' und Peirithoos' Würfeln um Helena, das sich darin wiederholt, dass die griechischen Fürsten ebenfalls um Helena losen. Ähnlich verhält es sich mit den vielen Täuschungen der Griechen, die schließlich im Troianischen Pferd gipfeln. Dies bedeutet, dass verschiedene 'Orakel' gar nicht ausgesprochen werden, sondern Situationen auf spätere Ereignisse verweisen. Dass dies auch den Willen der Götter betrifft, äußert sich darin, dass Agamemnon erst durch das von den Göttern verlangte Opfer seiner Tochter derartig verbittert wird,

684*Helen of Troy* (2003). 2:02:24-2:02:50.; Vgl. Homer: Ilias. III, 361-378.
685*Helen of Troy* (2003). 2:41:44-2:43:10.
686Siehe hierzu 6.2.2.1. Vgl. Watzlawick, Paul: Anleitung zum Unglücklichsein. Vom Schlechten des Guten oder Hekates Lösungen. S. 61-65.

dass er Troia völlig zerstören muss. Dies bedeutet auch, dass der Krieg gar nicht anders geführt werden kann, denn wenn die Gesandtschaft, die vor dem Krieg Helena zurückfordert, erfolgreich wäre, würde er sich wohl kaum damit begnügen, da er seine Tochter für das Unternehmen geopfert hat. Das Schicksal wird demnach in *Helen of Troy* (2003) sowohl offensichtlich als auch indirekt gezeigt. Im Gegensatz zum gleichnamigen Monumentalfilm aus den 1950ern ist das Schicksal in *Helen of Troy* (2003) nicht nur ein bloßes Zitat, sondern stellt die Unabwendbarkeit der Ereignisse dar. Dies ist hier sehr viel subtiler inszeniert als in *Helena* (1924). Die übernatürlichen Elemente der Handlung werden auch oft mithilfe mysteriöser Musik, Zeitlupe und dem Ausblenden anderer Geräusche inszeniert, die manchmal mit in Kamerafahrten in Zeitraffer und schnellen Zooms kombiniert sind. Dies trifft bei Kassandras Warnung bei Paris' Geburt, Paris' Wiedererkennung durch Kassandra, Paris' und Helenas erstem Treffen, Helenas Auftritt im Rat von Troia, dem Nebel der Aphrodite und Achills Tod zu.

6.4.2.3. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Ähnlich wie der gleichnamige Film von 1956 bearbeitet *Helen of Troy* (2003) sehr viele bekannte Ereignisse des Troia-Mythos. Diese sind hier jedoch im Gegensatz zur früheren Verfilmung keine losen Episoden, die nach Belieben weggelassen werden können, sondern treiben die Handlung voran, wobei sie nicht artifiziell wirken. Einige der bekannten mythischen Situationen sind in *Helen of Troy* (2003) abgeändert, um sie besser in die Handlung einzufügen. Trotz allem gibt es einige wenige Bildungszitate.

Paris' Geburt und Aussetzung entspricht in weiten Teilen den gängigen Überlieferungen, die Rolle des Aisakos wird hier jedoch von Kassandra übernommen, der Priamos glaubt. Dies stört jedoch im Bezug auf die von den meisten Mythosbearbeitungen leicht abweichende Darstellung der Kassandra nicht[687]. Diese Episode wird in *Helena* (1924) nur erwähnt und in *Helen of Troy* (1956) nicht thematisiert. Im Film wird dem Kind der Name 'Alexandros' von seinen Eltern, in klassischen Bearbeitungen von Agelaos gegeben, da der Name 'Retter' bzw. 'Helfer' bedeutet[688].

Das Parisurteil findet statt, bevor Paris sich seiner königlichen Abstammung bewusst ist, was vielen anderen Bearbeitungen entspricht. Die Göttinnen bieten ihm die typischen Belohnungen an, wobei Paris in *Helen of Troy* (2003) Helena im goldenen Apfel sieht. Helena ist zu diesem Zeitpunkt auch

687Vgl. Hyginus: Fabulae. Paris (S. 76f.).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 148-150.
688Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 150 & S. 243 (Register).

noch nicht die Königin von Sparta. Den Ausgang des Parisurteils sieht man nicht, da er durch Paris' Reaktion deutlich ist. Dass Helena im goldenen Apfel erscheint, den Aphrodite hält, ist ein neuer, aber interessanter Ansatz, der auf Aphrodites Sieg beim Parisurteil verweist. Der Apfel deutet auch die Konflikte an, die um Helena entstehen, da er von der Göttin Eris stammt[689]. Helena verliebt sich gleichzeitig in Paris' Abbild, sodass diese Liebe auf Gegenseitigkeit beruht, was in vielen früheren Bearbeitungen irrelevant ist, da Helena geraubt wird. Dies wird von einem eigenen musikalischen Thema unterstrichen, das sich durch den gesamten Film zieht und das letzte Mal am Ende des Films bei Helenas Vision von Paris zu hören ist.

Die Entführung der Helena durch Theseus ist eine mythologische Episode, die bisher noch nicht filmisch thematisiert wurde. Sie entspricht in weiten Teilen den gängigen Bearbeitungen[690], jedoch verliebt sich in *Helen of Troy* (2003) Helena in Theseus, da er sie gut behandelt und respektiert. Obwohl Theseus Helena zunächst als Trophäe ansieht, als er mit Peirithoos um sie würfelt, ist ihre Beziehung nicht primär sexuell; Theseus Aussage „I'll ripen her like grapes, I'll age her like wine. When she ages just enough, I'll taste her.“[691] unterstreicht dies[692]. Theseus lässt sich im Film nicht von Helena verführen und weiß, dass er sie nicht behalten wird. Bei Helenas Befreiung durch Pollux sterben Theseus und Pollux – abweichend von gängigen Bearbeitungen, in denen sie von ihren Brüdern Kastor und Pollux gerettet wird[693]. Beide sind jedoch für die weitere Handlung nicht mehr relevant. Dies betont die Folgen der Handlungen, die Männer wegen Helena zu tun bereit sind und nimmt das Leid, das durch den Troianischen Krieg entsteht, im Kleinen vorweg. Pollux' Tod liefert im Film außerdem den Grund für den Eid der griechischen Fürsten und die Ehe zwischen Helena und Menelaos.

Der Eid der Fürsten entsteht in *Helen of Troy* (2003) nicht, wie in den meisten Bearbeitungen[694], bei der Werbung um Helena, sondern bei Pollux' Totenfeier. Er wird von Agamemnon, nicht, wie in den meisten Bearbeitungen, von Odysseus vorgeschlagen, was den militärischen Nutzen unterstreicht.

689Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 2.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Paridis Iudicium (S. 76-79).

690Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 127-128. Vgl. Hyginus: Fabulae. Helena (S. 64-67). Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Gesamtausgabe / Erster Band. Mit einer Einleitung von Otto Seel. Dieser Ausgabe liegt die Übersetzung von Johann Friedrich Kaltwasser, 1799-1806, in der Bearbeitung von Hanns Floerke, 1913, zugrunde. Textrevision und Biographischer Anhang von Ludwig Kröner. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1964. Theseus. 29, 31. Dabei lässt sich auch eine Anspielung auf einen weiteren Teil des Mythos finden: „Peirithoos: 'Well, I'll just have to find myself another stunningly beautiful princess. Persephone, perhaps.' – Theseus: 'She's sweet on pomegranates.' – Peirithoos: 'I hate pomegranates.'“ *Helen of Troy* (2003). 18:18-18:30.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 24, 33.

691*Helen of Troy* (2003). 10:55-11:01.

692In einigen Bearbeitungen haben Theseus und Helena ein gemeinsames Kind, nämlich Iphigenie: Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. II, 22,6.

693*Helen of Troy* (2003). 44:20-46:36.; Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Theseus. 32ff.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Helena (S. 64-67).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 128.

694Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 128-132.; Vgl. Schwab, Gustav: Sagen des Klassischen Altertums. S. 315f.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Tandareus (S. 64f.).

Tyndareos verstößt Helena und übergibt sie den Fürsten. Er warnt diese jedoch auch vor ihr. Die Totenfeier und die Einstellung mit der in transparenten Stoff gekleideten Helena, die durch das Feuer des Scheiterhaufens gezeigt wird, nimmt als Hintergrund für den Eid der Griechen und Helenas Ehe mit Menelaos bereits die Grauen des Troianischen Krieges vorweg: Helena und der Tod sind untrennbar. Die Ehe mit Helena stellt demnach eher einen Fluch als ein Privileg dar.

Paris' Wiederaufnahme in die königliche Familie weist große Ähnlichkeiten zu bekannten Bearbeitungen auf[695], jedoch gibt es auch einige wichtige Unterschiede: Sein letzter Gegner ist sein Bruder Hektor. Kassandra erkennt Paris und will, dass Hektor ihn tötet, um das Schicksal von Troia abzuwenden, weswegen der Kampf mit Dolchen geführt wird. Als Paris über Hektor siegt, fragt er, ob sich Troia geschlagen gebe, und wird durch Kassandras Eingreifen von Priamos und Hekabe erkannt. Dass Paris erkannt wird, verweist somit bereits auf das Schicksal Troias.Wie bereits angemerkt ist der Grund für die Erfüllung des Schicksals der Versuch, dieses abzuwenden.

Der Raub der Helena wird ähnlich wie in *Helen of Troy* (1956) inszeniert[696] und damit stark relativiert, jedoch ist die Darstellung in *Helen of Troy* (2003) konsequenter und vielschichtiger. Wie im Monumentalfilm aus den 1950ern planen hier Menelaos und Agamemnon bereits den Eidbruch, sodass der Frevel von der griechischen und nicht der troianischen Seite ausgeht[697]. Der geplante Krieg kann in *Helen of Troy* (2003) jedoch nicht mehr aufgehalten werden[698]. Helena wird von Menelaos ebenfalls schlecht behandelt, allerdings ist die Degradierung im Film von 2003 noch größer, denn Helena wird als Objekt vorgeführt. Der Raub selbst kann nicht als solcher bezeichnet werden, denn Helena entscheidet sich freiwillig für die Flucht mit Paris nach Troia. Der 'Raub' der Helena stellt also in diesem Film Helenas Durchbruch zur selbstbestimmten Figur dar.

Die Opferung von Iphigenie wird in *Helen of Troy* (2003) sehr eindringlich dargestellt. Der Frevel Agamemnons, der dem Opfer vorangeht, wird hier nicht thematisiert. Das Opfer unterstreicht lediglich Agamemnons Ambitionen und seine Grausamkeit. Für Agamemnon gibt es kein Zurück mehr. Iphigenie wird als kleines Kind[699] dargestellt, das, im Gegensatz zu einigen anderen Bearbeitungen[700], die die Voraussetzung für weitere mythische Episoden darstellen, nicht von der Göttin Artemis gerettet wird.

695Vgl. Hyginus: Fabulae. Paris (S. 76f.).
696Vgl. 6.3.2.3.
697Vgl. Homer: Ilias. IV, 81-182.
698Vgl. Dio Chrysostom: Discourses I-XI. XI, 37-63.
699In den meisten Bearbeitungen (vor allem in Dramen und Opern) ist Iphigenie im heiratsfähigen Alter. Klytaimnestra stimmt der Reise zu, weil ihr mitgeteilt wird, dass Iphigenie auf Aulis mit Achilles heiraten soll. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 21-22.
700Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 21f.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Iphigenia (S. 82f.).; Vgl. Ovid: Metamorphoses. XII, 27-38. Siehe z.B. *Iphigenie in Aulis* von Euripides.

Die griechische Gesandtschaft nach Troia, die Helena zurückfordert, kann auch in vielen Bearbeitungen gefunden werden[701]. Hier wird deutlich, dass Menelaos Helena nicht aus Liebe zurückhaben will. Deshalb liefert Priamos sie nicht aus. Dass mit Helenas Rückkehr zu den Griechen der Krieg abgewendet werden kann, ist außerdem im Hinblick auf Iphigenies Opferung unwahrscheinlich. Troia wird dadurch auch als Bastion gegen Ungerechtigkeit und für moralisches Handeln dargestellt. In Verbindung mit Helenas Flucht aus Sparta ergibt sich also ein Bild, das Helena nicht als Trophäe, sondern als Schutzsuchende darstellt.

Bereits während des ersten Angriffs auf Troia werden die Griechen als unehrenhaft vorgestellt, da sie sich in die Stadt schleichen und Troias Mitgefühl mit der Zivilbevölkerung ausnutzen wollen. Dabei kommt es zum Kampf zwischen Agamemnon und Hektor, der in einiger Hinsicht an den Kampf zwischen Hektor und Aias aus der *Ilias* erinnert. Hektor ist in diesem Kampf ebenfalls klar unterlegen. Hier rettet ihn zwar nicht Apoll, sondern Paris, jedoch kann man deutlich das Motiv der Kampfbeendigung durch einen äußeren Einfluss feststellen[702].

Das Duell zwischen Paris und Menelaos orientiert sich ebenfalls an der *Ilias*: Durch das Duell im zehnten Kriegsjahr soll der Krieg beendet werden und der Beginn entspricht sehr detailgenau der Darstellung in Homers Epos: Menelaos' Schwert zerspringt, er zieht Paris am Helm, der jedoch seinen Riemen öffnet[703]. Auch der Nebel, der Paris aus dem Geschehen reißt, kommt vor. Er entrückt ihn jedoch in diesem Film nicht, wie in der *Ilias,* in sein Schlafgemach, sondern schützt beide Kämpfer vor Blicken, sodass sie sich allein unterhalten können. Dabei erkennt Menelaos seine Fehler und ändert seine Sicht auf den Krieg, auf Helena und seinen Bruder. Dass beide Figuren nebeneinander sitzend und ausgelaugt an einer Wand lehnen unterstreicht, dass Menelaos Paris Verständnis entgegenbringt. In der *Ilias* steht das Duell zwischen Paris und Menelaos für das Unrecht, das Paris Menelaos angetan hat, was durch den Eingriff der Göttin Aphrodite und den Eidbruch des Schützen Pandaros angedeutet wird[704]. Der Eidbruch wird in *Helen of Troy* (2003) auch gezeigt, jedoch von griechischer Seite, da Agamemnon seinem Bruder vergiftete Wurfspeere übergibt[705], was den antagonistischen Charakter der Griechen verstärkt. Das Duell endet jedoch beinahe gegensätzlich zur *Ilias*, da sich beide Figuren gleichsam versöhnen und erkennen, dass ihr Duell völlig sinnlos ist[706]. Aphrodites Nebel entrückt Paris also nicht vom Kampf, sondern bringt

701 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 28.; Vgl. Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. I, 4. Bei Dares nimmt Diomedes den Platz des Menelaos ein: Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. XVI.

702 Vgl. Homer: Ilias. VII, 206-298.

703 *Helen of Troy* (2003). 2:02:24-2:02:50.; Vgl. Homer: Ilias. III, 361-378.

704 Vgl. Homer: Ilias. III. & IV.

705 *Helen of Troy* (2003). 1:56:15-2:08:00.

706 „Agamemnon wants Troy. Not Helen. […] Then why are we trying to kill each other?“ *Helen of Troy* (2003). 2:05:30-2:05.40.

vielmehr Menelaos dazu, seine Fehler einzusehen und Helena, zumindest am Ende des Films, Respekt entgegenzubringen.

Das Duell zwischen Hektor und Achilles entsteht aus völlig anderen Gründen, als dies bisherige Bearbeitungen darstellen: Es gibt keine Vorgeschichte mit Patroklos, der Kampf entsteht, um das unentschiedene Duell zwischen Paris und Menelaos zu ersetzen. Achill tritt als Champion des Agamemnon auf, der dessen Platz einnimmt, als er von Hektor herausgefordert wird. Wie in der *Ilias* wollen Priamos und Hekabe Hektor vom Kampf abhalten[707]. Der Kampf wird auf sehr unfaire Art entschieden, da Achill Hektor mit dem Speerwurf völlig überrascht, sodass der Angriff außerhalb eines vereinbarten Duells erfolgt. Das weitere Einstechen auf Hektor und Schleifen der Leiche mit seinem Wagen unterstreicht Achills Grausamkeit, der Hektor nur tötet, um selbst berühmt zu werden. Hektor ist also vollkommen austauschbar, da es Achilles nicht darum geht, seinen Freund Patroklos zu rächen, sondern einen bekannten Gegner zu töten. Der Kampf selbst weist keinen Heroismus auf und entsteht nicht aus Rache, sonder völlig mutwillig. Dies verdeutlicht auch die Musik, die zunächst spannende, ab Hektors Tod jedoch tragische Stimmung vermittelt.

Achills Tod durch Paris erinnert an die Darstellung aus *Helen of Troy* (1956), jedoch wird Achill hier ausschließlich an der Ferse getroffen, sodass er vom Wagen fällt und stirbt. Ob er an den Folgen des Sturzes oder wegen des Treffers in die Ferse stirbt, ist unklar, jedoch ist beides im Rahmen des Films möglich.

Paris stirbt in *Helen of Troy* (2003) durch Agamemnon, nicht wie in den zuvor behandelten Filmen durch Menelaos, denn er hat mit diesem mittlerweile keine Feindschaften mehr. Agamemnon tötet Paris als troianischer Soldat verkleidet, also durch List. Paris stirbt auch in den meisten anderen Bearbeitungen vor der Einnahme Troias durch die Griechen[708]. Einige Bearbeitungen beschreiben den Tod des Paris durch Philoktetes.

Das Troianische Pferd wird im Film kurz nach Paris' Bestattung entdeckt, wobei Vergil zitiert wird[709]. Ein weiteres *Aeneis*-Zitat kann man darin sehen, dass Priamos befiehlt, das Pferd mit Pfeilen zu beschießen, was an den Speerwurf des Laokoon erinnert[710]. Priamos lässt schließlich das Pferd in die Stadt bringen, wobei sowohl der Grieche Sinon[711], der ein Verwandter des Odysseus ist, als auch die Zerstörung der Tore[712] gezeigt wird. Priamos trägt während dieser Handlungen

707*Helen of Troy* (2003). 2:08:08-2:09:45.; Vgl. Homer: Ilias. XXII, 33-97.
708Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. XXXV.; Vgl. Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. IV, 19.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 8. In den beiden zuvor behandelten Filmen ist dies jedoch nicht der Fall. Vgl. 6.2.2.1. & 6.3.2.1.
709Vgl. Vergil: Aeneis. II, 49.
710Vgl. Vergil: Aeneis. II, 50-55.
711Vgl. Vergil: Aeneis. II, 148-194.
712*Helen of Troy* (2003). 2:27:35-2:29:59. Auch dies ist eine viel behandelte Episode des Mythos, die man u.a. bei

schwarze Trauerfarbe, was einerseits auf Paris' Bestattung, andererseits auf das kommende Schicksal Troias verweist. Der Priester spricht außerdem die „Horse-Tamers of Troy“[713] an. Dieses Epitheton ist in der *Ilias* Hektor zugeordnet[714]. Die List mit dem Troianischen Pferd wird bereits durch andere Täuschungsmanöver während des Krieges vorweggenommen, die allesamt den unehrenhaften Charakter der Griechen unterstreichen. Die Einnahme der Stadt wird als barbarisch gezeigt, denn der schutzlose Priamos wird von Agamemnon getötet[715]. Es gibt keine Glorie, nur Grauen, was durch tragischer Musik unterstrichen wird. Dass Agamemnon Helena vergewaltigt, entspricht zwar keinen anderen Bearbeitungen, bahnt sich jedoch den gesamten Film über bereits an und stellt den ultimativen Machtbeweis gegenüber Menelaos und Helena dar. Die Darstellung der versklavten Menschen in den rauchenden Ruinen erinnert an Cacoyannis' Verfilmung von Euripides' Tragödie *Die Troerinnen*[716] und unterstreicht, dass dieser Krieg nur gebrochene Menschen hinterlässt.

Agamemnons Tod im Bad wird normalerweise nicht im Rahmen eines Troia-Films behandelt, stellt hier jedoch die logische Konsequenz von Agamemnons Handeln dar. Klytämnestra, die sich von ihrem Ehemann alles gefallen ließ, tötet ihn nun, da sie von Iphigenies Schicksal erfahren hat. Sie nimmt auch Rache für Helenas Vergewaltigung und entfesselt den aufgestauten Hass auf Agamemnon. Dass sie im Film keinen Liebhaber hat, macht sie moralisch noch überlegener[717]. Durch den Tod Agamemnons ist die Handlung in sich geschlossen.

6.4.2.4. Wirkung und Rezeption

Bereits seit den 1990er Jahren wurden mehrere ambitionierte Fernsehzweiteiler, die in der Antike spielen, gedreht. Einige dieser Filme, wie *The Odyssey* (1994), *Jason and the Argonauts* (2000) und *Hercules* (2005) behandeln griechische Mythen, sodass ein Fernsehzweiteiler über den Troianischen Krieg naheliegend erscheint. Vor allem seit der Wiederentdeckung des Antikenfilms mit *Gladiator* (2000) sind auch Fernsehproduktionen, die in der sowohl mythischen als auch historischen Antike spielen, gefragt. *Helen of Troy* (2003) entstand kurz vor *Troy* (2004). Möglicherweise wurde

Dictys finden kann: Vgl. Dictys Cretensis. Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. V, 11.

713 *Helen of Troy* (2003). 2:26:14-2:26:17.

714 Vgl. Homer: Ilias (Hampe). VII, 38: „Pferdebändiger“. Vgl. Homer: Ilias (Voß). VII, 38: „Rossebezähmer“.

715 In den meisten Versionen wird er von Achilles' Sohn Neoptolemos getötet. Agamemnon bietet sich als negativ konnotierte Figur an, da Neoptolemos im Film nicht vorkommt. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 21.; Vgl. Vergil: Aeneis. II, 507-558.

716 Vgl. 7.5.

717 Vgl. Aischylos: Die Orestie. Agamemnon. Die Totenspende. Die Eumeniden. Deutsch von Emil Staiger. Mit einem Nachwort des Übersetzers. Philipp Reclam jun. Stuttgart 1958.

versucht, von der Erwartungshaltung gegenüber dem Hollywood-Monumentalfilm zu profitieren, jedoch wurde *Helen of Troy* (2003) von *Troy* übertrumpft und damit ins Abseits gedrängt[718]. Da der Film aus diesem Grund eher unbekannt ist und sich auch finanziell nicht mit Hollywood-Monumentalfilmen messen kann[719], kann man die Rezeption und Wirkung nicht mit den beiden anderen, zuvor behandelten Filmen vergleichen. Die vorigen Arbeiten von Regisseur John Kent Harrison und Drehbuchautor Ronni Kern beschränken sich auf unbekannte Fernsehproduktionen. *Helen of Troy* (2003) ist zwar im weitesten Sinne ein Monumentalfilm, jedoch ist die Ausstattung eher billig gehalten und viele große Bauten und Requisiten, wie das Troianische Pferd, sind mit dem Computer animiert, u.a. um Kosten zu sparen. Aus diesem Grund weist *Helen of Troy* (2003) auch weniger Totale oder Halbtotale auf, als die beiden zuvor behandelten Filme: Im Gegenteil werden durch Bauchansichten und Nahaufnahmen die Menge der Krieger künstlich erhöht und die Kämpfe mit hektischer, wackeliger Kamerabewegung inszeniert, die wohl auch den Zuseher mehr involvieren soll. Trotz allem wurden für *Helen of Troy* (2003) Schauspieler gecastet, die sich einer gewissen Prominenz erfreuen, ohne dabei das Budget des Films zu sprengen. Dazu gehören John Rhys-Davies als König Priamos und Rufus Sewell als Agamemnon. Sienna Guillory und Matthew Marsden, die in *Helen of Troy* (2003) Helena und Paris verkörpern, haben beide gemodelt, was ihre körperlichen Anforderungen für ihre Rollen legitimiert. Matthew Marsden kann außerdem auf eine halbwegs erfolgreiche Sängerkarriere zurückblicken, der bezeichnenderweise mit dem Song *The heart's lone desire* 1998 auf Platz 13 der UK-Charts landen konnte[720]. *Helen of Troy* (2003) wurde für mehrere Preise nominiert, darunter einen Emmy[721]. Die Drehorte beschränken sich auf Malta und Griechenland, sodass der Film die durch die Landschaft vermittelte Atmosphäre einfängt und nutzt.

Helen of Troy (2003) zeigt keine typischen Handlungsschemata, was viele Zuschauer möglicherweise überfordert hat:

„*Helen of Troy* hat unter den Troia-Filmen keine sonderliche Prominenz erlangt, und dies dürfte nicht nur an der übermächtigen Wirkung liegen, die wenig später von *Troy* (2004) ausging. In *Helen of Troy* wurde offenbar ganz gezielt versucht, vom herkömmlichen Schwarz-Weiß-Schema der Personencharakterisierung abzukommen. Aber die gequälte Getriebenheit der Individuen kam beim

718 Vgl. Meier, Mischa: Troia im Film. S. 186.

719 Der Film stammt nicht von einer der großen Produktionsfirmen Hollywoods. Lediglich Produzent Ted Kurdyla hat einige mittelmäßig bekannte Kinofilme produziert.

720 Vgl. Official Charts, 'Matthew Marsden': http://www.officialcharts.com/artist/4861/matthew-marsden/ Zugriffsdatum: 02.11.2016

721 Vgl. Imdb, 'Helen of Troy – Awards': http://www.imdb.com/title/tt0340477/awards?ref_=tt_awd Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Publikum, das klare Strukturen bevorzugt, offenbar nicht richtig an. Erfolgreicher war in dieser Hinsicht *Troy*, in dem zwar ebenfalls die Problematik unhinterfragten Heldentums im Mittelpunkt steht, die grundlegenden Entscheidungen aber innerhalb der Verfügbarkeit der menschlichen Handlungsträger verbleiben und dem Zuschauer insofern mehr Sicherheit vermittelt wird“[722]

Die Figuren, nicht etwa ihre Lager stehen im Mittelpunkt, was vor allem im Kontrast zu *Helen of Troy* (1956) steht, der auf den Kalten Krieg verweist. Viele Kritiken bemängeln die fehlende Treue gegenüber Homers Epos, bzw. vermeintlichen historischen Tatsachen. Der Film propagiert zwar zu Beginn, dass er die wahre Geschichte des Troianischen Krieges wiedergebe, jedoch darf nicht vergessen werden, dass alles aus der Sicht von Menelaos, einer diegetischen und mythischen Figur, wiedergegeben wird – ein Faktum, das viele Kritiker nicht verstanden haben[723]. Was dem Film jedoch vorgeworfen werden kann sind die Verwendung von „Aegeans“ für Achäer[724] und, in der deutschen Synchronfassung[725], Mykonos für Mykene. Dass die Liebesgeschichte zwischen Paris und Helena im Mittelpunkt der Handlung steht, wird ebenfalls des Öfteren kritisiert, obwohl dies bereits mit dem Titel des Films angekündigt wird. Die fehlende Nähe zur *Ilias* wird dem Film auch aufgrund der Erzählweise, die vermeintlich typisch für TV-Produktionen ist, vorgeworfen[726], wobei auch die scheinbar mangelhafte Umsetzung des Potentials, das der Mythos bietet, behandelt wird[727]. Generell wurde der Film in Kritiken kaum oder oberflächlich besprochen[728].

722Meier, Mischa: Troia im Film. S.186 – S.187.

723Vgl. Imdb, 'Reviews & Ratings for Helen of Troy': http://www.imdb.com/title/tt0340477/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. At-A-Glance Film Reviews, 'Helen of Troy (2003)': http://www.rinkworks.com/movies/m/helen.of.troy.2003.shtml Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Movie House, 'Helen of Troy' (2003) from Johnny Web: http://www.scoopy.com/helenoftroy.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

724„If you surrender to Agamemnon the Aegeans will leave.“ *Helen of Troy* (2003). 2:15:26-2:15:29.

725Die deutsche Synchronfassung des Films ist auch wegen anderer Fehler völlig indiskutabel.

726„This four-hour miniseries takes a classic tale of power and corruption, of the passions and desires of towering personalities, and beats it down into a depressingly prosaic soap opera“ FlickFilosopher, 'Helen of Troy (review)': http://www.flickfilosopher.com/2003/09/helen-of-troy-review.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

727Vgl. Variety, 'Review: 'Helen of Troy'': http://variety.com/2003/tv/reviews/helen-of-troy-3-1200542190/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

728Dies äußert sich u.a. folgendermaßen: „Their friendship will become dangerous and ultimately lead all Roman [!] kingdoms to war against Troy for the recovery of a queen and the defeat of an empire.“ CharitysPlace, 'Helen of Troy (2003)': http://www.charitysplace.com/review/helenoftroy.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

7. Verfilmungen antiker Mythenbearbeitungen

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit filmischen Bearbeitungen des Mythos, die sich ausschließlich auf eine einzige antike Quelle beziehen. Die meisten Verfilmungen und Spiele beziehen sich auf mehrere antike Quellen. Zusätzlich ist dort der Einfluss von Versionen aus späteren Epochen, wie z.B. Versionen aus der Spätantike, aus Opern oder aus anderen Filmen meist erkennbar. Einige Bearbeitungen versuchen jedoch sich so getreu wie möglich an einen konkreten antiken Text zu halten, sei es eine Biographie, ein Epos oder ein Drama. Dies ist insofern interessant, als hier ganz bewusst eine Brücke über die Jahrtausende geschlagen wird, indem konkrete antike Texte durch ein neues narratives Medium wieder aufgerollt werden, wobei die Inspirationen aus anderen Epochen bzw. Quellen minimal gehalten werden.
Das Kapitel gibt zunächst einen Überblick über die Möglichkeiten und Zwänge einer solchen visuellen Adaptation bzw. Übertragung, woraufhin zwei konkrete Beispiele näher untersucht werden. Hierbei wird aufgezeigt, mithilfe welcher Stilmittel die antike Quelle bearbeitet wurde, wo ein audiovisuelles Medium der Quelle etwas hinzufügen kann und wo es bei der Umsetzung Probleme gibt.

7.1. Vergleich der narrativen Kompetenzen von Film und Text

Um sich der filmischen Übertragung bzw. Adaption eines antiken Textes annähern zu können, muss ein Blick auf die Charakteristika der jeweiligen Medien und ihres Erzählens geworfen werden.
Anhand des Diagramms von Nicole Mahne[729] ist erkennbar, dass es große Unterschiede in Bezug auf die narrativen Kompetenzen zwischen Buch und Film gibt, die verschiedene menschliche Sinne ansprechen: Der Film ist, im Gegensatz zum Text, ein visuelles Medium, das jedoch auch akustische Rezeption umfasst. Beide Medien bieten dem Rezipienten verschiedene Erzählperspektiven, die ein wichtiger Teil der Erzähltheorie sind. Aristoteles thematisiert diese in seiner *Poetik* und unterscheidet drei Möglichkeiten, die noch immer gültig sind:

„[...] es ist möglich, mit Hilfe derselben Mittel dieselben Gegenstände nachzuahmen, hierbei jedoch entweder zu berichten – in der Rolle eines anderen, wie Homer dichtet, oder so, daß man

729Vgl. Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, 2007. S. 128. Detailliertere Beschreibungen der einzelnen narrativen Charakteristika vgl. Kapitel 5 und 7 des zitierten Werkes. In dieser Arbeit sollen sie nur wenn nötig im Detail besprochen werden.

unwandelbar als derselbe spricht – oder alle Figuren als handelnde und in Tätigkeit befindliche auftreten zu lassen.“[730]

Bordwell unterscheidet vor allem das Zeigen und Erzählen, wobei das Erzählen nochmals aufgeteilt wird: Diese beiden Narrationsmöglichkeiten sind demnach entweder diegetisch (das Erzählen) oder mimetisch (das Zeigen)[731]. Eine Erzählperspektive lässt sich besonders bei der mimetischen Narration ausmachen: Vor allem Theateraufführungen bieten dem Zuschauer eine konkrete visuelle Perspektive, aus der er die Handlung verfolgt. Der Begriff 'Theater', der vom griechischen θέατρον stammt, bedeutet 'Schaustätte' und unterstreicht dies. Die visuellen Perspektiven unterscheiden sich jedoch je nach Kultur, Epoche oder schlicht Architektur und sind meist maßgeblich daran beteiligt, Illusionen zu schaffen, um den Zuschauer in die Handlung hineinzuziehen. Die Unterschiede der antiken griechischen Theaterbauten, mittelalterlichen Bühnen, die auf öffentlichen Plätzen zu finden waren, bis hin zum modernen Theater liegen auf der Hand und bieten dem Zuschauer verschiedene Perspektiven auf das mimetische Geschehen, wie beispielsweise nur von vorn oder auch von allen Seiten aus[732]. Die Sicht bzw. die Perspektive wird zum Vermittler des Erzählten.
Ähnlich verhält es sich mit der Kamera: Die Kamera lenkt das Auge des Rezipienten, sodass dem Zuschauer eine bestimmte Perspektive aufgezwungen wird. Dies legt nahe, dass sich das Theater und der Film vom erzähltheoretischen Standpunkt aus sehr nahe sind, da sie beide mimetische Erzählstrategien anwenden, bei denen die visuelle Perspektive besonders wichtig ist[733]. Mittlerweile wird jedoch auch mehrfach die Nähe des Films zum Roman[734] betont, weil der Roman auch mimetische Erzählstrategien verwendet, was auf den missverstandenen Ausspruch von Horaz zurückgeht, dass die Poesie wie ein Bild sein solle[735]. Im Roman wird versucht, mithilfe von Worten vor dem inneren Auge des Lesers ein Bild zu erschaffen, in das er hineinschaut[736]. Da der Roman auch Erzählperspektiven nutzt, wie sie bereits von Aristoteles vorgestellt wurden, entsteht beim

730Aristoteles: Poetik. III.

731Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 3.

732Diese Möglichkeiten sind bereits in der Antike Thema vieler wissenschaftlicher Forschungen gewesen, die auf die konkrete Anwendung bei Theateraufführungen abzielten. Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 4-7.

733„Film would seem to be mimetic and, therefore, closer to drama than to prose fiction because the spectator directly apprehends the fictional world; it is presented, ostended to him. As in the theater, visual aspects of the fiction are rendered visually and aural aspects are rendered aurally.“ Ross, Harris: Film as Literature, Literature as Film. An Introduction to and Bibliography of Film's Relationship to Literature. Westport, Connecticut: Greenwood Press, Inc., 1987. S. 5.

734„In the mimetic tradition of narration, then, it has become common to compare literary narration to that of film. All of wich assumes cinema to be yet another perspectival art.“ Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 9. Dabei ist der Roman mit auktorialem Erzählstil, der sich aus dem Epos entwickelt, gemeint. Romane ohne Narrationen bleiben außen vor.

735Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 7.

736Bordwell zitiert hierzu u.a. Smollett, George Eliot, Trollope und Dickens, der den Vergleich zum Theater zog: „'Every writer of fiction … writes in effect for the stage.'“ Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 7.

Leser ebenfalls eine visuelle Perspektive, die besonders dann mimetische Aspekte aufweist, wenn es sich dabei um die berichtende Perspektive[737] handelt. Hiermit ist der sog. homodiegetische Erzähler (der Ich-Erzähler) gemeint, der eine zentrale Rolle im Handlungsgefüge einnimmt und aus der eigenen Sicht erzählt[738]:

„By confining the text to the limited viewpoint of the implied subject of the perspectival picture, the novelist makes language a vehicle for vision.“[739]

Harris beschreibt ebenfalls, dass die meisten Kritiker und Theoretiker zu dem Schluss gekommen seien, dass der Film eine engere Verwandtschaft mit fiktiver prosaischer Literatur als mit dem Drama aufweise, da Film und Roman mehrere Handlungsstränge aufweisen könnten und problemlos die erzählte Zeit und den erzählten Raum verändern könnten[740].
Im Film nimmt der Rezipient den Platz des unsichtbaren Zusehers ein, dem durch die Kamera eine bestimmte Perspektive aufgezwungen wird, die durch die akustische Perspektive des Mikrophons noch verstärkt wird[741]. Diese Perspektive kann sich auf Details konzentrieren und die Blickrichtung sowie die Aufmerksamkeit verändern und liefert somit eine subjektive Sicht auf die Dinge: Die Kamera wird zur erzählenden Instanz[742]. Die Kamera nimmt jedoch oftmals für den Menschen unrealistische Positionen ein und idealisiert die Sicht auf die gezeigten Dinge, da die mise-en-scène auf konkrete Kameraperspektiven ausgelegt ist[743], sodass es sich bei der Kamera um einen idealen, jedoch künstlichen Beobachter handelt, dessen Blick zusammen mit dem Blick des Zuschauers gelenkt wird. Die Perspektiven funktionieren nur innerhalb bestimmter Blickwinkel, da die erzählte Welt künstlich konstruiert ist[744]. Dies inkludiert, dass der Zuschauer auch Dinge sehen kann, die für einen Menschen in der Realität unsichtbar bzw. unmöglich zu sehen wären, was den Ansatz nahelegt, dass der Film durch die Kamera über einen allwissenden Erzähler verfügt[745]. Der

737Vgl. Aristoteles: Poetik. III.
738Vgl. Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. S. 26.
739Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 8.
740Vgl. Ross, Harris: Film as Literature, Literature as Film. S. 5. Hierzu zitiert er u.a. Robert Nathan : „film 'is like a novel, but a novel to be seen instead of told'“.
741Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 9. Bordwell geht hierzu auch auf den Ansatz von André Bazin ein, der einen narrativen Film als photographiertes Theaterstück bzw. aufgenommenes Theaterstück aus verschiedenen Blickwinkeln und mit Betonung bestimmter Details gleichsetzt. Des Weiteren wird Pudovkins Ansatz, dass die Kamera die Augen eines fiktiven Zusehers darstellen, weiter ausgeführt.
742Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 9.
743Beispielsweise die Sicht auf eine Gruppe sich unterhaltender Figuren, deren Gesichter alle halbwegs der Kamera zugewandt sind, was in der Realität jedoch kaum der Fall wäre. Dies entspricht auch Konventionen, die im Theater Anwendung finden. Ebenso verhält es sich mit dem Licht. Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 11-12.
744Bordwell zitiert hierzu Käte Hamburger: „'While a concrete reality exists because it exists, a fictional reality exists only by virtue of the fact that it is narrated.'“ Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 11.
745Diese Theorie wird von Bordwell kritisiert, da man durch das Heraufbeschwören eines Erzählers dem Film

diegetische Ansatz der Narration stellt die eigentliche Erzählung, nicht die Nachahmung in den Vordergrund, was bedeutet, dass der linguistische Aspekt hervortritt. Diese Theorie ist nicht nur auf Romane und Erzählungen anwendbar, sondern z.T. auch auf Theater, Malerei und Film. Diese Medien haben eigene semiotische Codes, mit denen Aussagen getroffen werden können, ohne auf die Sprache zurückgreifen zu müssen: die Metasprache[746]. Der Film verfügt demnach ebenfalls über eine eigene Ausdrucksform, die jedoch nicht aus Worten und Satzzeichen, sondern filmischen Stilmitteln besteht, die mithilfe der Kamera[747] übertragen werden. Diese zeigt die transparente 'Wahrheit', die in diesem Fall als das empirisch Wahre definiert wird, da sie von keinem konkret zuzuordnenden 'Sprecher' kommt. Der Film muss jedoch keinen objektiven Blick auf die Wahrheit zeigen, sodass ein subjektives Zerrbild entsteht, was durchaus erwünscht sein kann[748].

In der strukturalistischen Erzähltheorie weist Narration zwei zentrale Aspekte auf: histoire und discours. Histoire stellt dabei den abstrakten Inhalt oder das Signifikat dar; discours ist hingegen der Prozess des Ausdrucks, die konkrete Manifestation, bzw. das Signifikant (beispielsweise der Sprecher, der liguistische Codes verwendet, dazu der Zuhörer, der Kontext und die Situation sowie die Art und Weise des Sprechens, wie Betonungen, Fragen etc.)[749]. Der Sprecher drückt histoire durch discours seinen eigenen Stempel auf und verleiht histoire dadurch Subjektivität. Da der Film ein diskursives Medium ist, kommt dies auch im Film zur Anwendung, obwohl oftmals der Eindruck entsteht, dass der Film pure histoire zeigt und discours außer Acht lässt. Bordwell stellt dazu den Ansatz von Christian Metz vor[750].

Als Rezipienten eines Films haben wir eher den Eindruck, die Geschichte mitzuerleben, als sie erzählt zu bekommen. Die Handlung wird uns aber erzählt, da wir sie aus einem vom Regisseur ausgesuchten Standpunkt erleben. Laut Metz meinen wir, die Handlung selbst zu erzählen, jedoch kann man nur das erzählen, was man davor bereits im Kopf hat. Ein besonders schlagendes Beispiel

anthropomorphe Züge aufzwinge, was nicht der Realität entspreche, was anhand von Vogelperspektiven oder split-screens deutlich wird. Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 10, 62.; Vgl. Ross, Harris: Film as Literature, Literature as Film. S. 15.

746 Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 16-18.; Vgl. Barthes, Roland: Mythen des Alltags.

747 Bordwell fügt dem noch andere Stilmittel des Films, wie Gestik, Licht, Kostüme und Geräusche, hinzu. Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 20.

748 Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 18-20. Bordwell stellt hier auch den Ansatz von Colin MacCabe vor, der die narrativen Gemeinsamkeiten des Romans des 19. Jhdts und des Films hervorhebt und die Unterhaltungen von Figuren als die 'object language' (alles, was im Text in Anführungszeichen stehen würde) und das sonstige von der Kamera Aufgezeichnete als die 'meta-language' definiert. Der Ansatz wird von Bordwell jedoch wegen definitorischer Schwächen kritisiert.

749 Diese Begriffe gehen auf die Definition von Emile Beneviste und David Bordwell zurück und weisen Ähnlichkeiten zu Barthes' Signifikat / Signifikant auf. Vgl. Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 21f.; Vgl. Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. S. 12.

750 „Nonetheless, Metz claims, this impression of *histoire* is an illusion; the film is discursive, but covertly so: it 'masquerades' as *histoire*. In a traditional film, the camera is an invisible agency of discourse in that it '*puts forward* the story and shows it to us'. In fact, Metz asserts, we identify with this all-powerful seeing and even get the feeling of being the enunciating subject ourselves. This film which seems to have no teller seems to be told by us.“ Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. S. 22.

für das Erleben im Film ist der Film *The Lady in the Lake* (1947), der vollständig aus der Sicht der Hauptfigur gedreht wurde, also quasi in der 'Ich-Perspektive'. Der Rezipient ist daher einem Hybrid aus Erleben und Erzählen ausgesetzt, da er die Handlung aus erster Hand miterlebt, jedoch nicht auf sie Einfluss nehmen kann. Hierbei handelt es sich jedoch um eine Ausnahme, denn meistens wird der Film aus der Sicht der dritten Person gedreht[751].

Histoire kann nicht ohne discours existieren, da sie eine konkrete Manifestation benötigt[752]. Dies bedeutetet, dass es nur subjektive Bearbeitungen von histoire geben kann, die zudem abhängig von den Möglichkeiten des narrativen Mediums sind[753]. Adaptionen werfen dadurch das Problem auf, dass das narrative Potential verschiedener narrativer Medien nicht verallgemeinert werden kann, da dies immer von konkreten Beispielen abhängt, also nur auf Einzelfälle zutrifft. Es handelt sich bei den Medien nicht um neutrale, austauschbare Gefäße für eine nur abstrakt existierende histoire, sondern um subjektive Bearbeitungen, deren konkreter Ansatz nicht als Basis für eine allgemeine Theorie dienen kann[754]. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Mythos, dessen konkrete Versionen auch nur subjektive Bearbeitungen einer abstrakten histoire darstellen, die jedoch ohne discours nicht existieren kann[755].

7.2. Einige Modelle der filmischen Literaturadaption

Trotz der Problematik der Untersuchung von Adaptionen hat Kamilla Elliott verschiedene Aspekte von Literaturverfilmungen herausgearbeitet. Es gibt eine große Divergenz zwischen populären Kritiken und intermedialen Kritiken, da sich die populären Kritiken meist darauf konzentrieren, wie sehr sich der Film an das Buch hält. Seit den 80er Jahren plädiert man für ein ausgeglichenes Modell, das sowohl dem Buch treu bleibt, aber auch filmische Konventionen nicht vernachlässigt[756]. Der poststrukturalistische Ansatz nimmt bezüglich Adaptionen an, dass man die Form vom Inhalt einer Narration lösen kann, da es einen nicht paraphrasierbaren Kern in der Narration gibt, auf den sowohl die Adaption als auch der Text Bezug nehmen. Da aber die Adaption auf eine Version der

751Vgl. Ross, Harris: Film as Literature, Literature as Film. S. 7, 12.
752Vgl. Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. S. 12-18.
753„Each medium has particular affinities for certain themes and certain types of plot: you cannot tell the same type of story on the stage and in writing, during conversation and in thousand-page novel, in a two-hour movie and in a TV serial that runs for many years.“ Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. S. 15.
754Vgl. Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. S. 24.
755Vgl. 2.
756Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. In: Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2004. S. 220-243. S. 220.

Narration Bezug nimmt, die ein Signifikant dieses Kerns ist, ist dies eine theoretische Unmöglichkeit[757].

Wie bereits erwähnt verfügt der Film über andere narrative Kompetenzen als ein Lesetext, sodass eine Adaption beispielsweise einerseits den Text selbst als Signifikat versteht, das der Film neu 'verpacken' muss. Andererseits kann die filmische Bearbeitung eines Textes diesem durch die visuellen und akustischen Möglichkeiten viel hinzufügen[758]. Elliott kategorisiert mithilfe verschiedener Typologien den Adaptionsprozess vom Text zum Film:

Zum 'psychischen Konzept' der Adaption gehören Bearbeitungen, die den 'Geist des Textes', der oftmals mit der Intention des Autors gleichgesetzt wird, einfangen und erhalten. Er wird lediglich in eine andere Form gebracht[759]. Der 'Geist' des Buches verläuft daher über die Form des Buches, über die Rezeption des Filmemachers, über den Film hin zum finalen Rezipienten, der sich jedoch nicht über die Zwischenschritte im Klaren ist. Meist gibt es Differenzen in der Bearbeitung, da sich Film und Text als narrative Form stark voneinander unterscheiden und verschiedene Narrationskonventionen und narrative Fähigkeiten besitzen, sodass der Geist des Buches verlorengehen könnte, sollte er eins zu eins aus dem Buch übernommen werden. Der Film kann auch zeitliche Unterschiede zwischen der Entstehung des Buches und der heutigen Rezeption relativieren, sodass z.B. Gedanken, die während der Entstehungszeit des Romans revolutionär waren, mittlerweile angepasst werden müssen, da sie ihre soziale Brisanz sonst einbüßen würden[760]. Dies geht manchmal sogar so weit, dass das Vermächtnis des Autors scheinbar in der Hand der Filmemacher liegt, die den Namen des Schriftstellers in den Titel des Films aufnehmen, um den 'Geist des Buches' besonders hervorzuheben (z.B. *Bram Stoker's Dracula*)[761]. Der Unterschied zum 'verkörpernden Konzept', das den Film als weiteres Signifikant des literarischen Inhalts sieht, sodass

757„It raises for poststructuralism the untendable specter of an original signified, to say nothing of the more localized signifieds to which both novels and films claim to refer. Adaptation as it is popularly conceived is thus a theoretical impossibiliy. Adaptation is generally dismissed by the theoretically correct as a collective cultural illusion.“ Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 221.

758Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 222.

759„In Hegel's account, although the spirit 'needs an external vehicle of expression,' ultimately, form is 'unessential and transient'“ Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 223.

760Ähnliches lässt sich auch bei der Neuübersetzung von antiken Texten erkennen: Einige Übersetzungen versuchen mithilfe der Sprache verschiedene Aspekte der Dichtung hervorzuheben. Ein aktuelles Beispiel stellt die Iliasübersetzung von Raoul Schrott dar, die mit der Homerischen Sprache zugunsten von Alltagssprache bricht, was jedoch auf große Kritik stößt. Vgl. Homer: Ilias. Übertragen von Raoul Schrott. Kommentiert von Peter Mauritsch. München: Carl Hanser Verlag, 2008.

761Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 223-226.

dieser physische Realität wird[762], liegt dabei darin, dass letzteres oftmals zu Banalisierungen neigt[763].

Das 'bauchrednerische Konzept' der Adaption ähnelt Barthes Metasprache: Die Signifikate des Buches werden verworfen und der Film füllt diese leere Form mit eigenen Signifikaten auf, die wiederum durch eigene Signifikanten geäußert werden, z.B. Bilder, Musik, Kostüme etc., wobei die äußere Form des Buches erhalten bleibt[764]. Dies bedeutet, dass völlig neue Aspekte im Vordergrund stehen können, was vor allem in Bezug auf den Mythos interessant ist, da bestimmte Aspekte des Mythos besonders betont werden und die Figuren dadurch anders ausgelegt werden können.

Beim 'genetischen Konzept' der Adaption handelt es sich um Bearbeitungen, die sich durch einen unterschiedlichen discours unterscheiden, jedoch dabei dieselbe narrative Struktur vorweisen. Die histoire bleibt dabei dieselbe, obwohl der discours z.B. in ein anderes soziales Milieu, eine andere Epoche o.ä. verlegt wird[765]. Obwohl es einige Filme gibt, die antike Mythen und Texte auf diese Art bearbeiten, werden sie im Rahmen dieser Abhandlung nicht behandelt, da das den Rahmen sprengen würde[766].

Beim 'trumpfenden Konzept' der Adaption handelt es sich um Verfilmungen, die das Signifikat der Literaturvorlage eventuell sogar besser transportieren als das Buch selbst. Einfach formuliert: Der Film hilft dem Buch dabei, 'sich auszudrücken', da das Signifikat durch die narrativen Kompetenzen des Films besser dargestellt wird. Beispielsweise kann man dies bei Verfilmungen von historischen Stoffen sehen, die die Darstellung im Buch korrigieren, wenn diese nicht historisch korrekt ist. Dabei kann es vorkommen, dass starke inhaltliche Gegensätze zur literarischen Vorlage auftreten[767].

762„Anthony Burges notes: ' Every best-selling novel has to be turned into a film, the assumption being that the book itself whets an appetite for the true fulfilllment – the verbal shadow turned into light, the word made flesh'. […] Sergei Eisenstein wrote in the 1940s: 'For literature - cinema is an expansion of the strict diction achieved by poetry and prose into a new realm where the desired image is directly materialized in audio-visual perceptions'." Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 235.

763Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 234-237. In dieser Hinsicht sei auch auf Aristoteles hingewiesen, der bereits in der *Poetik* anmerkt, dass „man nicht unbedingt bestrebt sein [muss], sich an die überlieferten Stoffe […] zu halten." Aristoteles: Poetik. IX.

764Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 226-229.

765Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 230ff.

766Beispielsweise *Black Orpheus,* oder *O Brother, Where Art Thou?*. Zu letzterem: Vgl. Danek, Georg: Die *Odyssee* der Coen-Brüder. Zitatebenen in *O Brother, Where Art Thou?* In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002. S. 84-94.; Vgl. Korte, Barbara: *O Brother Where Art Thou?* Eine Odyssee in der Filmwelt. In: Gehrke, Hans-Jochaim/Kirschkowski, Mirko (Hgg.): Odysseus. Irrfahrten durch die Jahrhunderte. Freiburg im Breisgau: Rombach Verlag KG, 2009. S. 111-128. Weitere Beispiele siehe 10.5.

767Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 237 ff.

7.3. Probleme bei Verfilmungen literarischer Mythenbearbeitungen

Wie bereits angemerkt hat jedes Medium seine eigenen narrativen Kompetenzen und bestimmte Dinge können aufgrund von narrativen Konventionen und der Form des Mediums nur in bestimmten Medien erzählt werden[768]. Aus diesem Grund stellt sich die berechtigte Frage, ob und wenn ja wie man beispielsweise ein antikes Theaterstück oder ein Epos mit den Ausmaßen der *Ilias* verfilmen kann. Kann das funktionieren?

Vor allem aus der Sicht der Klassischen Philologie erfreuen sich populäre Bearbeitungen antiker mythischer Stoffe im Film nicht besonders großer Beliebtheit, da die Meinung vorherrscht, dass Massenmedien die klassischen Meisterwerke nur vulgarisieren und nicht passend bearbeiten[769]. Doch bereits in der Antike entstanden Adaptionen und neue Versionen derselben Mythen. Im Laufe der Jahrhunderte wurden sie in verschiedensten Formen, wie Oper, Theater, Malerei, Roman usw. bis in die Gegenwart immer weiter neu rezipiert und produziert[770]. Eine gute Bearbeitung wird daher mit einer kanonisch passenden, d.h. auf eine konkrete Version des Mythos bezogenen, gleichgesetzt, was jedoch für eine allgemeine Mythosverfilmung, die mehrere Inspirationsquellen aufweist, nicht funktioniert[771]. Bei Verfilmungen dezidierter Quellen, wie z.B. der Ilias, stellen sich folgende Probleme:

Die Literaturvorlage stellt im Fall der *Ilias* ein Werk von sehr großem Ausmaß dar, sodass eine filmische Bearbeitung extrem lang wäre. Dieses Problem könnte man theoretisch jedoch mithilfe einer Serie beheben, sodass man das Werk in einzelne Episoden unterteilt (wie z.B. die 24 Gesänge)[772]. Der Erzählstil der *Ilias* wirkt für viele Menschen heutzutage fremdartig und gewöhnungsbedürftig und die Themen und die Narration selbst sind für heutige Verhältnisse schwer umzusetzen, da sie ein Abbild einer sehr alten Kultur sind, mit deren sozialen und religiösen Eigenheiten das durchschnittliche Publikum nicht mehr vertraut ist[773]. Dies hat unter anderem auch damit zu tun, dass die damaligen Zuhörer mit den mythischen Ereignissen und kulturellen

768Vgl. Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. S. 15.

769Vgl. Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy.* From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 43-67. S. 43.; Vgl. Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 291-318. S. 292f.

770Vgl. 3.

771Vgl. Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 44f.

772Vgl. 8. BBC plant genau so eine Bearbeitung des Troianischen Krieges, wenngleich unwahrscheinlich ist, dass die *Ilias* die einzige Quelle dafür bildet. Vgl. Imdb, 'Troy: Fall of a City': http://www.imdb.com/title/tt5103758/?ref_=fn_al_tt_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. The Guardian, 'BBC announces 'visceral' Troy drama as part of new season of programmes': http://www.theguardian.com/media/2015/sep/23/bbc-troy-fall-city-drama-new-season-david-farr Zugriffsdatum: 02.11.2016.

773„The *Iliad* may be too alien in its historical, cultural, religious, and social aspects to be put on screen in a manner that is appropiate to its greatness and at the same time capable of reaching a large audience.“ Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 47.

Anspielungen vertraut waren, was mittlerweile nicht mehr im selben Maße der Fall ist. Daher müsste eine tatsächliche filmische Adaption der *Ilias* kommentiert werden, damit heutige Zuschauer nicht verwirrt werden. Dies mag bei Textversionen funktionieren, im Film jedoch nicht.

Dass die Struktur der *Ilias* nicht der narrativen Struktur des traditionellen Films entspricht, da sie mitten in der Rahmenhandlung beginnt und aufhört, ist ein weiteres Problem. Viele filmische und digitale Bearbeitungen des Troia-Mythos beginnen deshalb im Gegensatz zu Homers Werk nicht mitten in der Handlung, da dem heutigen Rezipienten zunächst die Rahmenbedingungen der Geschichte verdeutlicht werden müssen, damit er sich auf die Narration einlassen kann. Ebenso verhält es sich mit dem Ende: Das Ende der *Ilias* ist in sich geschlossen, jedoch ist die Rahmenhandlung dadurch noch nicht abgeschlossen, was im traditionellen Film, der sich meistens noch immer auf die aristotelischen Prinzipien von Anfang, Mitte und Ende beruft, problematisch wäre[774]. Dies ist ein durchgehendes Problem bei Mythenverfilmungen, da Mythen nur selten über einen definitiven Anfang und ein definitives Ende verfügen[775].

Mit der *Odyssee* verhält es sich jedoch anders: Obwohl bestimmte oben genannte Faktoren gleich bleiben, unterscheidet sich die *Odyssee* vor allem dadurch, dass nur die Abenteuer einer einzelnen Hauptfigur im Mittelpunkt stehen, wobei verschiedene Nebenhandlungen existieren, die jedoch alle am Schluss zusammengeführt werden. Die *Odyssee* wurde auch mehrfach verfilmt, wobei die Version von Franco Rossi von Kritikern als gelungenste Verfilmung bezeichnet wird[776].

Gerade wegen ihrer Opulenz eignen sich Epen jedoch für den Film: Sie wurden bereits in der Antike auch erzählt, um Menschen zum Staunen zu bringen und mit ihren 'Bigger-than-life'-Ereignissen zu begeistern, tun also genau das, was bestimmte Filmgenres heutzutage ebenfalls tun. Außerdem haben Epen derart viele Handlungsschichten, die sowohl familiäre, soziale, als auch philosophische Probleme behandeln, dass sie für den Film geradezu ideal sind. Winkler legt die kinematographische Natur der *Ilias* dar, indem er die Ereignisse als wie für den Film gemacht beschreibt. Aber auch auf der stilistischen Ebene weist die *Ilias* verschiedene Charakteristika auf, die nur darauf warten, verfilmt zu werden[777]. Winkler führt diese These weiter aus, indem er u.a. die

774Vgl. Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 47f.
Vgl. Aristoteles: Poetik. VII. Dass die Aristotelischen Strukturen noch immer im populären Kino Verwendung finden, zeigt Hiltunen: Vgl. Hiltunen, Ari: Aristoteles in Hollywood. Das neue Standardwerk der Dramaturgie. Allerdings sei hier angemerkt, dass einige der erfolgreichsten Filme der Geschichte mit dieser Struktur brechen. Als Beispiele seien *Pulp Fiction* und generell Filme mit ungelöstem bzw. unklarem, mehrdeutigem Ende, wie *Blade Runner* genannt.

775Im Fall des Troia-Mythos stellt sich beispielsweise die Frage, wo man beginnen soll: Bei der Entführung Helenas? Beim Parisurteil? Bei der Geburt der Helena, oder bei ihrer Zeugung? Selbiges trifft auch auf das Ende zu. Die Möglichkeiten sind mannigfaltig und ungeachtet der gewählten Methode wird es immer Erklärungsbedarf geben oder müssen Episoden weggelassen werden.

776Vgl. Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 46.; Zu Rossis Verfilmung siehe 8.2.1.1.

777„Film director George Cukor made the case for literary adaptations in general: 'The text tells you where the camera should be. I don't think that's a question of your judgement... If the story is good, the director is halfway there.' Evidently, these words apply to the *Iliad*.“ Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 50.; Vgl. Winkler,

Kameraeinstellungen als in der *Ilias* durch die Beschreibungen und oft angestellten Vergleiche von Homer vorweggenommen sieht[778], und kommt zu dem Schluss, dass eine angemessene Verfilmung der *Ilias* zwar schwierig, aber nicht unmöglich sei[779]. Praktisch ist es jedoch eigentlich unmöglich, die *Ilias* genau so zu verfilmen, dass die Verfilmung die Form der *Ilias* beibehält. Es liegt in der Natur der verschiedenen narrativen Medien, über unterschiedliche Kompetenzen zu verfügen. Die *Ilias* muss also in eine andere Form gebracht werden, sodass man im besten Fall eine Verfilmung erhält, die dem psychischen oder sogar verkörpernden Konzept der Adaption entspricht.

Freilich läuft eine solche Bearbeitung Gefahr, die Vorlage zu banalisieren, denn der Film muss eine vollständige visuelle Darstellung zeigen: Es können keine Flächen freigelassen werden, auch wenn in der literarischen Vorlage nichts erwähnt ist. Ein Schauspieler, der eine Rolle in einer solchen Verfilmung spielt, stellt außerdem eine konkrete physische Manifestation einer Figur dar. Diese ist, im Gegensatz zur literarischen Darstellung, nicht abstrakt, sondern empirisch konkret wahrnehmbar, sodass sich die Filmemacher auf eine einzige Darstellung festlegen müssen. Dies kann einerseits gut funktionieren, jedoch ist dieser Aspekt auch problematisch, da er u.a. ideologische Untertöne suggerieren bzw. beinhalten kann[780]. Auf die Problematik, dass Historienfilme auch Gegenstände zeigen müssen, für die es möglicherweise keine Funde gibt, wurde bereits andernorts eingegangen[781].

Verfilmungen antiker Texte sind zudem meist nicht als historisches Dokument geplant[782]. Vielmehr wird dem Text einerseits eine konkrete physische Manifestation geboten. Andererseits kann durch die filmischen Möglichkeiten der Kern eventuell noch besser transportiert werden. Vor allem bei antiken Theaterstücken trifft dies oft zu, da es sich bei diesen Vorlagen um Werke handelt, die oftmals einen konkreten politischen oder gesellschaftlichen Hintergrund vorweisen, beispielsweise ist der historische Hintergrund für Euripides' *Die Troerinnen* das Grauen des Peloponnesischen

---

Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 48ff.

778Vgl. Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 51-63.

779„A film that does justice to Homer's complex epic is difficult but not impossible to make after all. It requires a committed producer or studio with very deep pockets, a first-rate writer and director, a sensitive cast, and a creative technical crew. All involved should have a measure of knowledge of the *Iliad* and the plot, characters, time, and society it portrays. Ideally, in return they deserve sophisticated audiences, at home in classical literature and in the history and aesthetics of narrative cinema.“ Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 63.

780Beispielsweise muss bei einer Verfilmung der Geschichte von Kain und Abel ein konkretes Bild von Kain und Abel auf der Leinwand gezeigt werden. Nun stellen sich mehrere Fragen, die u.a. beinhalten, welche Hautfarbe die einzelnen Figuren haben, welche Haarfarbe, wie ihre physische Konstitution ist etc. All dies kann jedoch aufgrund der von vornherein negativ bzw. positiv konnotierten Figuren eine ideologische Äußerung sein, bzw. als eine solche verstanden werden, auch wenn die Filmemacher diese nicht intendieren. Mein Dank geht an dieser Stelle an Prof. Dr. Rainer M. Köppl, der mich auf diesen Sachverhalt aufmerksam gemacht hat.

781Vgl. 5.

782Vgl. McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 72-89. S. 82f.

Krieges[783]. Aus diesem Grund ist hier das Signifikat klar auszumachen, sodass es gut durch ein anderes oder ähnliches Signifikant bzw. ein anderes narratives Medium transportiert werden kann[784]. Letzteres trifft vor allem bei Cacoyannis' Verfilmungen von Euripides' Tragödien zu, da Euripides nach Cacoyannis' Aussage auch zeitlose Werke geschaffen hat[785]. Diese müssen allerdings, wie auch die Epen, wegen ihrer vielen fremdartigen Elemente ebenfalls angepasst werden, um mit einem heutigen Publikum kompatibel zu sein. Diese Änderungen beeinträchtigen die Aussage der Textvorlage jedoch kaum, im Gegenteil: Oft müssen Änderungen vorgenommen werden, die dem psychischen Konzept der Adaption entsprechen[786]: Eine Bearbeitung eins zu eins innerhalb eines anderen narrativen Mediums kann kontraproduktiv sein, weil z.B. wegen der zeitlichen und kulturellen Differenz zwischen der Entstehung des Ausgangstextes und der der Verfilmung bestimmte Aspekte der Vorlage nicht mehr funktionieren und angepasst werden müssen, um denselben Effekt zu erzielen.
Zur Veranschaulichung werden nun zwei Verfilmungen konkreter antiker Texte vorgestellt: *L'Ira di Achille* (1962) behandelt nicht nur den Troianischen Krieg, sondern dezidiert die *Ilias*. *The Trojan Women* (1971) von Michael Cacoyannis bearbeitet Euripides' Tragödie *Die Troerinnen.*

7.4. *L'Ira di Achille* (1962)

Der italienische Film *L'ira di Achille* aus dem Jahr 1962 versucht dezidiert Homers Werk zu verfilmen. Es handelt sich dabei um einen Vertreter der sog. Muscleman-Epics, bei denen sich der Hauptdarsteller vor allem durch eine imposante physische Erscheinung auszeichnet, die auch bei ausgedehnten Raufereien und Kraftakten zur Geltung kommt[787]. *L'ira di Achille* unterscheidet sich jedoch stark von den typischen, vorhersehbaren Muscleman-Epics, die keinen großen künstlerischen und intellektuellen Wert haben[788]. Es handelt sich bei diesem Film vielmehr um den

783Vgl. McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 74.
784Cacoyannis sieht den Grund darin, dass Theaterstücke ebenfalls auf Dialoge und Figuren basieren, nicht auf philosophischen Gedankengängen, die oftmals schwer im Film vermittelt werden können, sodass ein Theaterstück einfacher zu verfilmen ist. Vgl. McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S.76.
785„The mythical characters, in the way they are made to express themselves in the tragedies, do not come across as primitive people of the twelfth century B.C., the time in which their stories took place. They are not imprisoned in their age or in any age. And that's why they are still alive today and can speak truths. That's why they touch us.“ McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 73.
786Vgl. McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 79. Siehe außerdem das Beispiel zum Feminismus in *Frankenstein* bei Elliott: Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 225f.
787Begriffsdefinition: Vgl. Meier, Mischa: Troia im Film. S.182.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 307-323.
788Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 308.

Versuch, mit wenig Geld eine interessante Adaption der *Ilias* zu zeigen. Bereits der Titel *L'ira di Achille* zieht die Verbindung zur Homers Epos, da die Anspielung auf den ersten Vers des ersten Gesangs eindeutig ist[789]. Auf Homer wird auch bereits zu Beginn des Trailers zum Film verwiesen[790].

Marino Giorlami führte bei *L'Ira di Achille* Regie. Obwohl er zuvor bereits 32 mal Regie führte, sind diese Filme allesamt eher unbekannt[791]. Ähnlich unbekannt ist der Drehbuchautor Gino De Santis, der u.a. das Drehbuch für *Ponzio Pilato* (1962) verfasste. *L'Ira di Achille* ist der einzige Antikenfilm, den Samuel Z. Arkoff und James H. Nicholson produzierten, die zusammen u.a. mehrere Horrorfilme produzierten, darunter Verfilmungen einiger Texte von Edgar Allan Poe mit Vincent Price in der Hauptrolle[792]. Die Schauspieler sind ebenfalls eher unbekannt und in verschiedenen italienischen Low-Budget Produktionen zu sehen. Einer gewissen Bekanntheit können sich lediglich der Bodybuilder Gordon Mitchell[793] und Ennio Giorlami[794] erfreuen, die in *L'Ira di Achille* Achilles und Patroklos spielen. Gordon Mitchell, Mario Petri, Gloria Milland und Cristina Gaioni sind außerdem noch in anderen Muscleman-Epics zu sehen[795]. Der Film wurde ausschließlich in Italien gedreht.

7.4.1. Handlung

L'Ira di Achille beginnt mit dem Angriff der Griechen auf die Stadt Lyrnessos, wobei die Helden vorgestellt werden. Nach dem Sieg über die Stadt suchen sich Achilles und Patroklos Briseis und Xenia als Teil ihrer Beute aus. Agamemnon hingegen beansprucht Chryseis für sich. In Troia will Hektor den Rat dazu bringen, das Lager der Griechen anzugreifen, da die großen Helden alle in

789„Singe den Zorn, o Göttin, des Peleiaden Achilleus“ Homer: Ilias (Voß). I, 1.

790Vgl. Youtube, 'L'ira di Achille (Marion Giorlami, 1962) – Trailer': https://www.youtube.com/watch?v=eg59oWPWh7E Zugriffsdatum: 02.11.2016.

791Insgesamt führte Giorlami bei 77 Filmen Regie, die meisten davon unbekannte italienische Produktionen.

792U.a. *Pit and the Pendulum* (1961), *The Haunted Palace* (1963) und *Murders in the Rue Morgue* (1971).

793Gordon Mitchell ist u.a. für Auftritte in *Reflections in a Golden Eye* (1967) und *Fellini-Satyricon* (1969) bekannt.

794Ennio Giorlami spielte u.a. in Fellinis *Le notti di Cabiria* (1957), Dario Argentos *Tenebre* (1982), sowie den Django-Filmen *Pochi dollari per Django* (1966), *Due rrringos nel Texas* (1967) und *Quella sporca storia nel west* (1968) mit.

795Gordon Mitchell, der hier Achilles verkörpert, war zunächst Statist in mehreren Hollywoodfilmen wie *The Ten Commandments* (1956) und *Spartacus* (1960), später wirkte er in den Muscleman-Epics *Maciste nella terra die ciclopi* (1961), *Il conquestadore di Corinto* (1961), *Vulcano, figlio di Giove* (1962), *Giulio Cesare contro i pirati* (1962), *Brenno il nemico di Roma* (1963), *Gli schiavi più forti del mondo* (1964), *La vendetta di Spartacus* (1964) sowie *Hercules and the Princess of Troy* (1965) mit. Mario Petri, der in *L'Ira di Achille* den Agamemnon spielt, spielte u.a. in *Ercole alla conquista di Atlantide* (1961), *L'eroe di Babilonia* (1963) und *Ercole contro i tiranni di Babilonia* (1964) mit. Gloria Milland, hier Briseis, ist in *Goliath contro i giganti* (1961) und *Ursus, il gladiatore ribelle* (1962) zu sehen. Cristina Gaioni, die in *L'Ira di Achille* die Xenia spielt, spielt in *Ursus* (1961) mit. Viele weitere Schauspieler sind zudem in mehreren Spaghetti-Western zu sehen, die das Genre der Muscleman-Epics nach und nach ablösten.

Lyrnessos sind. Die Troer greifen das Lager der Griechen an, doch sie werden von Achilles bei den Schiffen zurückgedrängt. Wegen des Sieges veranstalten die Griechen Spiele. Xenia gefällt ihr Sklavendasein, Briseis wehrt sich zunächst dagegen, doch als Achilles ihr sein Schicksal offenbart, verliebt sie sich in ihn. Chryses möchte, nachdem er Apollo um Hilfe gebeten hat, seine Tochter Chryseis von Agamemnon freikaufen, dieser lehnt jedoch ab und bedroht den Priester. Aus diesem Grund spüren die Griechen während der Spiele den Zorn des Apollo, der die Pest über sie bringt. Chryseis wird freigelassen, Agamemnon will als Entschädigung jedoch Briseis, woraufhin sich Achilles vom Kampf zurückzieht. Die Troer gewinnen im Kampf mit den Griechen nun die Oberhand, sodass Patroklos Achilles' Rüstung ohne dessen Wissen nimmt, um die Griechen anzuführen. Er schlägt den Angriff zurück, wird aber von Hektor gestellt, der ihn tötet, nachdem er dessen wahre Identität festgestellt hat. Agamemnon sieht seinen Fehler ein und gibt Achill Briseis zurück. Sie trauert mit Xenia um Patroklos. Achill erhält von Hephaistos neue Waffen, bestattet den Patroklos und bekämpft daraufhin in einem Duell Hektor, der sich seines Schicksals bewusst ist. Dieser stirbt, Achill zieht ihn an seinem Wagen in sein Lager, woraufhin König Priamos zu ihm kommt und um den Leichnam seines Sohnes Hektor bittet. Achilles willigt ein und versöhnt sich schließlich mit Priamos.

7.4.2. Analyse

Das äußere Erscheinungsbild erinnert an die typischen Muscleman-Epics: Die Ausstattung ist eher billig[796] und einige Sequenzen wurden aus anderen Filmen übernommen[797]. Diese sind vor allem die großen Schlachtenszenen, die in Totale gefilmt sind. Die nicht aus anderen Filmen stammenden Sequenzen weisen kaum Totale auf, bei Kampfsequenzen wird meist die Halbtotale verwendet. Dies ist auf das geringe Budgets des Films zurückzuführen. Die Qualität der Handlung des Films steht

796 Hervorzuheben sind die ägäischen Säulen im Thronsaal und andere Anspielungen auf die minoisch-mykenische Epoche, wie der Brunnen, der eine Bearbeitung der Totenmaske des Agamemnon darstellt, und die Abbildung der zwei Löwen, die sich auf dem Entlastungsdreieck des Löwentores in Mykene finden lassen, auf Schilden. *L'ira di Achille.* 10:01, 13:39. Hier muss ich Howard Hughes widersprechen, der den Film folgendermaßen beschreibt: „*Fury of Achilles*' production design, costumes and weapons look authentic, even if the Trojan army's shields are inaccurately adorned with horses' heads.“ Hughes, Howard: Cinema Italiano. The Complete Guide from Classics to Cult. London, New York: I.B. Tauris, 2011. S. 53. Wie dieser Film aus heutiger Sicht als 'authentisch' beschrieben werden kann, ist unbegreiflich. Auch die Aussage, dass die Schilde der Troer nicht mit einem Pferdekopf verziert waren, ist nicht tragbar, da es bisher keinen Fund gibt und selbst die Darstellung in der griechischen Kunst sich nur auf die Phantasie des Künstlers bezieht. Außerdem ist m.E. die Verzierung der Schilde mit einem Pferdekopf durchaus interessant, da dies einerseits eine Anspielung auf das Troianische Pferd darstellt und außerdem auf Hektors Epitheton des Rossebezähmers Bezug nimmt. Vgl. Homer: Ilias (Voß). VII, 38.

797 Dies trifft auf das Lager der Griechen, das aus vielen Holzpalisaden besteht, und auf die Reitergefechte zu, die aus dem ein Jahr zuvor entstandenen *The Trojan Horse* übernommen wurden. Vgl. Hughes, Howard: Cinema Italiano. S. 53.

jedoch in starkem Kontrast zur Qualität der Ausstattung und der schauspielerischen Leistung, denn der Film hält sich in vielen Punkten sehr genau an die *Ilias*. Die lange Einführung ist notwendig um den Zuschauer mit der diegetischen Welt vertraut zu machen. Weil natürlich viele Aspekte der *Ilias* in einem 118-minütigen Film vernachlässigt werden müssen, konzentriert er sich auf Achills Schicksal. Selbst Episoden, die sich vor der Handlung der *Ilias* im Film ereignen, weisen viele Anspielungen auf Ereignisse in der *Ilias* auf und bearbeiten so trotzdem fast ausschließlich Homers Text. Die unvoreingenommene Sicht auf die Helden entspricht der Darstellung in der *Ilias*, denn der Film interpretiert keine Kriegspartei als protagonistisch bzw. antagonistisch, sondern zeigt bei jeder Figur positive und negative Aspekte. *L'ira di Achille* behandelt konkret das Eingreifen der Götter, ohne dabei den Fokus der Handlung von den sterblichen Protagonisten abzuwenden. Vor allem das Drehbuch und die Regie sind hervorzuheben, wenngleich die dichterische Finesse der *Ilias* natürlich nicht erreicht wird. Der Film, der aufgrund des für Muscleman-Epics typischen geringen Budgets äußerlich alle Anzeichen für eine minderwertige Verfilmung zeigt, bearbeitet die *Ilias* auf sehr interessante, aber auch präzise Art.

7.4.2.1. Figuren

Zu Beginn des Films werden die Figuren von einem Erzähler kurz vorgestellt, wobei die wichtigsten Grundinformationen gegeben werden[798]. Durch die Eroberung von Lyrnessos werden die heutigen Heldenbilder mit denen aus der *Ilias* konfrontiert, denn aus heutiger Sicht wäre es kaum möglich, die Protagonisten dabei vorzustellen, wie sie eine so gut wie wehrlose Stadt angreifen, die Bevölkerung versklaven und ihre Reichtümer unter sich aufteilen. In der *Ilias* gehört dies jedoch zur Heldendarstellung! Der Film bewertet die Taten der Helden kaum und bezieht auch nicht Stellung im Krieg, womit versucht wird, der Darstellung in der *Ilias* zu entsprechen.

Achilles ist in *L'ira di Achille* eine zerrissene Persönlichkeit: Er ist stolz und will seine Ehre verteidigen, jedoch ist er auch verzweifelt, denn er weiß, dass er vor Troia sterben wird. Achilles' bewusste Entscheidung für ein kurzes, ruhmvolles Leben[799] wird hier nicht thematisiert. Stattdessen ist Achilles in seinem Schicksal gefangen und sehnt sich danach, ein normaler Mensch zu sein, denn jeder andere Krieger kann die Hoffnung haben, den Krieg zu überleben[800]. Dass ihm Briseis

798„Anführer der Expedition ist Agamemnon, Sohn des Atreus, König von Mykene und Korinth, oberster Befehlshaber der vereinigten griechischen Streitkräfte. Ihm zur Seite Odysseus, der kluge und listenreiche Herr auf Ithaka. Aber der stärkste unter allen griechischen Heerführern ist Achilles, der Sohn des Peleus und der Göttin Thetis, König von Phtia, der durch den Willen der Götter unverwundbar ist. Neben ihm Patroklos, sein treuer Gefährte. Ihre Freundschaft ist in hundert Schlachten erprobt.“ *L'ira di Achille.* 02:40-03:08.

799Vgl. Homer: Ilias. IX, 410-416.

800*L'ira di Achille.* 33:40-35:45.

weggenommen wird, trifft daher nicht nur seinen Stolz: Briseis lässt ihn sein Schicksal vergessen, da sie ihn gerade wegen seiner Sterblichkeit liebt. Dies wird besonders während der Spiele deutlich, die auf den Zuschauer sehr friedlich wirken, sodass das alternative Lebenslos des Achilles angedeutet wird, nach dem er sich im Film sehnt[801].

Sowohl im Film als auch in der *Ilias* zeigt Achilles großen Stolz, dem viele unschuldige Griechen und auch sein Freund Patroklos zum Opfer fallen. Achilles wird im Film durch Agamemnons konkrete Beleidigung als 'Bastard einer Göttin' gereizt, sein Schwert zu ziehen, in der *Ilias* reicht ihm der Verlust der Briseis. Achilles' Stolz und seine Reaktion auf Agamemnons Beleidigung wird im Film insofern gerechtfertigt, als Achilles' Schicksal negativ konnotiert wird. Achilles weiß, dass er für die Griechen im Krieg sterben wird, und ist daher auch über Agamemnons geringe Wertschätzung in Bezug auf sein ultimatives Opfer empört. In der *Ilias* steht hingegen mehr der persönliche Stolz im Mittelpunkt. Dass Achilles sich im Film für den Tod seines Freundes verantwortlich macht, ist nachvollziehbar, jedoch nicht ganz so offensichtlich wie dies in der *Ilias* der Fall ist: Dort bittet er seine Mutter, Zeus zu überzeugen, den Troern zu helfen[802], und schickt seinen Freund Patroklos in den Kampf[803]. Im Film hingegen weiß er nicht, dass Patroklos in seiner Rüstung die Griechen anführt: Patroklos schlägt Achill zunächst vor, mit Patroklos' Rüstung am Kampf teilzunehmen, damit er seinen Groll auf Agamemnon nicht beenden muss. Dass Patroklos im Film ohne das Wissen des Achilles mit dessen Rüstzeug loszieht, verändert die Handlung insofern, als ihm wohl nie gestattet worden wäre, mit seiner Rüstung zu kämpfen. Aus diesem Grund ist der Stolz des Achill in *L'ira di Achille* etwas weniger für den Tod des Patroklos verantwortlich, was jedoch die Problematik des Zorns des Achill abschwächt. Die Version weist demnach einige Änderungen gegenüber der *Ilias* auf, obwohl die Parallelen noch immer auf der Hand liegen.

Dass Achilles im Film erst nach der Bestattung des Patroklos mit Hektor kämpft, widerspricht der *Ilias.* Im Gegensatz zum Zorn, auf den die Trauer folgt, steht im Film zunächst die Trauer, dann der Zorn, was bedeutet, dass er Hektor mit klarerem Geist entgegentritt und die Schändung des Leichnams nicht im selben Maß auf die blinde Wut zurückzuführen ist wie dies in der *Ilias* der Fall ist. Dennoch wird im Film auch darauf hingewiesen, dass Achilles' Verhalten barbarisch ist, denn an einer früheren Stelle besteht er darauf, einem getöteten Gegner alle Ehren zu erweisen[804].

Wie in der *Ilias* besiegt Achilles seinen Zorn dadurch, dass er den Leichnam des Hektor an seinen Vater zurückgibt. Priamos erklärt im Film, dass Achilles' Name und sein Ruhm unsterblich sein

801„Kehre ich aber zurück zum lieben Lande der Väter, / Wird mein Ruhm verloren, doch lang wird die Dauer des Lebens, / Und es wird mich nicht schnell das Ziel des Todes erreichen.“ Homer: Ilias (Hampe). IX, 414ff.
802Vgl. Homer: Ilias. I, 348-412.
803Vgl. Homer: Ilias. XVI, 124-130.
804*L'ira di Achille.* 26:25-27:05.

werden, gerade weil er sich selbst besiegt hat, nicht etwa wegen des Sieges über Hektor[805]! Er ist sich nun der Konsequenzen seines Handelns bewusst, hat mit den traurigen und grausamen Realitäten abgeschlossen und seinen eigenen Stolz überwunden, was auch dem Ende der *Ilias* entspricht. Die Musik verdeutlicht ebenfalls die Entwicklung des Achill, denn ein Achilles-Motiv ist in vielen verschiedenen Variationen zu hören, die sowohl heroisch, als auch zärtlich, bedrohlich und trauernd sind. Die Musik ist dabei auch nicht kitschig. Dass das Achilles-Motiv auch bei einigen wichtigen Sequenzen mit Hektor zu hören ist, zeigt, wie sehr sich die beiden Figuren übereinander definieren und miteinander verbunden sind.

Das Verhältnis zwischen **Patroklos** und Achilles als Männerfreundschaft wird dadurch unterstrichen, dass Patroklos ebenfalls eine Frau als Kriegsbeute erhält, die gut mit Briseis befreundet ist. Dies beugt dem Interpretationsansatz vor, es handle sich bei Achilles und Patroklos um eine homoerotische Beziehung. Die Vorstellung, dass der stärkste Held der Griechen homosexuelle Neigungen hat, wäre in den 60er Jahren durchaus vom Publikum als unpassend bzw. anstößig aufgefasst worden, da das männliche Heldenbild dieser Zeit mit diesem Ansatz nicht vereinbar ist[806]. In der *Ilias* hat Patroklos zwar auch eine Sklavin, die dort jedoch kaum Bedeutung hat[807].

Im Gegensatz zu **Briseis** ist **Xenia** froh darüber, von so hohen Kriegern als Beute ausgewählt worden zu sein, wohingegen Briseis sich mit ihrem Schicksal als Sklavin nicht abfinden will[808]. Man kann dies als zwei Aspekte derselben Figur bewerten[809]. Eine nicht im Zwiespalt befindliche Briseis wäre eindimensional. Da ihr innerer Konflikt im Film schwer darzustellen ist, bietet sich die Aufspaltung in zwei Figuren an, wodurch eine Unterhaltung stattfinden kann. So werden viele Episoden, die Briseis betreffen, aus zwei Sichten gezeigt: Xenia versucht Briseis davon zu überzeugen, sich nicht wegen ihres Sklavenstatus zu grämen. Vielmehr soll sie sich darauf freuen, Gemahlin eines Königs zu werden[810]. Xenia nimmt von Patroklos Abschied, der sie zur Frau

805„Dafür mögen die Götter Dich segnen. Du hast Dich selbst besiegt. Das ist von allem das schwerste. Dein Name und Dein Ruhm werden unsterblich sein.“ *L'ira di Achille.* 1:49:05-1:49:20.

806Ähnliches lässt sich auch ca. 40 Jahre später in *Troy* erkennen, wo die starke Bindung zwischen Patroklos und Achilles mit Blutsverwandtschaft erklärt wird.

807In der *Ilias* wird sie Iphis genannt und ist ein Geschenk des Achill an Patroklos. Im Film hingegen heißt sie Xenia. Dieser Name geht auf keine mythologische Figur zurück und ist in dem Umfang, der ihr im Film zukommt, erfunden. Dies wird dadurch unterstrichen, dass Xenia 'die Fremde' bedeutet. Vgl. Homer: Ilias. IX, 666ff.

808*L'ira di Achille.* 28:49-30:18. In der *Ilias* wird dies nicht thematisiert, jedoch gehört dieser Teil der Handlung trotz der vielen Anspielungen auf die *Ilias* noch immer zur Vorgeschichte, d.h. dass der innere Konflikt in der *Ilias* bereits hinter Briseis liegen könnte.

809Es gibt außerdem Bearbeitungen, wo Brises, der Vater der Briseis, ein Apollopriester (siehe hierzu Chryses) in Lyrnessos ist und sich nach der Einnahme der Stadt erhängt. Bei Dictys Cretensis ist der Vater der Briseis der König von Pedasos, der sich erhängt, da er keine Möglichkeit sieht, sein Reich vor den Griechen zu schützen. Vgl. Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. II, 17.

810„Oh Patroklos, mir Armen der weitaus Liebste im Sinne, / […]Und mich ließest du, als meinen Mann der schnelle Achilleus / Tötete und die Stadt zerstörte des göttlichen Mynes, / Gar nicht weinen, sondern versprachst mir, du wollest zur Gattin / Mich des Achilleus, des göttlichen, machen und hin mich nach Phthia / Bringen zu Schiff, bei

nehmen will[811]. Sie trauert bei der Leiche des Patroklos, als Briseis zu ihr kommt, was wieder die Kongruenz der beiden Figuren unterstreicht[812]. Xenia nimmt sich außerdem am Fuß des Scheiterhaufens das Leben. Da diese Figur in der *Ilias* nicht existiert und Briseis' Pendant für Patroklos ist, macht es Sinn, dass diese Figur 'aufgegeben' wird, nachdem Patroklos getötet wurde. Außerdem erinnert dies an die Opfer, die während der Totenriten des Patroklos durchgeführt werden und an Polyxena, was bereits auf Achilles' Schicksal vorgreift, da sie am Grab des Achilles geopfert wird bzw., abhängig von der Version, Selbstmord begeht[813].

Hektor gibt seine Furcht vor Achilles offen zu, sagt aber auch, dass er seinem Volk so lange wie möglich dienen und es beschützen wolle, was auch der Beschreibung in der *Ilias* entspricht[814]. Im Film wird betont, dass Hektor das Kämpfen und Töten keine Freude bereitet, er jedoch alles tun will, um seine Familie und seine Stadt zu schützen. Nachdem der Angriff auf die Schiffe[815] beschlossen wurde, bittet Andromache Hektor, nicht in die Schlacht zu ziehen[816], was auch in der *Ilias* vorkommt[817]. Zudem wird Hektor als der Verteidiger seiner Familie und seiner Stadt charakterisiert, was ebenfalls Homers Beschreibung entspricht. Auch die Abneigung gegen Paris wird thematisiert[818]. Hektor wird in *L'ira di Achille* positiver dargestellt als in der *Ilias*, da er bei Homer weiß, dass er gegen Patroklos kämpft und er die Rüstung des Achill von seiner Leiche nimmt[819]. Im Film hingegen will er Patroklos zunächst nicht töten, wird jedoch von ihm durch die Vorwegnahme späterer Ereignisse[820] (u.a. den Tod seiner gesamten Familie und den Fall der Stadt) dazu provoziert – ein Verweis auf das grauenhafte Schicksal der Stadt, das ansonsten nicht im Film thematisiert wird.

---

den Myrmidonen die Hochzeit zu richten.“ Homer: Ilias. XIX, 287-299. Zwar handelt es sich in der *Ilias* um Patroklos, der Briseis trösten bzw. umstimmen will, jedoch ist die Parallele mit Patroklos' Liebhaberin offensichtlich.

811 *L'ira di Achille.* 1:09:45-1:13:10.; Vgl. Homer: Ilias. XIX, 287-299.

812 *L'ira di Achille.* 1:20:25-1:22:50.; Vgl. Homer: Ilias. XIX, 282-300. Der Dialog zwischen Xenia und Briseis weist große Ähnlichkeit zur *Ilias* auf. Auch die Anspielung auf Achilles' Reaktion weist Parallelen zur *Ilias* auf: Vgl. Homer: Ilias. XVIII, 22-34.

813 Vgl. Homer: Ilias. XXIII, 163-176.; Vgl. Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. XLIII.; Vgl. Philostratus, Flavius: Apollonius von Tyana. IV, 16.

814 *L'ira di Achille.* 10:45-11:40.; Vgl. Homer: Ilias. VI, 444ff; XII, 243; XV, 496-499.

815 Vgl. Homer: Ilias. XV.

816 *L'ira di Achille.* 13:38-15:05.

817 Die Parallelen zwischen der *Ilias* und dem Film sind offensichtlich: Andromache fleht ihn an, nicht zu gehen, da sie schon viele Angehörige verloren hat und es nicht ertragen könnte, auch ihn zu verlieren. Hektor hingegen erklärt, dass er kämpfen muss, um sie alle vor dem Tod zu schützen. Vgl. Homer: Ilias. VI, 405-465.

818 Andromache sagt zu Hektor, dass er doch Paris kämpfen lassen soll. Die Antipathie gegenüber Paris wird ebenfalls in der *Ilias* behandelt: Hektor tadelt ihn u.a. dafür, dass andere für ihn kämpfen, während er sich nicht am Krieg beteiligt. Vgl. Homer: Ilias. III, 40-59; VI, 280-285,325-331; XIII, 769-773.

819 Hierbei handelt es sich zwar auch um gängige Praxis in der *Ilias*, jedoch kann dies nicht im Film gezeigt werden, da dadurch die Figur des Hektor Gefahr läuft, zu sehr ins Negative abzudriften. Dies würde den Film stark mit einer sehr simplen Schwarz-Weiß- bzw. Gut-Böse-Moralität strafen, die bis jetzt vermieden wurde und auch in der *Ilias* nicht zu finden ist. Stattdessen wird an späterer Stelle im Film erwähnt, dass die Troer Patroklos' Leiche geplündert haben.

820 Vgl. Homer: Ilias. XVI, 783-876.

Agamemnons Hybris gegenüber Chryses wird im Film anders ausgelegt als in der *Ilias*: Bei Homer will er sich nicht seinen Preis wegnehmen lassen und frevelt aus Überheblichkeit. Im Film hingegen will er dem Priester aus Verbitterung über Iphigenies Schicksal, das durch den blutbefleckten Altar im Hintergrund angedeutet wird, seine Tochter nicht zurückgeben[821]. Wegen der von den Göttern verlangten Opferung seiner Tochter bringt Agamemnon diesen keinen Respekt mehr entgegen[822]. Agamemnon ist sich seiner schlechten Eigenschaften bewusst und verflucht seine Machtgier und die Verantwortung, die er als Befehlshaber trägt[823].

Auf der Seite der Griechen kämpfen noch andere Helden, die jedoch meist nur kurz vorkommen. Lediglich **Odysseus**, der auch im Film als kluger Ratgeber und treuer Gemahl der Penelope vorgestellt wird, ist erwähnenswert.

Auf der troianischen Seite tritt neben Hektor auch **Sarpedon** auf, der in der *Ilias* zwar auch vorkommt, jedoch definitiv nicht zu den Hauptfiguren zählt und hier Paris ersetzt. **Priamos** ist im Film nur eine Randfigur. **Paris** ist die einzige der direkt für den Krieg verantwortlichen Figuren (Paris, Helena, Menelaos), die in diesem Film zu sehen ist. Sein Auftritt ist sehr kurz, vor allem bei Hektors Abschied setzt Paris' Reaktion das Vorwissen des Zuschauers voraus. In der *Ilias* kommt diesen Figuren relativ viel Aufmerksamkeit zu, jedoch ist der Umfang der *Ilias* nicht mit der Länge eines Spielfilmes zu vergleichen, sodass es durchaus verständlich ist, dass auf diese Figuren nicht näher eingegangen wird. Die Schicksale von Hektor und Achilles stehen dadurch besonders im Vordergrund und der Film driftet nicht in umfangreiche Nebenhandlungen ab.

7.4.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals

Wie in der *Ilias* sind die Götter und das Schicksal in dieser Verfilmung real, die Aussagen[824] und die Auftritte einiger Götter lassen keinen Zweifel daran. Neben Achilles kennt auch Hektor im Film sein **Schicksal.** Der Zuschauer wird somit bereits über die kommenden Ereignisse informiert, was an den antiken Rezeptionskontext erinnert: Die Unabwendbarkeit dieses Schicksals, die auch dem

821 Agamemnons Aussage, dass er seine Tochter für das Wohl seines Volkes geopfert habe, ist problematisch: Bei vielen anderen Bearbeitungen des Mythos steht nicht das Wohl des Volkes, sondern die Notwendigkeit gegen Troia Krieg zu führen im Vordergrund. Dies kann allerdings auch identisch sein, wie bei *Iphigenie in Aulis* von Euripides.

822 Sein Frevel geht im Film noch weiter, da er zwar wie in der *Ilias* den Priester bedroht und wegschickt, jedoch im Gegensatz zu Homers Darstellung die Gaben behält.

823 Er schickt Briseis mit seinem Zepter weg, diese lässt es jedoch wieder fallen. Das Zepter kann man hier auch als Last der Verantwortung sehen, die Agamemnon abzugeben versucht, es jedoch nicht kann. Zuvor fragt er sich, ob er tatsächlich zu beneiden sei. *L'ira di Achille.* 1:18:18-1:20:18.

824 „Sarpedon: 'Hektor, seit zehn Jahren haben uns die Götter geschützt!' – Hektor: 'Ja Sarpedon, seit zehn Jahren. Aber in letzter Zeit sind sie uns nicht mehr gnädig. Achilles genießt jetzt ihre Gunst.'“ *L'ira di Achille.* 10:32-10:41. In der *Ilias* bestätigen die Götter nach dem Zweikampf zwischen Menelaos und Paris, dass Troia fallen muss. Vgl. Homer: Ilias. IV, 1-73.

griechischen Schicksalsgedanken und Orakelsprüchen entspricht, wird im Film angesprochen und entspricht somit dem griechischen Verständnis[825]. Die Gewissheit, dass Troia dem Untergang geweiht ist, findet sich auch in der *Ilias*, ergibt sich dort allerdings als Handlungskonsequenz[826]. In der *Ilias* weiß Achill ebenfalls von seinem Schicksal, dass er ein kurzes Leben führen wird[827], jedoch hat er im Film anscheinend keine Wahl zwischen zwei möglichen Wegen gehabt, denn er ist mit seinem Schicksal unglücklich. Warum Hektor im Film in Bezug auf sein Schicksal anspricht, dass Achill geschworen habe, ihn zu töten und seine Leiche den Hunden vorzuwerfen, ist unklar, da diese Reaktion erst durch den Tod von Patroklos ausgelöst wird[828].

L'ira di Achille zeigt die **Götter** in persona: Apollo spricht mit Chryses[829] und die Pfeile des Apollo treffen in Form von Blitzen und schlagen die Griechen mit Pest[830]. Athene tritt auf und hält Achilles im Streit mit Agamemnon zurück. Auch Achilles' Mutter Thetis und die Waffenfertigung durch Hephaistos werden im Film gezeigt[831]. Die Götter beeinflussen die Handlung jedoch nicht nur in persona, sondern auch durch andere Effekte, wie den Wagen voller Schätze für Chryses, sowie das selbständige Öffnen des Tores zum Lager der Griechen, was mit mysteriöser, gespenstischer Musik untermalt ist. Die Unterstützung durch die Götter wird mehrfach angesprochen[832] und zeigt sich auch beim Duell zwischen Hektor und Achilles.

Trotzdem werden nicht alle göttlichen Eingriffe, die in der *Ilias* beschrieben werden, gezeigt, da so auf die Handlungen der sterblichen Protagonisten fokussiert wird und Heldentaten dadurch nicht abgewertet werden: In der *Ilias* kann Hektor Patroklos nur mit Apollos Hilfe töten. Da sich das Publikum nicht mit einer Figur identifizieren kann, deren Handlungen völlig fremdbestimmt sind, werden die Helden im Film weniger als Marionetten der Götter dargestellt[833]. Dies bedeutet jedoch

825Siehe hierzu griechische Tragödien wie z.B. *König Ödipus* von Sophokles.

826In der *Ilias* ergibt sich diese Gewissheit durch verschiedene Handlungselemente, die das Unrecht der Troianer hervorheben und dadurch ihren Untergang beschließen. Vgl. Homer: Ilias. IV, 154-168; VI, 482-489.

827Vgl. Homer: Ilias. I, 352-356, 505; IX, 410-416; XVIII, 95f.; XXI, 275-279; XXII, 359-360.

828In der *Ilias* sagt Zeus die Ereignisse voraus, jedoch wird dies nicht den Sterblichen mitgeteilt: „Doch die Achäer / Wende er wieder zurück, ein kraftloses Fliehen erregend, / Flüchtend sollen sie dann in die Ruderschiffe sich werfen / Des Peliden Achilleus. Der läßt dann seinen Gefährten, / Den Patroklos, aufstehn; den tötet der strahlende Hektor / Mit der Lanze vor Troja, nachdem er viel rüstige Männer / Hat vernichtet, dabei meinen göttlichen Sohn, den Sarpedon. / Drüber erzürnt, wird den Hektor töten der edle Achilleus.“ Homer: Ilias (Hampe). XV, 61-68. Hierbei wird auch der Zorn des Achilles angesprochen, sodass bereits das Schleifen von Hektors Leiche, auf das auch im Film eingegangen wird (hier sollen Hunde seinen Leichnam fressen), vorweggenommen wird. Eventuell handelt es sich im Film um eine schlechte Übersetzung, da er vielleicht sagen will, dass das Orakel ihm vorhergesagt hat, dass Achilles dies schwören wird und es nicht schon geschworen hat. In der *Ilias* wird im Gegensatz dazu auf diesen Zusammenhang eingegangen.

829*L'ira di Achille.* 37:33-39:29.

830*L'ira di Achille.* 48:38-50:38. Der weit aufgerissene Himmel erklärt hierbei außerdem, dass es sich um den Sonnengott handelt, der seine Rache vollzieht.

831*L'ira di Achille.* 1:25:50-1:26:05.; Vgl. Homer: Ilias. XVIII, 468-617. An dieser Stelle sei auch auf die neue Rüstung des Achill hingewiesen, die, wie in der *Ilias* beschrieben, aus vielen edlen Metallen gearbeitet ist. *L'ira di Achille.* 1:28:17.; Vgl. Homer: Ilias. XVIII, 468-617.

832*L'ira di Achille.* 1:00:50-1:02:02.

833Vgl. Bröcker, Walter: Theologie der Ilias. Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann, 1975. S. 28.

auch, dass der Konflikt zwischen den Göttern, der in der *Ilias* beschrieben wird, in *L'ira di Achille* kaum thematisiert ist, sodass eine Handlungsebene des Epos beinahe völlig wegfällt.

7.4.2.3. Weitere Verweise auf Homer

Bereits der Titel *L'ira di Achille* verweist auf die Ilias, worauf auch zu Beginn des Films hingewiesen wird, als die ersten Verse der *Ilias* zu hören sind, wobei eine Homerbüste gezeigt wird[834]. Dabei handelt es sich um eine Legitimationsstrategie des Films, der sich von vornherein als eine 'psychische' Adaption ankündigt, ein in Bezug auf die *Ilias* sehr mutiger und schwer zu erfüllender Anspruch. Die deutsche Synchronisation des Films verwendet die Übersetzung von Johann Heinrich Voß, dessen Übertragung Teil der deutschen Literaturgeschichte ist. Der Film beginnt zwar auch im zehnten Kriegsjahr, jedoch nicht mit der Handlung der *Ilias*. Stattdessen wird der Zuschauer in den troianischen Krieg eingeführt, wobei die Gründe für den Konflikt jedoch nicht erwähnt werden. Hierbei ist eine Karte zu sehen[835], die eine geographisch relativ korrekte Ansicht des Hellespont zeigt[836] und Troia mit Schliemanns Ausgrabungen auf dem Hügel Hisarlik gleichsetzt. Auch der Skamandros und bekannte Siedlungen werden genannt[837].
Die Handlung der *Ilias* beginnt im Film zwar erst nach 40 Minuten, jedoch verweisen die zuvor gezeigten Geschehnisse auch auf die *Ilias*, wo auf viele Episoden des troianischen Krieges referiert wird, die nicht durch die Haupthandlung abgedeckt werden[838]. Wenngleich die Griechen im Troianischen Krieg auch eine Vielzahl Siedlungen und Städte in Troias Umgebung angreifen, verweist der Angriff auf die Stadt Lyrnessos dezidiert auf den im Film nicht mehr thematisierten Sieg über Troia[839], da dort die Griechen ebenfalls auf barbarische Weise über die Stadt und ihre

834*L'ira di Achille.* 01:50-02:03.; Vgl. Homer: Ilias. I, 1f.; Vgl. Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. S. 222-226.; Vgl. Lindner, Martin: Zwischen Anspruch und Wahrscheinlichkeit – Legitimationsstrategien des Antikfilms. In: Lindner, Martin (Hrsg.): Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film. Münster: Lit Verlag. 2005. S. 67-85. S 70.

835Hierbei werden die geographischen Namen auf der Karte ausgeschrieben, wobei eine Mischung aus dem lateinischen und dem griechischen Alphabet benutzt wird, sodass z.B. ein Σ mit einem E gleichgesetzt wird, quasi aus Dekorationsgründen.

836*L'ira di Achille.* 02:03-02:36.

837Siehe dazu Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg. S. 36f. (Abb. 31). Die Darstellung der Lager der einzelnen Troia belagernden Griechenfürsten, die auch namentlich erwähnt werden, erinnert an Asterix: *L'ira di Achille.* 02:08.; Vgl. Goscinny, Réné & Uderzo, Albert: Asterix der Gallier. Stuttgart: Delta Verlagsgesellschaft mbH. 1991. S.3. Die französische Erstausgabe des ersten Asterix-Bandes stammt aus dem Jahr 1961 und ist damit vor dem Film entstanden. Möglicherweise ist der kurze zeitliche Abstand zwischen Asterix und *L'ira di Achille* zu gering um den Film beeinflusst zu haben.

838Beispielsweise ist der Pandarosschuss im IV. Gesang der *Ilias* eine Paraphrase für das Unrecht, das die Troer Menelaos antun und symbolisiert die Missachtung göttlicher Verträge, worunter auch das Gastrecht fällt. Es werden also zukünftige oder vergangene mythische Ereignisse paraphrasiert, die in der eigentlichen Handlung der *Ilias* nicht vorkommen, jedoch u.a. einen Einfluss auf die Handlung der *Ilias* haben.

839*L'ira di Achille.* 04:20-06:18.

Einwohner herfallen[840]. Odysseus' Kampftaktik verweist auf das Troianische Pferd[841]. Die Beuteverteilung verweist auf das Schicksal der Troianer nach dem Fall der Stadt[842], jedoch nimmt sie auch schon die Ausgangssituation der *Ilias* vorweg, da Agamemnon Chryseis für sich fordert und gegenüber ihrem Vater Chryses frevelt[843]. Auch in der *Ilias* wird Lyrnessos als die Stadt beschrieben, in der Achill Briseis und Agamemnon Chryseis als Kriegsbeute bekommen[844]. Andere Versionen der mythischen Episode werden ebenfalls bearbeitet[845]. Die Darstellung des Angriffs auf eine Stadt mag auch die Erwartungen der Zuschauer befriedigen, sodass mit Lyrnessos eine Stadt erobert wird, ohne dabei das Ende der Handlung mit dem Fall Troias gleichsetzen zu müssen.

Die Spiele, die zu Ehren des abgewendeten Angriffs gegeben werden sollen, weisen viele Gemeinsamkeiten mit den Leichenspielen für Patroklos auf[846]. Diese hätte man zwar in den Film integrieren können, jedoch hätte dies die Dynamik des Films schwächen können: Es hätte im Film einen starken Bruch gegeben, wenn dem Tod von Patroklos athletische Spiele mit Preisen, die in unserem Verständnis eher ausgelassene Stimmung suggerieren, folgen würden[847].

Die Handlung des Films entspricht von der Ankunft des Priesters Chryses an, der seine Tochter von Agamemnon freikaufen will, der der *Ilias*[848]. Von da an hält sich der Film sehr genau an Homers

840Die Darstellung eines bewaffneten und gerüsteten Griechen, der eine unbewaffnete Frau, die eine Amphore hält, kaltblütig niederstreckt, fällt auf. Diese Sequenz stammt jedoch ebenfalls aus *The Trojan Horse* und passt nicht zu diesem Film. Des Weiteren muss angemerkt werden, dass bei der Zerstörung Troias Frauen vergewaltigt werden (Kassandra) und ein Kind getötet wird (Astyanax). In der *Ilias* wird sowohl auf die Vernichtung aller männlichen Troer, als auch auf die Vergewaltigungen der Frauen hingewiesen. Agamemnons Aussage, dass selbst die jüngsten männlichen Troer sterben müssen, fällt dabei aus dem Rahmen und kann als überspitzt angesehen werden. Die Frauen erwartet ein Leben in der Sklaverei. Vgl. Vergil: Aeneis. II, 403-406.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 22-23.; Vgl. Homer: Ilias. II, 354ff., VI, 45-60, XXII, 62-65.

841Odysseus versteckt sich unter einem Holzwagen mit Rädern, der bereits auf das hölzerne Pferd in der Stadt Bezug nimmt. Daraufhin ersticht er einen troianischen Krieger, der mit dem Rücken zu ihm steht. Dieser dreht sich um und wird daraufhin von einem griechischen Krieger hinter ihm getötet. Dies alles wirkt wie eine Paraphrase auf die Episode mit dem Troianischen Pferd, das in die Stadt gezogen wird und die Troer ablenkt, woraufhin die Griechen die nichtsahnende Stadt ohne nennenswerte Gegenwehr überwältigen können. *L'ira di Achille.* 05:17-05:22.

842Beispielsweise werden die Frauen den siegreichen griechischen Helden übergeben, wie dies u.a. in der *Orestie* des Aischylos oder in den *Troerinnen* des Euripides beschrieben wird.

843*L'ira di Achille.* 08:20-09:22.

844*L'ira di Achille.* 09:30-09:50.; Vgl. Homer: Ilias. II, 689-693.

845Bei Dictys Cretensis greift Achill ohne die anderen Helden die Stadt Lyrnessos an, und nimmt Astynome, Tochter des Chryses (sie heißt mal Chryseis und mal Astynome) gefangen und erbeutet obendrein noch die Hippodameia (ein anderer Name für Briseis) aus Pedasos. Agamemnon wird daraufhin die Tochter des Chryses aufgrund des Faktums, dass sie die Frau des Königs war, als Beute gegeben. Hier kann man außerdem eine Anspielung auf eine Freundin der Briseis finden, die hier Diomedeia genannt wird, da sie „nicht ohne großen Schmerz auseinandergerissen werden konnten.“. Dictys Cretensis: II, Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. 17., 19. Dictys ist hier jedoch mit Vorsicht zu genießen, da es sich bei dieser Bearbeitung des Mythos um ein dezidiert anti-Homerisches Werk handelt, was in der Entstehungszeit der Mode entsprach und nur bedingt ernst genommen wurde, da es sich dabei um 'Schwindelliteratur' handelt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sie sich nicht als literarische Quelle für heutige Bearbeitungen eignet. Für diesen Hinweis danke ich Prof. Georg Danek.

846*L'ira di Achille.* 44:35-47:15. Vgl. Homer: Ilias. XXIII. Besonders Vers 612-650 sind hier interessant, da die Preisverleihung und Nestors Alter thematisiert werden, die auch im Film angesprochen werden. Auch die Disziplinen stimmen überein. Logischerweise siegt aber Patroklos in der *Ilias* nicht bei seinen eigenen Leichenspielen.

847 Dies erinnert an die Olympischen Spiele. Vgl. Homer: Ilias. XXIII.

848*L'ira di Achille.* 41:55-44:20.; Vgl. Homer: Ilias. I, 1-42.

Epos, wobei jedoch die Eingriffe und Intrigen der Götter kaum thematisiert werden und die Handlung auf Achilles, Patroklos und Hektor konzentriert wird, sodass einige für diesen Handlungsstrang unbedeutende Teile des Epos gekürzt sind. Deshalb wird ab hier nur auf besonders wichtige Übereinstimmungen verwiesen.

Chryses bittet Apollo am Ufer um weitere Hilfe, wobei u.a. Direktzitate aus der *Ilias* verwendet werden[849]. Die Rache des Gottes folgt während der Spiele, denn die Pfeile des Apollo treffen in Form von Blitzen und schlagen die Griechen mit Pest[850]. Die Aussagen des Sprechers und die darauf folgende Versammlung weisen ebenfalls wörtliche *Ilias*-Zitate auf[851]. Chryseis wird ihrem Vater zurückgegeben und wie auch in der *Ilias* wird diese Aufgabe von Odysseus übernommen[852]. Weitere Verweise auf die *Ilias* sind z.T. auch humorvoll[853].

Bei den Schlachtensequenzen sind ebenfalls Übereinstimmungen mit Homers Epos zu erkennen, da einige der Helden verwundet werden[854]. Nur die Mengen an Reiterei entsprechen nicht der Schlachtendarstellung der *Ilias*[855]. Hektor kann kaum aufgehalten werden, im Film schafft dies selbst Aias[856] nicht, was seine Gefahr für die Griechen unterstreicht. Die im Film gezeigten Kämpfe fassen die Handlung der ersten drei Schlachttage zusammen. Hierbei wird jedoch auf die Aristien einiger Helden, die Dolonie, den Aufbau der Mauer und die Zweikämpfe zwischen Hektor und Aias und zwischen Paris und Menelaos verzichtet. Odysseus und Agamemnon werden stellvertretend für viele andere Fürsten verwundet. Die Gesandtschaft an Achilles findet sich an anderer Stelle wieder. Der Grund dafür, dass der Film die ersten drei Schlachttage nicht im Detail behandelt, liegt auf der

849*L'ira di Achille.* 47:28-47:56. Die italienische Originalversion weist teilweise Übereinstimmungen mit der Übersetzung von Vincenzo Monti auf, von dem die wohl bekannteste italienische Iliasübersetzung stammt. In der deutschen Version gibt es zwar kein Direktzitat, jedoch kann man erkennen, dass die Rede beinahe vollständig im Sinn übernommen wurde. In der *Ilias* wird auch das Meer beschrieben. Vgl. Homer: Ilias. I, 33-42.

850*L'ira di Achille.* 48:38-50:38.

851*L'ira di Achille.* 50:00-56:05. In der italienischen Originalversion wird wiederum Vincenzo Montis Übersetzung verwendet, in der deutschen Synchronfassung die klassische Übertragung von Johann Heinrich Voß. Vgl. Homer: Ilias (Voß). I, 44-49, 52-54, 58-249. Vgl. Wikisiource. 'Iliade/Libro I': http://it.wikisource.org/wiki/Iliade/Libro_I Z. 60-64, 66-71, 76. Minimale Abweichungen kann man nur darin feststellen, dass Kalchas meint, man müsse die anderen Götter bitten, Apollo zu besänftigen, während er in der *Ilias* sofort zur Versöhnung mit Apollo rät. Die Sprache der *Ilias* wird etwas aufgelockert, da sie für ein durchschnittliches Publikum gewöhnungsbedürftig ist.

852*L'ira di Achille.* 56:05-56:20.; Vgl. Homer: Ilias. I, 310-311.

853Mit Xenias Aussage zu Achilles „Man nennt Dich doch den Schnellfüßigen, hol sie doch ein!“ wird auf das bekannte Epitheton angespielt. *L'ira di Achille.* 31:33-31:37.

854*L'ira di Achille.* 1:04:57-1:06:27.; Vgl. Homer: Ilias. XI, 248-283. Im Film wird Agamemnon von Hektor getroffen, da es sich in der *Ilias* um eine eher unwichtige Figur handelt, die den Agamemnon verwundet und so keine neue Figur eingeführt werden muss.

855Die *Ilias* beschreibt Kämpfe zwischen Fußtruppen. Einzig sozial hochgestellte Persönlichkeiten fahren mit dem Streitwagen in die Schlacht, den sie jedoch vor Beginn der Kämpfe verlassen um ebenfalls zu Fuß an der Schlacht teilzunehmen. Da der Film jedoch mit Aufnahmen aus anderen Filmen arbeitet und dieses Faktum nicht viel an der Handlung ändert, kann darüber hinweggesehen werden. Der Grund dafür, Sequenzen aus anderen Filmen zu integrieren, die über viel Kavallerie verfügen, ist wahrscheinlich die Bemühung, dem Publikum eine visuell spektakuläre Darstellung zu bieten. Vgl. 5.

856*L'ira di Achille.* 1:09:21-1:09:25. Er wird im Film zwar erwähnt, tritt aber nie in persona auf. Hektor greift auch wiederum die Flotte an. Bei Homer hält Aias den Hektor zwar auf, jedoch auch nur, weil Patroklos ihm zu Hilfe kommt. Vgl, Homer: Ilias. XV, 716-746; XVI, 274-305.

Hand: Zunächst einmal liegt der Fokus dort nicht auf Achilles, der Hauptfigur des Films. Des Weiteren würden so viele Nebenhandlungen und ausgedehnte Schlachtenszenen den Film sehr verlängern und ein heutiges Publikum verwirren[857].

Wenngleich die Vorgeschichte und der Grund des Kriegs nicht angesprochen werden und daher die Geschichte um Paris nicht thematisiert ist, werfen sich Paris und Hektor beim Abschied vielsagende Blicke zu, die für die Zuschauer, die mit dem Mythos vertraut sind, bestimmt zu sein scheinen[858]. Auch der berühmte Abschied von Andromache und Hektor, der in der *Ilias* ebenfalls vor dem Tor stattfindet, wird angedeutet[859]. Dass Hektor an einer Stelle sein Schicksal akzeptiert und es an anderer Stelle herausfordert, wirkt jedoch eigenartig inkohärent. Andromaches Worte sind sehr kraftvoll und rufen dem Zuschauer nach guten eineinhalb Stunden in Erinnerung, was Krieg bedeutet. Sie stehen im starken Kontrast zu den etwas hilflos und lächerlich wirkenden Kämpfen in diesem Film.

Das Duell zwischen Hektor und Achill weist ebenfalls Parallelen zur *Ilias* auf[860]: Als Hektor, der nicht Achilles' alte Rüstung trägt[861], diesen erblickt, kehrt er Richtung Troia um. Dies verweist auf seinen Gedankengang vor dem Kampf mit Achilles in der *Ilias*, sowie auf seine Verfolgung durch Achilles, der ihn mehrmals um Troia herum jagt. Priamos' Verzweiflung manifestiert sich im Film in nur einem Satz[862]. Der Kampf selbst ist lang und voller Iliaszitate, wie z.B. dem Speerwurf des Hektor[863] und dem Vogel, der scheinbar ein Zeichen der Götter ist, Hektor jedoch nicht zurückhält[864]. Das Eingreifen des Sarpedon in den Kampf, der zuvor noch den Beistand der Götter erbittet, erinnert an die Intervention der Athene in der *Ilias*[865]. Im Film erhält jedoch Hektor den Speer und trifft Achilles damit beinahe in die Ferse. Dies scheint ein gewisses Vorwissen seitens des Publikums vorauszusetzen, da die verwundbare Stelle des Achilles noch nicht identifiziert wurde. Anhand der mehrfachen, knapp abgewendeten Treffer des Hektor wird diesem sein Schicksal immer deutlicher bewusst, sodass der Ausgang des Kampfes als durch das Schicksal bereits festgelegt erscheint. Achilles trifft Hektor an beinahe derselben Stelle, die in der *Ilias* beschrieben wird. Nach dem Kampf wird, wie in der *Ilias* und beinahe allen anderen Bearbeitungen beschrieben, Hektors Leiche an Achilles' Streitwagen befestigt und ins Lager der Griechen geschleift[866].

857Vgl. Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 46.; Vgl. Homer: Ilias. III-XV.
858*L'ira di Achille.* 1:33:45-1:34:00.
859*L'ira di Achille.* 1:34:00-1:36:20.; Vgl. Homer: Ilias. VI, 391-495.
860*L'ira di Achille.* 1:36:30-1:38:04.
861*L'ira di Achille.* 1:39:40-1:42:16.; Vgl. Homer: Ilias. XXII, 318-329.
862Vgl. Homer: Ilias. XXII, 33-78, 96-130, 249-253.
863Vgl. Homer: Ilias. XXII, 289-295.
864*L'ira di Achille.* 1:39:05-1:39:38.; Vgl. Homer: Ilias. XII, 200-250.
865*L'ira di Achille.* 1:42:20-1:43:00.; Vgl. Homer: Ilias. XXII, 273-277.
866*L'ira di Achille.* 1:45:00-1:45:10.

Bei Hektors Lösung wird kurz auf Hermes' Rolle eingegangen[867]. Erst jetzt wird dem Zuschauer der Grund des Krieges erklärt: Die Geschichte von Paris und Helena wird angesprochen und Achilles versucht, die Troer und Hektor so ins Unrecht zu setzen und damit seine Taten zu rechtfertigen[868]. Priamos weist ihn jedoch darauf hin, dass Menschen und Völker immer nach Beschönigungen und Rechtfertigungen suchen, Hektor jedoch nur seine Pflicht getan und seine Familie verteidigt habe. Priamos bietet Achilles an, da dessen Vater im Film bereits tot ist, an seinem Grab zu trauern, wenn Achilles stirbt[869]. Am Ende des Films steht so die dezidierte Verbrüderung der beiden Erzfeinde zusammen mit einer völkerverständigenden Botschaft, sowie Achilles' Sieg über seinen Rachedurst und seinen Zorn.

Der Film setzt durch die späte Erklärung des Kriegsgrundes diesen als Vorwissen bei den Zuschauern voraus, was beim Publikum der 60er Jahre verständlich ist, heutzutage jedoch weniger gut funktioniert. Man kann auch hier eine Parallele zur *Ilias* entdecken, denn auch in Homers Epos steht Achill und nicht die Geschichte zwischen Paris und Helena im Mittelpunkt und die Kenntnis der Vorgeschichte bzw. des Mythos wird vorausgesetzt.

7.4.2.4. Rezeption

Die Kritiken sind einerseits sehr gut und bewerten diese Mythosbearbeitung oftmals besser als Petersens *Troy*[870]. Andererseits wird der Film jedoch nur auf sein äußeres Erscheinungsbild und die sehr durchschnittliche schauspielerische Leistung reduziert, was vor allem dem Drehbuch und der Regie nicht gerecht wird, da die Nähe zur *Ilias* meist ignoriert wird[871].

Wolfgang Petersens *Troy* weist viele Ähnlichkeiten mit dem Film auf, sodass naheliegt, dass er für den Hollywoodfilm von 2004 auch als Inspirationsquelle diente. Hierzu zählen z.B. das betont

867 *L'ira di Achille.* 1:46:30-1:46:52.; Vgl. Homer: Ilias. XXII, 459-469.

868 *L'ira di Achille.* 1:46:54-1:47:08.

869 *L'ira di Achille.* 1:47:48-1:48:45.; Vgl. Homer: Ilias. XXIV, 482-551.

870 „One is a silly computer enhanced vanity piece for a number of special interest causes, the other a low budget yet undeniably powerful genre film that was far better than it ever had to be. I will let you figure out which was which.“ Imdb, 'Reviews & Ratings for L'ira di Achille': http://www.imdb.com/title/tt0056104/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016. Weitere Kritiken: Vgl. Imdb, 'Reviews & Ratings for L'ira di Achille'.; Vgl. Cool Ass Cinema Restricted, 'The Fury of Achilles (1962) review': http://www.coolasscinema.com/2010/09/fury-of-achilles-1962-review.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.;Vgl. Unseen Films, 'Fury of Achilles (1962)': http://unseenfilms.blogspot.co.at/2011/02/fury-of-achilles-1962.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Winkler, Martin M.: The Trojan War on the Screen: An Annotated Filmography. In: *Troy.* From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 202-215. S. 207. Vgl. Vieraugen Kino, 'Achilles – Der Zorn des Kriegers': http://www.kino.vieraugen.com/dvd/achilles-der-zorn-des-kriegers/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

871 Vgl. The New York Times, 'The Fury of Achilles (1962)': http://www.nytimes.com/movies/movie/152964/The-Fury-of-Achilles/overview Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Zweitausendeins. 'Filmlexikon: Achilles': http://www.zweitausendeins.de/filmlexikon/?wert=49108&sucheNach=titel Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Hahn, Roland M./Giesen, Rolf: Das neue Lexikon des Fantasy-Films. Berlin: Lexikon Imprint Verlag, 2001. S. 16.

heterosexuelle Verhältnis zwischen Patroklos und Achilles, sowie Hektor als unwilliger Held, der seine Familie und sein Volk schützen will und Achills Rüstung nicht raubt, und der Kampf zwischen Patroklos und Hektor, der diesen zunächst nicht erkennt.

7.5. *The Trojan Women* (1971)

Euripides' *Die Troerinnen* ist keine typische antike Tragödie, da ihr Aufbau eher episodisch ist. Die traditionelle Tragödienform, wie sie von Aristoteles beschrieben wird, ist daher nicht eingehalten[872]. Obwohl es sich bei den *Troerinnen* nicht um eine Vorzeigetragödie handelt, ist die Verfilmung von Michael Cacoyannis für diese Untersuchung geeignet, wogegen andere Verfilmungen von antiken Theaterstücken gewisse problematische Aspekte aufzeigen[873]. Der Hintergrund des Stückes von Euripides ist die Vernichtung von Melos durch die Athener im Peloponnesischen Krieg im Jahr 416 v.Chr.[874]. Diese blutige Militäroperation gegen einen stark unterlegenen Gegner thematisiert Euripides nur ein Jahr später in seinem Stück und zwingt die Zuschauer Athens, die Grauen des Krieges, die sie selbst über eine praktisch wehrlose Insel gebracht haben, aus der Sicht der Opfer zu betrachten. Der Troianische Krieg eignet sich hierfür als mythischer Hintergrund, da jeder mit diesem Konflikt vertraut war. Die Troer sind zwar keine Griechen, jedoch sind es die Rezipienten bereits seit Homer gewohnt, sich mit beiden Konfliktparteien zu identifizieren[875]. Der Trailer zu Michael Cacoyannis' Verfilmung der Tragödie verweist sowohl auf den Entstehungskontext als auch auf die Zeitlosigkeit des Sujets, dessen Problematik auf jeden Krieg angewendet werden kann[876]. Gravie sieht daher in Euripides einen Pazifisten im modernen Sinn, der Kriege einerseits für

872Vgl. Amar, Jhala: Die 'Troerinnen' des Euripides und ihre Bearbeitungen in der Literatur des 20. Jahrhunderts, dargestellt anhand der Adaptionen von Franz Werfel, Jean-Paul Sartre und Walter Jens. Diplomarbeit an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, 1997. S 33-40.

873„For instance, Pasolini and Greek tragedy: Pasolini did not make Greek tragedy. He made very striking films about the myths on wich tragedy is based.“ McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 81.

874Die Athener stellten die bis dahin neutrale Insel Melos vor die Wahl, sich Athen im Peloponnesischen Krieg anzuschließen oder vernichtet zu werden. Die Melier nahmen dieses Ultimatum nicht an, woraufhin alle Männer getötet und alle Frauen und Kinder versklavt wurden. Daraufhin wurde die Insel eine Kolonie Athens. Vgl. Thukydides: Der Peloponnesische Krieg. Übersetzt und herausgegeben von Helmuth Vretska und Werner Rinner. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2009. 5, 84-116.

875Vgl. Gravie, Alex: Euripides' *Trojan Women*: Relevance and Universality. In: Shasha, Tamsin/Stuttard David (Hgg.): Trojan women. A collection of essays edited by david stuttard and tamsin shasha. York: aod publications, 2001. S. 45-60. S. 49f.

876„In 416 B.C., the Athenian army, engaged in a long and hopeless war, massacred the civilian population of the island of Melos in senseless reprisal. This incident drove Euripides to write „THE TROJAN WOMEN“. Against the background of the sacking of Troy by the Greeks, he created a timeless indictment of the horror and futility of all wars.“ Youtube, 'The Trojan Women 1971 theatrical trailer': http://www.youtube.com/watch?v=v9sAriamSpU Zugriffsdatum: 02.11.2016. 0:00-0:30.

unvermeidbar halte, aber auch schonungslos den zerstörerischen Einfluss auf die Beteiligten aufzeige[877].

Michael Cacoyannis, der vor allem für die Regie des Films *Zorba the Greek* (1964) bekannt ist, verfilmte drei Stücke von Euripides: *Elektra* (1962), *The Trojan Women* (1971) und *Iphigenia* (1977). Von diesen drei Verfilmungen ist *The Trojan Women* die einzige, deren Originalversion englischsprachig ist. Cacoyannis verwendete als Drehbuchvorlage für *The Trojan Women* Edith Hamiltons Übersetzung von Euripides' Tragödie. Er argumentiert, dass es sich hierbei um eine meisterhafte, ja die beste Übersetzung des Textes überhaupt handle. Dieses Urteil schließt auch Übertragungen in die neugriechische Sprache mit ein[878], was die Verfilmung der griechischen Tragödie in englischer Sprache erklärt. Der Film weist also eine doppelte Übertragung von Euripides' Tragödie auf, da sich das Signifikant des Originalstückes zweimal geändert hat, nämlich durch die Übersetzung vom Altgriechischen ins Englische und einmal die Adaption vom Text zum Film[879].

Die griechische Tragödie wirkt in ihrer Form für ein kontemporäres Publikum z.T. fremdartig und bestimmte Elemente, wie u.a. der tanzende und singende Chor, stellen einzigartige Stilmittel dar. Cacoyannis geht in einem Interview auf seine Herangehensweise bei der Verfilmung der antiken

877„It is not unreasonable to describe *Trojan Women* as an anti-war play. But it would be too crude to jump to the conclusion that Euripides is using it to advocate any particular political policy. He, no more than Homer, was a 'pacifist' in the modern sense. Like Homer, he doubtless saw war as inevitable, and indeed as one of the ways in which a man could obtain glory. But, again like Homer, he shows himself completely aware of the other side of war – the suffering and the loss which are incurred by victor and victim alike.“ Gravie, Alex: Euripides' *Trojan Women*: Relevance and Universality. S. 59f.

878Vgl. McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 80. Hamilton beschreibt die Ideale der Übersetzung im Vorwort zu ihrer Übertragung von Euripides' Stück. Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. Prometheus Bound, Agamemnon, The Trojan Women. Translated with introductions by Edith Hamilton. New York/ London: W.W. Norton & Company, 1965. S. 9-18.

879In *L'ira di Achille* erfahren Iliaszitate auf ähnliche Weise sowohl eine sprachliche als auch mediale Transformation.

Dramen ein, wobei er sich dagegen ausspricht, sich vollständig von der Textvorlage fesseln zu lassen, sodass ein 'Filmtheater' entsteht[880]. Natürlich kann man ein antikes Stück mit den historischen Kostümen, Masken und Kothurnen inszenieren, jedoch argumentiert Cacoyannis dagegen, da er kein historisches Dokument schaffen, sondern die Zeitlosigkeit des Inhaltes hervorheben will[881]: Die Verfilmung verwendet beinahe ausschließlich den antiken Text in der, nach Cacoyannis, bestmöglichen Übersetzung, sodass die Aussage übernommen wird und auf der narrativen Ebene an ein heutiges Publikum angepasst wird. Die narrativen Möglichkeiten gegenüber dem Theater sind für so ein Projekt ebenfalls besonders reizvoll und werden während der Bearbeitung gekonnt eingesetzt.
Die Besetzung ist hochkarätig und bühnenerfahren: Katharine Hepburn[882] als Hekabe, Vanessa Redgrave[883] als Andromache, Patrick Magee[884] als Menelaos und Irene Papas, die in vielen Bearbeitungen antiker Mythen und allen Dramenverfilmungen von Cacoyannis mitwirkte[885], als Helena stechen besonders hervor. Der Film wurde in Atienza in Spanien gedreht, dessen karge Landschaft die Atmosphäre des Films unterstreicht.

7.5.1. Handlung

Die Handlung entspricht bis auf wenige Änderungen Euripides' Tragödie. Die Götter treten jedoch nicht in persona auf. Nach dem Sieg über Troia werden panische Frauen und Kinder in der Nacht von Soldaten durch die rauchenden Ruinen geführt. Ein Erzähler führt den Zuschauer ins Geschehen ein, wobei die Entführung der Helena als freiwillige Flucht und der Kriegsgrund als Vorwand vorgestellt wird. Die Frauen und Kinder werden zusammengetrieben und eingezäunt.

880 Vgl. McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: „Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy“. S. 76.

881 „A mask on the screen would be an absurdity. Even in the theater I don't like using masks. Masks were used in ancient times because they were shaped in such a way that they could project the actors' voices and also because the parts of women were played by men. So they had to use masks. When today's directors use masks, they even put them on the women. So it doesn't really make any sense. The mask was a convention, acceptable to audiences at that time. When staging the plays today, you have to take into consideration the sensibilities of today's audience. I don't use masks because that way I would only tell the audience: 'You are looking at a museum piece' Why would I put such a barrier between audience and author? I would in effect be saying: 'I'm doing a conducted tour for you, an academic reproduction of how the tragedies were done.' We don't even know exactly how they were done, because we have no record of that. What is certain is that the authors aimed at the most immediate impact.“ McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 82f.

882 Die vierfache Oscar-Preisträgerin ist u.a. für *Morning Glory* (1934), *The African Queen* (1951), *The Lion in Winter* (1968) und *On Golden Pond* (1981) bekannt.

883 Vanessa Redgrave entstammt einer Schauspielerfamilie, wurde 1961 Mitglied der Royal Shakespeare Company und spielte u.a. in *A Man for All Seasons* (1966), *Blow Up* (1966), sowie *Mission: Impossible* (1996) mit.

884 Magee trat 1964 der Royal Shakespeare Company bei und wirkte u.a. in *Marat/Sade* (1967), *Cromwell* (1970), sowie einigen Kubrick-Filmen wie *A Clockwork Orange* (1971) und *Barry Lyndon* (1975) mit.

885 Papas spielt in Cacoyannis' *Elektra* (1962) und *Iphigenia* (1977) mit. Außerdem ist sie in *Antigone* (1961), *Odissea* (1968) (Vgl. 8.2.1.1.) und *The Odyssey* (1997) zu sehen. Bekannt ist sie außerdem für *Attila* (1954), *The Guns of Navarone* (1961) und *Zorba the Greek* (1964).

Kassandra befindet sich in einer Höhle und freut sich bereits in Wahnvorstellungen auf ihren Tod, der sie von allem Leid befreien soll. Sie klettert aus der Höhle, meint Apollo zu erblicken, wird jedoch dann jäh zurück in die Realität versetzt und muss ihr Leid ertragen. Andromache, die ihre letzte Hoffnung in das Aufwachsen ihres Sohnes Astyanax setzt, wird die Nachricht überbracht, dass dieser getötet werden soll, woraufhin sie zusammenbricht. Die Troerinnen fordern daraufhin von Menelaos den Tod der Helena, die sich zunächst verteidigt, jedoch von Hekabe ihrer Schuld überführt wird. Menelaos kann jedoch der Forderung der Troerinnen, Helena zu töten, nicht nachkommen und führt sie unter den Protesten der Frauen ab. Astyanax wird getötet und von den Troerinnen mit dem letzten Rest ihres spärlichen Besitzes bestattet. Schließlich wird Troia angezündet und jeder Rest Heimat der Troerinnen endgültig zerstört. Die klagenden Frauen gehen von der brennenden Stadt fort und verschwinden in der Dunkelheit.

7.5.2. Analyse

Cacoyannis' *The Trojan Women* ist eine hervorzuhebende Zusammenführung narrativer Möglichkeiten sowohl des dramatischen Textes wie auch des Films, sodass das Ergebnis mehr ist als die bloße Summe ihrer Teile. Die Möglichkeiten der Darstellung, wie die Groß- und Detailaufnahmen von Andromache und Astyanax, sowie die taumelnden bzw. hektischen Kamerafahrten bei Astyanax' Tod oder Kassandras Wahn verstärken Euripides' Tragödie[886] und geben ihr eine völlig neue Ebene der Intensität. Ebenfalls verleihen die meist wortlosen Darstellungen, die den jeweiligen Episoden vorangehen[887], dem Film zusätzliche Tiefe und liefern interessante interpretatorische Ansätze. Die visuelle Inszenierung ist trostlos und die panischen Schreie, Dunkelheit, Feuer und Rauch sowie Ruinen und eine sehr kahle Landschaft, die mit einer gespenstischen Musik untermalt sind, versetzen den Rezipienten in eine apokalyptische[888], furchtbare Atmosphäre[889]. All dies konfrontiert den Zuschauer mit einer kaum erträglichen Woge des menschlichen Leides, die diesen Film zu einem der stärksten Antikriegsfilme überhaupt macht. Cacoyannis' Verfilmung hält sich beinahe vollständig an die Regieanweisungen von Hamiltons

886 „The filmic touches enhance the play instead of merely documenting it.“ Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 265.

887 D.h. Andromache bei Polyxena am Grab des Achilles, Helenas Bad sowie Astyanax' Tod.

888 Die apokalyptische Atmosphäre bezieht sich auch auf das Ende einer Stadt in der griechischen Antike. Da die dortigen Poleis mit heutigen Stadtstaaten vergleichbar sind, gehen sie bei der Zerstörung der Stadt völlig unter und sind vernichtet. Vgl. McCallum Barry, Carmel: *Trojan Women*: Sex and the City. In: Shasha, Tamsin/Stuttard David (Hgg.): Trojan women. A collection of essays edited by david stuttard and tamsin shasha. York: aod publications, 2001. S. 74-89. S. 75.

889 *The Trojan Women.* Regie: Michael Cacoyannis. Drehbuch: Euripides, Edith Hamilton, Michael Cacoyannis. UK/USA/GR: Josef Shaftel Productions Inc. 1971. Fassung: Kauf- DVD. Kinowelt Home Entertainment, 2008. 00:00 – 06:16.

Fassung[890]. Die Bilder sind sehr eindringlich und konfrontieren den Zuschauer mit dem Grauen des Krieges und der Willkür des Siegers über den Besiegten, bzw. des Starken (gerüstete Soldaten) über den Schwachen (Frauen und Kinder), wobei bereits eine Parallele zwischen dem Zuschauer und dem antiken Publikum in Athen gezogen werden kann, denen mithilfe des Stückes die von ihnen verursachten Leiden vor Augen geführt wurden. Doch auch Verweise auf heutige Kriege sind zu finden, denn die Standbilder, die in Schwarz-Weiß gezeigt werden, erinnern an Photographien des Ersten und Zweiten Weltkrieges. Cacoyannis geht in seiner Verfilmung nur auf die Opferrolle der Troer ein, was sich insbesondere dadurch zeigt, dass verschiedene Teile des Ausgangstextes fehlen, die die Taten der Troer im Krieg hervorheben bzw. andeuten[891]. Ähnlich verhält es sich mit dem Zusatz, dass Andromache versucht habe, mit ihrem Sohn zu fliehen[892]. Die Frauen und Kinder werden von den Siegern wie Vieh behandelt, was sich vor allem darin äußert, dass sie eingezäunt und zusammengetrieben, bzw. oftmals von den Griechen beim Weglaufen eingefangen werden[893]. Diese Darstellung lässt sich ebenfalls bei Euripides finden und zeigt zusätzlich den Stellenwert von Sklaven[894].

Dass die Opferrolle der Troer jedoch nicht die einzige mögliche Lesart des Stückes darstellt, legt McCallum Barry in einem Aufsatz dar[895]. Cacoyannis' Inszenierung der *Troerinnen* verweist jedoch am Ende des Films mit einer Widmung dezidiert auf die vom Krieg verursachten Leiden der Unterdrückten[896]. Wieber sieht darin eine Anspielung auf die Obristenjunta in Griechenland und auf den Vietnamkrieg[897]. Diese Widmung hat jedoch auch einen universellen Charakter und es würde den Film abwerten, wenn seine Universalität damit infrage gestellt würde. Der Film hat das Drama zwar gekürzt, jedoch sind nur wenige Sätze dem Ausgangstext hinzugefügt. Diese wenigen bekräftigen die Interpretation von Cacoyannis noch mehr. Man kann diesen Film als ein Beispiel des verkörpernden bzw. psychischen Adaptionskonzeptes für die Verfilmung dramatischer Texte ansehen.

---

890 Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 30.

891 z.B. ist die Charakterisierung von Hektor bei Euripides „wise in war“ im Film weggelassen. Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 43.; *The Trojan Women.* 17:35-17:41.

892 Dies verstärkt ebenfalls die Intensität des Stückes und unterstreicht das Leid der zivilen Bevölkerung bzw. die Angst vor dem Schicksal, das sie von den Griechen zu erwarten haben. *The Trojan Women.* 17:48-17:55.; Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 43.

893 *The Trojan Women.* 18:25-18:55.

894 Hekabe vergleicht oftmals ihr Schicksal und das der anderen Frauen mit dem von Herdentieren: „They are driving us like cattle – taking us away.“ Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 89.

895 Der Grund für Troias Fall ist auch die Hybris und Arroganz der Troer, sowie der Zorn der Götter, der durch mehrere Frevel heraufbeschworen wurde: „Trojans have broken faith with the gods and with human conventions and relationships which the gods are thought to oversee. These include the sanctity of oaths, kingship, hospitality and family integrity.“ McCallum Barry, Carmel: *Trojan Women*: Sex and the City. S. 87.; Vgl. McCallum Barry, Carmel: *Trojan Women*: Sex and the City. S. 74-89.

896 „We who have made this film dedicate it to all those who fearlessly oppose the oppression of man by man.“ *The Trojan Women.* 1:46:01.

897 Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 174.

7.5.2.1. Figuren

Der Text der Figuren ist vollständig Hamiltons Übersetzung entnommen, obwohl hin und wieder einige einem modernen Publikum angepasste Änderungen auftauchen[898]. Durch Kürzungen des Ausgangstextes werden die Aussagen der Figuren in der Verfilmung konzentriert und realistischer im Sinne von Cacoyannis' Interpretation[899]. Der Text einzelner Figuren bei Euripides wird im Film manchmal auf mehrere verschiedene Figuren aufgeteilt, sodass die Aussagen kürzer und dynamischer wirken und die Panik der Frauen unterstrichen wird[900]. Die dramatischen Pausen unterstreichen die Aussagen und auch die schauspielerische Leistung untermauert die Literaturvorgabe in eindrucksvoller Weise.

Wie bei Euripides symbolisiert **Hekabe** im Film Troia: Die Griechen trennen sie einmal von den restlichen Frauen mit Waffengewalt, sodass sie allein dem Herold und ihrem Schicksal überlassen wird[901]. Hekabe versucht, die letzten Reste ihrer Familie und ihrer Heimat um sich zu sammeln und muss feststellen, dass sie alles verloren hat: Ihre Tochter wird verrückt als Sklavin weggeführt und stirbt bald, ihr Sohn ist tot, ihre Schwiegertochter, die sie zum Gehorsam gegenüber Neoptolemos aufruft, um ihrem Enkel Astyanax ein Leben in Frieden zu ermöglichen[902], wird versklavt, ihr Enkel Astyanax wird getötet und die Bestrafung der Schuldigen an ihrem Leid wird ihr vorenthalten: Weder wird Gerechtigkeit geübt, noch Unschuld verschont. Ihre im Vertrauen auf Gerechtigkeit vorgetragene, argumentativ hochwertige Rede gegen Helena, deren Aussage durch das Äußere der beiden Frauen noch unterstrichen wird[903], ist wirkungslos und am Ende der Handlung bleibt ihr mit der Leiche ihres Enkels weniger als nichts, sodass sie sich nach der Bestattung mit ihrer gefallenen Heimatstadt vereinen will, indem sie sich in die Flammen werfen will; doch selbst dies wird ihr verwehrt, denn sie wird von den Griechen zurückgehalten. Hekabe ist an einem Punkt angelangt, wo das Leben weniger wert ist als der Tod. Ihr Schicksal vereint alle Grauen des Krieges in einer Figur.

Kassandras Wahn, die in einer Höhle schreit und singt, wird durch wackelige und hektische Kameraarbeit untermauert[904]. Ihre Freude, bald zu sterben und dadurch von allem Leid befreit zu werden, wird im Film durch ihr Klettern aus der dunklen Höhle in das Licht deutlich. Kassandra

898 Beispielsweise werden die fünfzig Söhne der Hekabe zu „all my sons“ abgeändert, da diese unrealistische und mythische Zahl die Handlung verfremden würde. Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 36.; *The Trojan Women.* 10:00-10:05.

899 Beispielsweise fehlt Talthybios' Selbstgespräch über Kassandra.; Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 48f.

900 Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 38, 40.; *The Trojan Women.* 13:20-13:35.

901 *The Trojan Women.* 18:54. Vgl. McCallum Barry, Carmel: *Trojan Women*: Sex and the City. S. 76.

902 *The Trojan Women.* 50:50-53:30.

903 *The Trojan Women.* 1:21:03-1:23:55.; Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 73-76.

904 *The Trojan Women.* 20:38-22:35, 23:45-24:18.; Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 264f.

zeigt bei aller Freude über ihren Tod jedoch auch eine durchbrechende Furcht vor den kommenden Ereignissen, die ihren Kampf zwischen Ratio und Emotionen darstellt[905]. Ihre Aussagen spiegeln außerdem Euripides' realistischen Ansatz wider, dass Krieg sich nicht vermeiden lässt[906]. Dass Kassandras Prophezeiung über Odysseus' Heimfahrt im Film weggelassen ist, macht das Leid der Hekabe, die den Helden mehr als andere Griechen verachtet[907], noch schlimmer. Generell sind Kassandras Aussagen im Film durch die Kürzungen noch trostloser und als sie die Art ihres Todes und das Schicksal ihres Leichnams sieht, verzweifelt sie völlig und gibt ihr noch reines Gewand an Apollo zurück[908].

Der **Chor** wird von Cacoyannis so inzeniert, dass der naturalistische Ansatz des Films nicht gestört wird. Die Frauen blicken direkt in die Kamera, was einen eindringlichen, fast anklagenden Effekt erzielt[909]. Die Bewegungen sind abgestimmt, aber dennoch subtil, sodass sie auf die historischen, für das antike Drama typischen Choreographien verweisen, ohne einen Bruch zu bewirken. Die Troerinnen treten somit als Einheit auf und repräsentieren die Stadt Troia als die Summe ihrer Bewohnerinnen. Dazu werden Ausschnitte des Textes des Chors zunächst aus dem Off, dann von einzelnen Figuren vorgetragen[910]. Das Lied der Troerinnen ist jedoch hinzugedichtet und mag auf den Chor verweisen. Man bemerkt außerdem einen sprachlichen Stilbruch, was die Relevanz des Einschubes relativiert[911].

Andromache wird vor ihrem Auftritt bei Euripides am Grab des Achilles gezeigt, wo sie Polyxenas nackten toten Körper zudeckt. Dies wird im Stück zwar erwähnt[912], jedoch ist die konkrete Darstellung wirkungsvoller, denn Polyxena erhält durch Andromaches Handeln ihre Menschenwürde zurück[913]. Dass Hektors Rüstung fortgebracht wird, stellt Andromaches Verlust

905 Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 47f.; *The Trojan Women.* 28:00-29:25.

906 Vgl. Gravie, Alex: Euripides' *Trojan Women*: Relevance and Universality. S. 59f. Thukydides, ein Zeitgenosse von Euripides, schildert den Krieg in ähnlicher, realistischer Weise. Er ist sich darüber im Klaren, dass er keine Kriege verhindern kann, jedoch kann er helfen, den Krieg durch sein Werk besser verständlich zu machen. Vgl. Thukydides: Der Peloponnesische Krieg.

907 Sie verzweifelt völlig, als sich herausstellt, dass sie als Sklavin dem Odysseus dienen soll. Odysseus ist für sie für die Zerstörung der Stadt (vgl. Epitheton 'Städteverwüster') verantwortlich und repräsentiert außerdem Unehrenhaftigkeit und Opportunismus. Vor allem die Parallele zwischen dem Epitheton 'vielgewandt' und der Darstellung bei Euripides ist offensichtlich: „His slave – vile lying man. […] He twists and turns, this way and that, and back again." Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 43.; Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 43f.; Vgl. Homer: Odyssee. I, 1.; Vgl. Homer: Odyssee. In: Homer: Ilias Odyssee. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: DTV, 2008. IX, 504.

908 *The Trojan Women.* 33:10-35:00. Die Trostlosigkeit wird dadurch verstärkt, dass die letzten zwei Verse (460f.) von Kassandras Text im Film fehlen. Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 50.

909 Diese Art der Inszenierung mag von *Odissea* inspiriert sein, wo der Chor ebenfalls in die Kamera blickt. Vgl. 8.2.2.1.

910 *The Trojan Women.* 38:32-41:30.

911 *The Trojan Women.* 30:50-31:39. Leider wirkt der Text etwas platt. Der Grund für diesen Einschub mag der Hinweis auf den Zusammenhalt der Frauen sein, was jedoch durch die Kleidung und die Bewegungen bereits gegeben ist.

912 Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 58.

913 *The Trojan Women.* 41:36-42:55.

sowohl der Familie als auch des Schutzes und der Heimat[914] dar. So will sie sich um ihres Sohnes willen dem Schicksal hingeben, die Sklavin des Mörders ihres Mannes zu werden. Die Nachricht, dass ihr Sohn auf Geheiß des Odysseus getötet werden soll, setzt Andromache einer furchtbaren Qual aus, die von Vanessa Redgrave ideal verkörpert ist[915]. Sie blickt den Herold bei seiner Ankunft nicht einmal an, als ob sie das Schicksal durch Ignorieren abwenden könnte. Andromache verliert vor Schmerzen beinahe den Verstand, und die Handlungen des Astyanax[916], nachdem er selbst bzw. Andromache und er vergeblich versucht haben zu fliehen, erwecken tiefes Mitgefühl und Verachtung bzw. Unverständnis gegenüber den Griechen. Die Kameraführung unterstützt die Panik und Verzweiflung durch hektische Bewegungen. Die Position und Aussage des Heroldes Talthybios unterstreicht die Dominanz der Griechen und die Wehrlosigkeit und Machtlosigkeit von Andromache, die nun alles verloren hat. Es handelt sich hierbei um eine Addition zum bereits vortrefflichen Text von Euripides, die ihresgleichen sucht und schonungslos den Scherbenhaufen, der Andromaches Leben nun ist, offenlegt. Andromache wird als Sklavin des Neoptolemos auf den Wagen mit Hektors Rüstung gebracht. Mit dieser Darstellung zeigt Cacoyannis ohne Rückhalt das Leid, das bei Eltern und Kindern durch den Krieg verursacht wird[917].

Astyanax ist das unschuldigste der Opfer des Krieges. Die Inszenierung, dass er bei seiner ohnmächtigen Mutter, die nicht mehr auf sein Zerren an ihrer Kleidung reagiert, Schutz sucht, verweist auf das Schicksal der Kriegswaisen. Sein Tod, der bei Euripides nicht beschrieben wird, ist im Film beeindruckend inszeniert: Astyanax wird an eine Klippe geführt und der Soldat fährt ihm nochmals durch das Haar, als wolle er ihn nicht töten. Flehend dreht sich Astyanax um und hält die Hand des Soldaten, der ihn daraufhin die Klippe hinunterdrückt, wobei die Kamera den Fall durch den Taumel suggeriert und diesen mit einem Schnitt beendet[918]. Sein Begräbnis steht im Kontrast zu seinem Status als Prinz von Troia und dem für ihn geplanten Leben[919]. Mit Astyanax stirbt auch die Hoffnung nach einer friedlichen Zukunft.

Die Entführung der **Helena,** die eher als freiwillige Flucht vorgestellt wird, ist im Prolog bei Euripides nicht thematisiert. Diese Darstellung suggeriert außerdem, dass Helena nicht der eigentliche Grund des Krieges ist, sondern den neiderfüllten Griechen vielmehr einen Vorwand gibt,

914 Hektor ist die Personifikation der Verteidigung Troias. In der *Ilias* ist Hektors Tod stellvertretend für den Fall Troias. Vgl. Homer: Ilias. XXII.

915 *The Trojan Women.* 53:30-1:04:18.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 264. Die schauspielerische Leistung von Redgrave ist besonders hervorzuheben. Vor allem die Steigerung des Leides vom Abschwören von der Treue zu Hektor, damit Astyanax und Troia weiterleben können, hin zum Tode des Kindes und damit auch zur Vernichtung Troias und der letzten Verbindung zu Hektor, könnte kaum besser dargestellt werden. Auch diese Stelle bedient sich ausschließlich der Textvorlage von Euripides.

916 Astyanax ist in der Verfilmung kein Kleinkind, was seine eigene Reaktion ermöglicht.

917 *The Trojan Women.* 1:04:36-1:06:10.; Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 66.

918 *The Trojan Women.* 1:26:43-1:27:24.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 265.

919 *The Trojan Women.* 1:30:25-1:37:00.; Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 82-86.

die reiche Stadt Troia anzugreifen, sodass Helenas Schuld verändert wird: Zwar geht es den Griechen nicht um Helena, vielmehr hat sie jedoch durch Fahrlässigkeit den Griechen einen Vorwand für den Krieg gegeben. Bereits durch ihre weiße Kleidung und ihr gepflegtes Äußeres stellt sie einen Kontrast zu den Troerinnen dar, die dunkle, zerrissene Kleider tragen. Diese dunkle Farbe kann als Trauerfarbe verstanden werden, von der sich Helena abgrenzt. Cacoyannis zeigt deutlich Helenas Verachtung der Troerinnen und ihre kalkulierende Vorgehensweise: Sie provoziert die Troerinnen, indem sie unter der heißen Sonne und im Staub nach Wasser verlangt, das den Troerinnen verwehrt bleibt, und dieses zum Waschen verwendet[920]. Durch die Empörung und den Angriff der Frauen wird einerseits Menelaos gerufen, andererseits werden sie durch ihren Neid verwundbar und Helena kann sich durch ihren Angriff zum Opfer stilisieren. Der Blick dient ihr dabei als Waffe und sie ist, trotz ihrer Gefangennahme, dominant[921]. Ihr Blick ist herrisch und Menelaos versucht zunächst, sie nicht anzublicken, um ihr nicht zu erliegen[922]. Während ihrer Verteidigungsrede umkreist Helena Menelaos, sodass die Rollen des Angeklagten und Anklägers vertauscht sind. Menelaos bemüht sich, nicht ihrem Charme zum Opfer zu fallen, der durch die kalkulierende Körpersprache, Schmeicheleien, ihr verführerisches Kleid, sowie die Mischung zwischen selbstbewusster Dominanz und gespielter Schutzbedürftigkeit entsteht[923] und durch den zynischen, jedoch hinzugedichteten Abschluss gekrönt wird[924]. Helena wirft sich, als sie merkt, dass ihre Argumente gegen die der Hekabe machtlos sind, Menelaos zu Füßen, öffnet die Haare als Symbol weiblicher Verführung[925] und versucht sich (halbherzig) zu töten, wovon sie Menelaos abhält. Er entscheidet nun, was bei Euripides bereits von Anfang an klar ist[926], Helena mit nach Griechenland zu nehmen. Helenas Blick drückt dabei siegreiche Verachtung aus und obwohl die Frauen sie nicht gehen lassen wollen, haben sie keine andere Wahl[927].

Cacoyannis' Interpretation von Euripides' Text wird durch einen hinzugefügten Teil ersichtlich: Selbst die Griechen verachten Helena, die von den Kriegern als Grund für den Krieg gesehen wird,

920 *The Trojan Women.* 1:06:29-1:09:28.

921 Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S.151.

922 *The Trojan Women.* 1:14:14. Hekabe warnt Menelaos zuvor, sie anzublicken: Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 70. Anja Wieber thematisiert dies ebenfalls und definiert diesen Blick, wodurch Helena Macht über die Männer bekommt, als 'male gaze'. Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 153f.

923 *The Trojan Women.* 1:14:14-1:21:00. Während der Verteidigungsrede wird auch das Parisurteil weggelassen, sodass der Fokus mehr auf die Menschen gelegt wird. Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 71f.; Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 173f.

924 „I wish […] I could wipe the beauty from my face [...]" The Trojan Women. 1:20:40-1:21:00.

925 Vor allem in der römischen Antike wurden offene Haare in der Öffentlichkeit nur von Prostituierten getragen. Griechische Darstellungen zeigen offene Haare meist bei unverheirateten Frauen. Vgl. 5.2.

926 Die Aussage des Menelaos, die bei Euripides am Beginn steht, wurde vollständig übernommen, jedoch weiter nach hinten verschoben. Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 69. (876-879).

927 *The Trojan Women.* 1:23:55-1:26:13.

obwohl sie wissen, dass sie nur ein Vorwand ist[928], sind ihr gegenüber jedoch machtlos[929].

Talthybios ist als griechischer Herold zwischen seiner Pflicht und dem Entsetzen über seine Taten hin- und hergerissen. Er zeigt im Film tiefe Trauer über die zu überbringende Nachricht, dass Astyanax getötet werden soll, und schreit schließlich den Beschluss mit großer Wut gegen sich und seine Herren heraus. Sein Mitgefühl wird beim Tod des Astyanax und dessen Bestattung[930] deutlich. Er drängt dieses jedoch immer wieder zurück und unterstreicht die Dominanz der Griechen gegenüber der Wehrlosigkeit und Machtlosigkeit von Andromache und den Troerinnen. Hierbei handelt es sich quasi um einen emotionalen Schutzmechanismus, der in diesem Film sehr gut dargestellt wird. Talthybios zeigt am Ende dieser Episode wieder Mitgefühl, denn die Textstelle „A herald who must bring such orders should be a man who feels no pity, and no shame either – not like me“[931] kommt auch im Film vor. Talthybios steht daher für die Soldaten, die aufgrund des Dilemmas zwischen Befehlen und moralischem Handeln ihre Menschlichkeit verlieren. Die Dominanz der Griechen zeigt sich außerdem insofern, als berittene Soldaten mit Knüppeln den 'Aufstand' der Troerinnen niederschlagen, die Helenas Tod fordern, was an Bilder von Demonstrationen gegen die Staatsgewalt, bei denen berittene Polizisten wehrlose Menschen niederschlagen, erinnert und auf die Antikriegsdemonstrationen der 1960er Jahre verweist[932].

7.5.2.2. Götter

Die Verfilmung verzichtet auf die Darstellung der Götter in persona. Aus diesem Grund wird der Dialog zwischen Athene und Poseidon, der den Beginn der Tragödie darstellt, im Film nur partiell wiedergegeben, wobei kein Gott, sondern ein Erzähler den Zuschauer in die Handlung einführt[933]. Dieser ist ein allwissender Vermittler, der die Kernaussagen der beiden Götter zusammenfasst[934].

928„They said they'd kill her!“ - „No matter what they said, Helen will get back home alive!“ - „And she knows it!“ - „They need her for the victory parade, a symbol of greek strenghth, a bloody trophy!“ - „Who needs Helen for that trophy? There is all that gold!“ - „The Greeks don't get on a war on gold!“ - „They find a cause!“ - „That's what Helen is, a cause!“ *The Trojan Women.* 1:09:43-1:10:03.

929„They're after Helen's blood“ - „I'd like to see them tear her limb from limb“ - „You would, but I'm the one they'll hang for it!“ *The Trojan Women.* 1:09:28-1:09:43.

930*The Trojan Women.* 1:37:00-1:38:17.

931*The Trojan Women.* 1:04:20-1:04:36.

932Die Frauen 'demonstrieren' mit Helenas Tod für Gerechtigkeit. Da Helena der symbolische Anlass für den Krieg ist, kann man daraus folgern, dass es sich hierbei um eine Demonstration für den Tod des Kriegsgrundes, d.h. des Krieges an sich, handelt. Diese wird von der herrschenden Staatsgewalt niedergeschlagen. *The Trojan Women.* 1:10:20-1:11:00.

933Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 30-35.

934Von den 97 Versen in Euripides' Prolog werden nur 22, z.T. auch verkürzt, wiedergegeben. Die Kernaussage „Oh fools, the men who lay a city waste, so soon to die themselves.“ (95, 97) bleibt erhalten und weist schon jetzt auf die Vergänglichkeit von Stärke und Macht hin, die im traditionellen Mythos durch die Leiden der Sieger von Troia (z.B. *Odyssee, Orestie*) thematisiert wird. Die Versnummerierung existiert bei Hamilton nicht. Sie ist der deutschsprachigen Übersetzung entnommen, die im weiteren Verlauf nicht mehr zusätzlich zitiert wird. Vgl.

Die Götter werden in der Verfilmung, verglichen mit dem Ausgangstext, nur selten erwähnt, sodass ihr Einfluss auf die Handlung minimiert wird. Cacoyannis erklärt dies damit, dass ein Auftritt der Götter die Handlung verfremden und die menschlichen Handlungen und ihre Verantwortung relativieren würde. Selbst Euripides zeige diesen Ansatz in seiner Tragödie[935].

Die vom Erzähler gesprochenen Verse werden in der Verfilmung auch in ihrer Reihenfolge neu angeordnet, was hier dazu dient, eine kohärente Darstellung zu liefern. Es werden jedoch auch Teile hinzugefügt, um dem heutigen Publikum in der Antike als bekannt vorausgesetzte Tatsachen vorzustellen[936].

Obwohl die Götter im Film nicht auftreten, kann die von Kassandra erblickte Lichtgestalt als Sonnengott Apollo verstanden werden, der jedoch nicht in die Handlung eingreift. Ähnlich verhält es sich mit Poseidon und Athene im Theaterstück, die trotz ihrer offenen Sympathie für die leidenden Menschen nicht ins Geschehen eingreifen[937]. Götternamen werden nur dann im Film erwähnt, wenn sie nicht austauschbar sind[938], vielmehr wird von Göttern oder einem Gott ('god') gesprochen[939]. Dies ist eine Universalisierung und Distanzierung von einer auf die Antike beschränkten Handlung. Zudem wird durch die Bezeichnung 'Gott' der Sinn in die kontemporäre christliche Kultur verlegt, was einen dezidiert aktuellen religionskritischen Ansatz zulässt[940].

Euripides: Die Troerinnen.; Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 35.

935„My aim was to interpret Euripides. Fate, which involves human responsibility, is a recurring theme in his plays, but he does not relegate it to the whims of the gods and is very critical about the way his characters behave in order to appease their conscience. He invariably uses the gods to diminish their stature and what they reflect about human nature. We know his philosophical position on religion very well. […] To show them on the screen would be alienating to modern audiences, who should identify with the characters and be as moved as Euripides intended his audiences to be. […] Euripides' faith transcended the concept of the gods and soared above and beyond them, not only with reverence but also with the humble awareness that human knowledge, whatever its achievements, can never fathom the supreme power, the divine justice which shapes our mortal destiny. […] What he warned against was using the gods as scapegoats for one's own evil deeds.“ McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 79.

936„Troy's wealth was legend. For years the Greeks have looked toward the east and talked of the barbarian threat. When Helen, queen of Sparta, fled with Paris, deserting Menelaos for a Trojan's love, they were ready.“ *The Trojan Women.* Regie: Michael Cacoyannis. Drehbuch: Euripides, Edith Hamilton, Michael Cacoyannis. UK/USA/GR: Josef Shaftel Productions Inc. 1971. Fassung: Youtube (http://www.youtube.com/watch?v=wV_QaHG85KY) Zugriffsdatum: 02.11.2016. 03:11-03:27.

937Vgl. Gravie, Alex: Euripides' *Trojan Women*: Relevance and Universality. S. 57.; Vgl. Griffin, Jasper: The *Trojan Women.* In: Shasha, Tamsin/Stuttard David (Hgg.): Trojan women. A collection of essays edited by david stuttard and tamsin shasha. York: aod publications, 2001. S. 61-73. S. 69.; *The Trojan Women.* 22:30-23:00.

938Konkret sind Apollo bei Kassandra und Aphrodite bei Helenas Verteidigungsrede nicht austauschbar.

939Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 46.; *The Trojan Women.* 25:30-25:39.

940Vor allem die oftmals thematisierte Debatte über die Frage 'Warum lässt Gott dies zu?' kann man dadurch hier finden. M.E. ist diese Aktualisierung jedoch nicht notwendig und etwas plakativ, da die Untätigkeit der Götter trotz ihrer Sympathie bereits im antiken Text vorkommt (siehe oben). Der Missbrauch von Religion wird an anderer Stelle durch Helenas Verteidigung und Berufung auf die Göttin Aphrodite angesprochen, was auch von Cacoyannis im Interview hervorgehoben wird. Vgl. Hamilton, Edith: Three Greek Plays. The Trojan Women. S. 72ff.; Vgl. McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. S. 79.

7.5.2.3. Rezeption

Viele Kritiken bewerten den Film sehr positiv[941], es wird jedoch auch bemängelt, dass *The Trojan Women* sich in Bezug auf die Intensität nicht mit Cacoyannis' *Electra* messen könne, gerade weil die englische Sprache die Tragödie banalisiere und Cacoyannis nicht das volle Potenzial der ausgezeichneten Schauspieler ausnütze[942]. Ihm wird zudem ein unkohärenter Stil und den Schauspielern eine zu unabgestimmte Darstellung vorgeworfen[943], sodass sie Euripides' Vorgaben nicht gerecht würden. Lediglich Irene Papas als Helena wird von allen Kritikern gelobt[944], die, zusammen mit Katharine Hepburn, für ihre Rolle im Film ausgezeichnet wurde[945].

941„The fine acting, smooth-flowing verse (translated by Edith Hamilton), and deepseated passions of the film are completed with pure cinematic ornament“ Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 264. Vgl. Imdb, 'Reviews & Ratings for The Trojan Women': http://www.imdb.com/title/tt0067881/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Rotten Tomatoes, 'The Trojan Women': http://www.rottentomatoes.com/m/trojan_women/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. FerdyOnFilms, 'The Trojan Women (1971)': http://www.ferdyonfilms.com/2010/the-trojan-women-1971/5090/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

942„In a curious way, the fact that 'Electra' was subtitled added to its urgency. The subtitles retained, more or less, the attention to language of the English translation. And then the voices speaking Greek, shorn of meaning because we didn't understand Greek, were reduced to a clear music of grief and despair. […] A slight distancing in 'The Trojan Women' might not have been a bad thing. (I do not agree with the liberal humanists who say that Euripides speaks to us as our contemporary; if he did, more people would listen.) But instead of approaching 'The Trojan Women' with a slight bit of supernatural awe, Cacoyannis seems to have tried to bring us an all-star Euripides for mass consumption. The dialog is in English (the Edith Hamilton translation), which means that words are spoken that should really be read. The elevation of classical language works on the stage, but not in the more intimate medium of film; we are too close to Hecuba's dusty face and saddened old eyes to ever believe she could choose her words so carefully. And so the words finally take over, and smother the tragedy. Everyone tries. You could not possibly find a better cast than Hepburn, Redgrave, Bujold and Papas. But you could find a better way to employ them, I think.“ Roger Ebert, 'The Trojan Women': http://www.rogerebert.com/reviews/the-trojan-women-1972 Zugriffsdatum: 02.11.2016. Die Kritik zeigt jedoch einen faktischen Fehler, indem sie dem Text unterstellt, dass er primär zum Lesen und nicht zum Sprechen existiere. Eine sehr kurzsichtige Annahme in Anbetracht antiker griechischer Aufführungstraditionen und der Tatsache, dass das Stück in dieser Übersetzung 1938 am Broadway premierte.

943Vgl. The New York Times, 'The Trojan Women (1971)': http://www.nytimes.com/movie/review?res=9E03E3DB1338EF34BC4051DFBF66838A669EDE Zugriffsdatum: 02.11.2016. Es gibt auch unprofessionelle Kritiken, die sich mit dem Stoff nicht auseinandergesetzt haben: Man beachte vor allem die sog. „Heku-ba“ und das Fazit: „Spröde Adaption der vorchristlichen Tragödie. Fazit Edel besetzt, aberüberlang (sic!) und sperrig“ Cinema, 'Die Troerinnen': http://www.cinema.de/film/die-troerinnen,1332241.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

944Vgl. Variety, 'Review: 'The Trojan Women'': http://variety.com/1970/film/people-news/the-trojan-women-1200422351/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

945Katharine Hepburn erhielt 1972 den Kansas City Film Critics Circle Award als beste Schauspielerin, Irene Papas erhielt im selben Jahr den Preis als beste Schauspielerin des National Board of Review.

8. Der Mythos und die Fernsehserie

Die meisten der in dieser Abhandlung analysierten filmischen Bearbeitungen sind für das Kino gedreht[946], doch auch für das Fernsehen wurden bereits einige Mythosverfilmungen produziert. Dies mag auf den ersten Blick keinen großen Unterschied darstellen, jedoch gibt es zwischen Fernseh- und Kinoproduktionen viele grundlegende Differenzen auf der narrativen und rezeptiven Ebene.
Die Serie ist das für das Fernsehen typische narrative Format und stellt in vielerlei Hinsicht eine Eigenart der filmischen Bearbeitung dar, die mehr als nur ein 'langer Film' ist.

8.1. Narrative und rezeptive Besonderheiten der Fernsehserie

Auf der narrativen Ebene lassen sich Fernsehserien grob in zwei Kategorien aufteilen: *series* und *serials*. Bei *series* handelt es sich um Fernsehserien, die mit jeder Folge eine in sich geschlossene Geschichte erzählen und deren Ausgang keine Auswirkungen auf andere Episoden haben. Hierbei handelt es sich u.a. um Serien wie *CSI*[947]. Bei diesen Serien ist daher auch die Reihenfolge, in welcher sie ausgestrahlt werden, nicht relevant. Bei *serials* dagegen stellen die Serien keine isolierten Narrationen dar, sondern beziehen sich auf die Handlung der vorigen Folgen. Hierbei handelt es sich um klassische Soap Operas, die oftmals große Melodramatik und unrealistische Plots aufweisen, da das Spannungsniveau aufrecht erhalten werden muss. Seit den 2000er Jahren gibt es hier jedoch eine besondere Entwicklung, da viele mittlerweile sehr populäre und preisgekrönte Serien wie u.a. *Rome* (2005-2007) und *The* Wire (2002-2008) sich ebenfalls in diese Kategorie einordnen lassen[948]. Im Rahmen dieser Arbeit wird vor allem dieser Serientypus besonders interessant.
Es gibt jedoch auch Hybridformen, die scheinbar mit jeder Folge eine Narration zu einem definitiven Ende bringen, jedoch auch leichte Entwicklungen zeigen. Ein gutes Beispiel hierfür stellt die Reihe *The X-Files* (1993-2002) dar. Diese Entwicklungen ermutigen das Publikum trotz der isolierten Handlungen, die Serie aufmerksam zu verfolgen, um damit dem Handlungsbogen, der

946Die Ausnahme hierzu stellt *Helen of Troy* (2003) dar.
947Vgl. Allrath, Gaby/ Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. In: Allrath, Gaby/Gymnich, Marion (Hgg.): Narrative Strategies in Television Series. Edited by Gaby Allrath and Marion Gymnich. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005. S. 1-43. S. 5.; Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. Aus dem Amerikanischen von Andrea von Struve und Petra Post. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2008. S. 15. Da es sich hier um eine generelle Einführung in das Thema handelt, werden als Beispiele auch Fernsehserien verwendet, die keinen antiken bzw. mythologischen Kontext aufweisen, jedoch aufgrund besonderer Aspekte erwähnt werden. Dies dient nur zur Veranschaulichung.
948Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 5.; Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 15f.

sich über mehrere Folgen, eine Staffel oder über die ganze Serie hinweg erstrecken kann, folgen zu können[949]. Ähnlich verhält es sich mit bestimmten Anspielungen, die ein gewisses Maß an Vorkenntnis voraussetzen[950].

Douglas unterscheidet noch eine weitere Kategorie von Serien, nämlich die Reihen. Hierbei handelt es sich um Serien, die die einzelnen Folgen nur durch ein Rahmenkonzept zusammenhalten, wie z.B. *Tatort* (1970-Gegenwart)[951].

Für Fernsehserien typisch ist die unbegrenzte Figurenentwicklung und die theoretisch mögliche endlose Fortsetzbarkeit. Hierbei handelt es sich auf der narrativen Ebene um einen der größten Unterschiede zwischen Kinofilm und Fernsehserie[952]. Dies bedeutet, dass eine typische Serie über keinen definitiven Abschluss verfügt, da sonst die Serie nicht weitergeführt werden könnte. Am Ende der einzelnen Staffeln wird die Handlung meist zumindest zum Teil abgeschlossen, jedoch enden Staffeln auch oft mit einem Cliffhanger, um im Publikum die Erwartung auf die nächste Staffel zu erhöhen. Selbst bei der letzten Folge einer Serie werden oftmals nicht alle Handlungsstränge zu Ende geführt. Dies geht auf die Befürchtung zurück, dass durch den definitiven Abschluss der Handlungen das wiederholte Anschauen der Serie blockiert wird[953]. Es gibt jedoch auch kommerziell erfolgreiche Serien, deren Handlungsbogen sich nur über eine Staffel erstreckt, sodass jede Staffel einen individuellen Handlungsstrang aufweist[954].

949Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 5f.; Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 15. Weitere Beispiele stellen u.a. die Serien *The Simpsons* (1989-Gegenwart) und *Family Guy* (1999-Gegenwart) dar, da dort beinahe jede Folge von der anderen isoliert rezipiert werden kann - die Ausnahme stellen zwei- oder mehrteilige Folgen dar. Im Laufe der Serien kommen jedoch bestimmte Figuren ums Leben (z.B. Maude Flanders oder Diane Simmons) oder es ändern sich ihre Konstellationen (z.B. Scheidung von zwei Figuren), was jedoch nur einen minimalen Einfluss auf die Serie selbst hat. Je nach Handlungsbogen richtet sich eine Serie daher mehr nach dem *serial*- oder *series*-Typus, was Allrath, Gymnich und Suhrkamp in einem Diagramm veranschaulichen.

950Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 9. Hier wird auf eine Äußerung einer Figur in *Buffy* (1997-2003) eingegangen, die nur von den Zuschauern verstanden werden kann, die die entsprechende(n) Folge(n) gesehen haben. Dabei handelt es sich meist nicht um einen für die Gesamthandlung relevanten Aspekt, da sonst die nicht regelmäßig zusehenden Zuschauer verwirrt würden.

951Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 14.

952„Beim Schreiben eines klassischen Filmdrehbuchs kommt es darauf an, einen Handlungsbogen für den Protagonisten zu entwerfen, der ihn von einer bestimmten Ausgangssituation zu einem Endpunkt führt; die Figur versucht ein Ziel zu erreichen, und sobald ihr dies gelungen ist, endet die Geschichte. […] Bei einem Spielfilm, der nach spätestens zwei Stunden zu Ende ist, funktioniert das wunderbar. Aber Serien enden nun einmal nicht. Wie also treibt man eine Handlung voran, die auf keinen Schlusspunkt zusteuert? Ganz einfach: Man entwirft einen Spannungsbogen, der sich ganz auf die Figuren konzentriert. […] Man verfolgt ihre gesamte Entwicklung, nicht einzelne herausragende Ereignisse. […] Statt sich horizontal auf ein bestimmtes Ziel hinzubewegen, entwickeln sich die Akteure gewissermaßen vertikal in die Tiefe, indem sie innere Konflikte durchleben.“ Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 12-14.

953Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 23. Als Beispiel dient die Serie *The Fugitive* (1963-1967): Nachdem die letzte Folge gezeigt wurde, in der alle Handlungsstränge beendet werden, wurde sie kaum mehr angeschaut, was zu einem enormen finanziellen Verlust des Studios führte.

954Beispielsweise handelt es sich bei *American Horror Story* (2011-Gegenwart) um eine Serie, die in jeder Staffel ein anderes Umfeld, andere Charaktere und eine andere Handlung zeigt, jedoch oftmals dieselben Schauspieler verwendet. Mit dem Ende jeder Staffel wird auch die jeweilige Handlung zu einem definitiven Ende geführt. Trotz allem ist die Serie sehr erfolgreich und wurde außerdem mehrfach ausgezeichnet. Vgl. TV by the Numbers,

Auch die Annahme, dass eine Figur in einer Fernsehserie nicht auf ein bestimmtes Ziel hinarbeitet, ist problematisch: In Serien wie *Breaking Bad* (2008-2013) arbeitet der Protagonist auf ein konkretes Ziel hin, das den Endpunkt darstellt.

Die theoretisch unendliche Fortsetzbarkeit lässt sich in gewissem Maße auch bei Kinofilmen erkennen, wie z.B. die *James Bond*-Reihe oder die *Star Trek*-Filme (die jedoch auf einer Serie basieren) verdeutlichen. Kinofilme zeigen hingegen immer eine in sich geschlossene Handlung, die durch eine Hauptfigur oder ein bestimmtes Universum zusammengehalten wird[955].

Eine Ausnahme hierzu stellen die sog. Miniseries dar, die nur über wenige Folgen verfügen und im Normalfall auch am Ende alle Handlungsstränge abschließen. Diese Miniseries können u.a. aus zwei oder mehr spielfilmlangen Teilen bestehen, sodass eher der Eindruck erweckt wird, dass es sich hierbei um einen langen Fernsehfilm handelt, der in mehrere Episoden unterteilt wurde, damit er besser gesendet werden kann[956].

Die weitverbreitete Ansicht, dass Figuren in Fernsehserien recht stabil seien, wird auf die wiederholende Natur des Fernsehens zurückgeführt[957]. Dies mag damit zu tun haben, dass vor allem Serien, die ein großes, konventionelles Publikum erreichen wollen, stabile Charaktere zeigen wollen, mit denen sich das Publikum leicht identifizieren kann, sodass die Zuschauer die Serie öfter ansehen[958]. Stabile Charaktere, deren Stabilität inkludiert, dass man über diese quasi stagnierenden Figuren immer mehr erfährt[959], werden demnach oft als Erfolgsrezept für die traditionelle Serie

---

'Wednesday Cable: 'American Horror Story' Premiere, 'South Park' Return Top MLB Playoffs + 'Ghost Hunters,' 'Nick Swardson' & More': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/10/06/wednesday-cable-american-horror-story-premiere-south-park-return-top-mlb-playoffs-ghost-hunters-nick-swardson-more/106412/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. TV by the Numbers, 'American Horror Story Is #1 Series Premiere In FX History': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/10/25/american-horror-story-is-1-series-premiere-in-fx-history/108478/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. TV by the Numbers, 'International Premiere Of 'American Horror Story' Scares Up Big Numbers On Fox International Channels': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/11/15/international-premiere-of-american-horror-story-scares-up-big-numbers-on-fox-international-channels/110862/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. TV by the Numbers, "American Horror Story: Asylum' Premieres To Insane Ratings': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2012/10/18/american-horror-story-asylum-premieres-to-insane-ratings/153845/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. TV by the Numbers, "American Horror Story' Renewed For Season Five By FX': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2014/10/13/american-horror-story-renewed-for-season-five-by-fx/313769/ Zugriffsdatum: 02.11.2016

955Sie weisen also eher die Aspekte von Reihen als von Serien auf. Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 14.

956Der unter 6.4. behandelte Zweiteiler *Helen of Troy* (2003) ist ein Beispiel für eine Miniserie.

957„Thus Media/Television studies argues that television characters are relatively stable, that they do not change drastically, but that some biographical and personal development, or elaboration of character, is possible. This stable nature of televisual characters may be caused by the fact that they need to sustain a whole television series.“ Bednarek, Monika: The stability of the televisual character. A corpus stylistic case study. In: Bednarek, Monika/Piazza, Roberta/Rossi, Fabio (Hgg.): *Telecinematic Discourse*. Approaches to the language of films and television series. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2011. S. 185-204. S. 187.

958„Contemporary television series are frequently character-driven, and, at least with respect to sitcoms, it has been proposed that 'audiences return to a sitcom each week precisely to see their favourite characters doing pretty much the same things they did last week and the week before that' (Vorhaus 1994;120).“ Bednarek, Monika: The stability of the televisual character. A corpus stylistic case study. S. 193f.

959Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 12-14.

gesehen[960]. Dies ist sicherlich bei vielen typischen Serien wie u.a. *Gilmore Girls* (2000-2007) oder den *Simpsons* der Fall. Ab den 2000er Jahren lässt sich jedoch eine andere Tendenz feststellen: In den neueren preisgekrönten amerikanischen Serien, deren Konzept vom Kabelsender HBO ins Leben gerufen wurde und das nun vielfach Anwendung findet, ist die Charakterentwicklung ein zentraler Punkt, der mitunter auch den Erfolg dieser Serien begründet. Besonders bekannte Beispiele hierfür sind u.a. *Band of Brothers* (2001), *Rome*, *Breaking Bad* und *The Walking Dead* (2010-Gegenwart). Der Grund für den Reiz dieser Serien, die auf Charakterentwicklung und eine stetige Handlungsentwicklung bauen, mag darin liegen, dass sich hier weder Handlung noch Figuren 'im Kreis drehen'. Die Handlungen der Figuren haben Konsequenzen und unterscheiden sich daher von Serien mit stagnierenden Figuren, deren Handlungen eigentlich zu nichts führen und konsequenterweise wirkungslos sind[961]. Ein gewisses Maß an Stabilität kann man jedoch bei jeder Fernsehserie erkennen, da am Beginn (dies ist selbst bei Reihen wie *Tatort* der Fall) immer ein gleichbleibender Vorspann mit Titellied steht, der sich höchstens von Staffel zu Staffel minimal ändert.

Die Autoren, Produzenten und Regisseure von Fernsehserien erfreuen sich meist nicht desselben Bekanntheitsgrades wie die von Kinoproduktionen. Normalerweise kennen nur die Fans einer gewissen Serie die Autoren und den Regisseur. Natürlich gibt es auch hier Ausnahmen, wenn z.B. bestimmte prominente Gastautoren oder Gastregisseure in einer Serie mitwirken[962]. Da Serien meist in Teams geschrieben werden, gibt es nur selten einen einzigen Autor[963]. Die Schöpfer (creators) und Produzenten haben auf die letztendliche Form der Serie den größten Einfluss und stellen außerdem die Personen dar, die dem Publikum meistens noch am geläufigsten sind. Einerseits ist der Schöpfer einer Serie meist relativ bekannt (beispielsweise Joss Whedon für *Buffy* und *Angel* (1999-2004) oder Gene Roddenberry für *Star Trek* (1966-1969)), andererseits kann die Identität des Produzenten ebenfalls Erwartungen auslösen[964].

Ein bedeutender Unterschied zwischen Fernseh- und Kinoproduktionen auf der narrativen Ebene

960Vgl. Bednarek, Monika: The stability of the televisual character. A corpus stylistic case study. S. 187, 193f, 203f.

961Als Beispiel hierfür soll der vermeintliche Tod von Brian Griffin in *Family Guy*, einer Serie, die zwar leichte Charakterentwicklungen zeigt, jedoch trotzdem eher dem Genre der *series* zuzuordnen ist, dienen, der einen großen Aufschrei verursachte. Es stellte sich jedoch später heraus, dass die Figur nicht aus der Serie genommen wurde. Seth MacFarlane, der die Serie ins Leben rief, kommentierte diesen 'Schreckschuss' mit „We were all very surprised, in a good way, that people still cared enough about that character to be that angry. We thought it would create a little bit of a stir, but the rage wasn't something we counted on.". Man kann also festhalten, dass es sich bei dieser Aktion auch um einen geglückten Versuch handelt, die Aufmerksamkeit auf die Serie wieder neu zu entfachen. Vgl. The Independent, 'Seth MacFarlane reveals why he killed Brian Griffin in Family Guy': http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/seth-macfarlane-reveals-why-he-killed-brian-griffin-in-family-guy-9058894.html Zugriffsdatum 02.11.2016.

962Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 7.

963Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 16f.
Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 6f.

964Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 7.

ergibt sich durch das Format der beiden Medien. Kino ist für eine große Leinwand geschaffen, wohingegen das Fernsehen sich meist auf einen kleineren Bildschirm bezieht. Dies beeinflusst auch die Art der Narration: Im Kino erwartet und sieht man daher oftmals beeindruckende Bilder, die für die Vorführung auf einer großen Leinwand konzipiert sind und die auf einem Fernsehbildschirm nur bedingt dieselbe Wirkung erzielen (beispielsweise große Schlachtenszenen)[965].

Fernsehserie und Kinofilm unterscheiden sich nicht nur auf der narrativen Ebene, sondern auch auf der rezeptiven Ebene. Im Kino konzentriert man sich auf den Film, da man sich dezidiert an einen Ort begibt, wo der Film gespielt wird, und sich in einen abgedunkelten Saal setzt, um dort den Film anzusehen. Mit dem Fernsehen verhält es sich anders, denn in der häuslichen Umgebung gibt es viele Ablenkungen, sodass die Aufmerksamkeit verglichen zum Kino eher sporadisch sein kann. Meist machen die Zuschauer, während sie eine Fernsehserie ansehen, nebenbei noch etwas anderes, sodass der Dialog bei vielen Fernsehserien im Vordergrund steht. So können selbst die Rezipienten, die dem visuellen Teil der Handlung auf dem Bildschirm nicht gänzlich folgen, der Gesamthandlung folgen, wenn die auditive Komponente besonders ausgeprägt ist und die Narration stützt[966].

Ein weiterer Aspekt von TV-Serien sind rezeptive Gemeinsamkeiten mit sowohl Büchern als auch Filmen. Bücher werden meist allein gelesen, Kinofilme in einem Saal mit vielen anderen Leuten angesehen. Fernsehserien werden entweder allein oder mit Familie, Freunden o.ä. angeschaut und bieten oftmals auch Anlässe für Treffen, um bestimmte Serien in einer Gruppe anzusehen[967]. Das Kino war von jeher bereits als Medium zur gemeinschaftlichen Rezeption gedacht, da es sich auch aus ähnlichen Unterhaltungsformen entwickelte. Das Fernsehen steht in dieser Hinsicht mehr in der Tradition des Radios, das ebenfalls eher in kleinen Gruppen rezipiert wird. Douglas sieht darin auch den Grund dafür, dass TV-Serien sich mehr mit alltäglichen Problemen auseinandersetzen statt Realitätsflucht zu bieten, wie dies oftmals im Kino der Fall ist. Selbst in Serien aus dem Science-Fiction oder Fantasy-Genre lässt sich feststellen, dass vor allem menschliche Schicksale im Vordergrund stehen[968].

Fernsehserien zwangen bis vor kurzem die Rezipienten außerdem, zu einem bestimmten Zeitpunkt die gewählte Serie anzusehen, da sie nur zu dieser Zeit gesendet wurde. Dies unterscheidet sich einerseits vom Lesen eines Buches, das praktisch jederzeit stattfinden kann, und dem Kinobesuch, da selbst hier mehrere mögliche Termine zur Auswahl stehen. Dies hat sich jedoch innerhalb der

965Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 19.
966Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 8.
Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 20f.
967Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 7f.
968Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 19f.

letzten Jahrzehnte geändert, da man die Folgen zuerst auf Videokassetten aufnehmen konnte[969]. Mittlerweile bieten bestimmte Fernsehsender an, die Serie auf dem Receiver zu speichern, sodass man zu einem beliebigen Zeitpunkt nicht nur eine Folge, sondern sogar die ganze Staffel anschauen kann. Die meisten Fernsehserien werden außerdem auf DVD zum Kauf angeboten, bzw. sind im Internet verfügbar[970]. Dies relativiert mittlerweile auch die Annahme, dass Fernsehserien noch immer hauptsächlich zum Zeitpunkt ihrer Ausstrahlung angesehen werden.

Fernsehserien müssen außerdem in ein für sie vorgesehenes Zeitfenster passen, was bei Kinofilmen in sehr viel geringerem Umfang der Fall ist[971].

Dass Fernsehserien oftmals nicht an einem Stück gedreht werden, ermöglicht eine öffentliche Reaktion der Zuschauer, die die weitere Handlung der Serie beeinflussen kann: Die Fans haben also die Möglichkeit, direkt auf die Serie zu reagieren, was ein bestimmtes Maß an Interaktion und somit auch Mitgestaltung der Serie zur Folge hat[972].

Zuletzt soll noch auf die Möglichkeit der Fernsehserie eingegangen werden, besonders lange Handlungen, die im Kino wegen ihres Umfanges nur stark gekürzt gezeigt werden können, zu bearbeiten. Ein gutes Beispiel hierfür stellt z.B. die Serie *Game of Thrones* (2011 – Gegenwart) dar, die auf einer langen, bisher unvollendeten Buchreihe (*Das Lied von Eis und Feuer*) basiert. Die TV-Serie bearbeitet die Bücher relativ detailgetreu und die ersten Staffeln entsprechen ungefähr jeweils einem Buch der Buchreihe[973]. Diese Reihe, die in der englischen Ausgabe bisher knapp 5000 Seiten umfasst[974], wäre für das Kino kaum sinnvoll zu verfilmen. Der Autor George R.R. Martin schrieb

969 Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 8.

970 Es gibt sowohl legale als auch illegale Möglichkeiten der Rezeption. Beispielsweise ist die Serie *Game of Thrones* eine der am meisten illegal heruntergeladenen Fernsehserien überhaupt. Dies wird damit begründet, dass die Serie in anderen Ländern mit Verzögerung angeboten wird bzw. auf einem kostenpflichtigen Sender ausgestrahlt wird. Die Macher der Serie sehen dies jedoch eher gelassen und freuen sich über diese positive Reaktion, da dies ein Indiz für die große Popularität der Serie ist. Vgl. Forbes, 'Game Of Thrones Finale Sets New Piracy Record': http://www.forbes.com/sites/emmawoollacott/2014/06/17/game-of-thrones-finale-sets-new-piracy-record/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

971 Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 11. Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 26ff.

972 Dies können z.B. Conventions sein, wo die Fans die Möglichkeit haben, andere Fans, aber auch die Schauspieler und die Macher der Serie zu treffen (*Star Trek* ist hierfür ein prominentes Beispiel). Die Mitgestaltung einer Serie durch die Fans lässt sich beispielsweise dadurch zeigen, dass Mulder und Scully am Ende der Serie *X-Files* auf Druck der Fans ein Paar wurden, oder dass der Charakter Spike in *Buffy* länger ein Teil der Serie blieb, als dies ursprünglich geplant war. Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. S. 10.; Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 15.

973 Vgl. *Game of Thrones.* Regie: Alan Taylor, David Nutter, Alex Graves, Daniel Minahan, Alik Sakharov, Michelle MacLaren, Brian Kirk, Timothy Van Patten, Neil Marshall, David Petrarca, Mark Mylod, Jeremy Podeswa, Miguel Sapochnik, Michael Slovis, David Benioff, D.B. Weiss. Drehbuch: David Benioff, Bryan Cogman, Jane Espenson, George R.R. Martin, Vanessa Taylor, D.B. Weiss. USA/UK: Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Generator Entertainment, Bighead Littlehead, 2011-2016.

974 Vgl. Martin, George R.R.: A Game of Thrones. Book One of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011. 807 Seiten (ohne Appendix).; Vgl. Martin, George R.R.: A Clash of Kings. Book Two of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011. 969 Seiten (ohne Appendix).; Vgl. Martin, George R.R.: A Storm of Swords. Book Three of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011. 1128 Seiten (ohne Appendix).; Vgl. Martin, George R.R.: A Feast for Crows. Book Four of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011. 978 Seiten

jedoch mehrere Drehbücher[975], sodass man argumentieren kann, dass der narrative Aufbau der Bücher sich für eine Verfilmung als Serie gut eignet.
Diese Möglichkeit, lange Handlungen verfilmen zu können, ist auch für den griechischen Mythos besonders interessant. Vor allem Epen wie *Ilias* und *Odyssee* stellen Filmemacher mit ihrem schieren Umfang vor ein großes Problem, das jedoch in der Fernsehserie ein Lösung finden könnte. Inwiefern der griechische Mythos in einer TV-Serie bearbeitet werden kann, was die Vorzüge bzw. die Nachteile sind und welche konkreten Bearbeitungen für das Fernsehen es bisher gibt, wird nun behandelt.

8.2. Die Fernsehserie als Medium für den griechischen Mythos: Odysseus und Herakles in TV-Serien

Die griechischen Mythen sind sehr umfangreich und bieten eine Vielzahl verschiedenster Themen und Geschichten, was die Bearbeitung durch das Fernsehen nahelegt. Im Folgenden werden verschiedene Fernsehserien behandelt, die sich mit dem griechischen Mythos auseinandersetzen, wobei ihre jeweiligen Charakteristika, sowie die Vor- und Nachteile der Fernsehbearbeitung vorgestellt werden. Das Untersuchungskorpus beschränkt sich dabei auf Odysseus und Herakles, da diese beiden Helden bisher am umfangreichsten in Fernsehserien behandelt wurden.

8.2.1. Odysseus und die *Odyssee*

Wie bereits angedeutet, stellten die Homerischen Epen Filmemacher durch ihre Länge vor Probleme, weshalb es sich anbietet, diese Werke als Serie zu verfilmen[976]. Die Odyssee verfügt jedoch auch über andere Elemente, die sich für die Bearbeitung in einer TV-Serie eignen: Die Fahrten des Odysseus sind bereits in Episoden unterteilt, die sich mit einer bestimmten Problematik auseinandersetzen und meist in sich geschlossen sind. So lassen die meisten Odyssee-Verfilmungen bestimmte Etappen aus, ohne dabei die Kontinuität der Handlung zu gefährden. Dementsprechend

(ohne Appendix).; Vgl. Martin, George R.R.: A Dance with Dragons. Book Five of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011. 1051 Seiten (ohne Appendix).

975„As a writer-producer, he has worked on *The Twillight Zone*, *Beauty and the Beast*, and various feature films and pilots that were never made.“ Martin, George R.R.: A Dance with Dragons. Hinterer Umschlag, innen.

976„Weitaus größere Schwierigkeiten bereitete hingegen die dramaturgische Umsetzung des Stoffes. Zum einen bedingt der Umfang und der Episodencharakter der 'Odyssee' mit einer Vielzahl von Abenteuern an verschiedenen Orten und mit verschiedenen Personen, die jedoch nicht selten einem ähnlichen Verlaufsmuster folgen, daß sich das Epos eher für eine Serie als für einen Spielfilm von durchschnitllich 1 ½ Stunden Länge eignet.“ Goltz, Andreas: Odyssee-Rezeptionen im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. In: Luther, Andreas (Hrsg.): Odyssee-Rezeptionen. Frankfurt am Main: Verlag Antike e.K., 2005. S. 109-124. S. 111.

könnten dem Ausgangstext auch noch weitere Etappen hinzugefügt werden, was der theoretischen Endlosigkeit der Serie entspricht. Des Weiteren gibt es, im Gegensatz zur *Ilias*[977], wenngleich eine Bearbeitung des Troianischen Krieges als TV-Serie von BBC in Planung ist[978], in der *Odyssee* einen einzelnen Hauptcharakter und einige Nebenfiguren, die sich durch die Handlung ziehen und deren Handlungen parallel verlaufen, sodass mehrere Handlungsstränge nebeneinander entwickelt werden können, die sich schließlich zusammenfügen.

Dass die Handlung der *Odyssee* einem breiten Publikum bereits bekannt ist, mag problematisch sein. Auch wenn die Geschichte nicht mehr in dem Maße als bekannt vorausgesetzt werden kann, wie dies beispielsweise in den 1950er Jahren der Fall war, ist sie doch noch immer im allgemeinen Gedächtnis der westlichen Kultur verhaftet[979]. Dies bedeutet, dass viele Zuschauer bereits wissen, wie eine Serie, oder ein Film enden würde. Vor allem bei Serien scheint dies in der letzten Zeit ein zentraler Punkt zu sein, da populäre Serien u.a. von drastischen Entwicklungen leben, die das Publikum fesseln sollen[980]. Die Verfilmung der *Odyssee* scheint daher eher problematisch zu sein, jedoch lässt sich feststellen, dass auch bekannte Mythen und Geschichten trotz allem die Zuschauer anlocken, selbst wenn die Geschichte bereits bei großen Teilen des Publikums als bekannt vorausgesetzt werden kann[981], sodass es bei solchen Bearbeitungen nicht um das 'was', sondern um

977 Die *Ilias* hat zwar auch einen Hauptcharakter, nämlich Achilles, jedoch findet man in der *Ilias* viele Episoden, die sich gänzlich mit anderen Helden auseinandersetzen. Außerdem wird in der *Ilias* nicht so stark auf eine kleine Personengruppe fokussiert, wie dies in der *Odyssee* der Fall ist. Allein die Gesänge III-V und X beinhalten beinahe nur Figuren, die für die Kernhandlung, welche sich auf die Figuren Achilles, Patroklos, Hektor und Agamemnon verdichten lässt, nicht relevant sind.

978 Vgl. Imdb, 'Troy: Fall of a City'.; Vgl. The Guardian, 'BBC announces 'visceral' Troy drama as part of new season of programmes'.

979 Beispielsweise spekulierte Wolfgang Petersen bei seinem Film *Troy* darauf, dass vor allem in Amerika die List mit dem hölzernen Pferd eher unbekannt ist. Dass dies allerdings wirklich einen Überraschungseffekt bei vielen Zuschauern ausgelöst hat, ist sehr unwahrscheinlich.: „SZ: Bezeichnend ist, dass Sie die List mit dem Trojanischen Pferd als Überraschung inszenieren. Man sieht nicht, was im Inneren des Pferdes los ist. Rechnen Sie damit, dass die meisten Zuschauer nicht wissen, wie der Plan funktioniert? – Petersen: Absolut. Gerade die Amerikaner. Wer die Story kennt, braucht eh keine Vorwarnung. Die anderen werden sich denken: Warum, zum Teufel, steht jetzt dieses riesige Pferd am Strand? Auf diese Verwirrung spekuliere ich.“ Süddeutsche Zeitung, 'Homer ist, wenn man trotzdem lacht'.

980 Besonders bei Serien wie *Breaking Bad*, *The Walking Dead*, oder *Game Of Thrones* lässt es sich beobachten, dass viele Zuschauer, die die Serie zu einem anderen Zeitpunkt als dem der Erstausstrahlung sehen, Gefahr laufen, dass ihnen durch Internetseiten bestimmte Teile der Handlung vorweggenommen werden können. Diese 'Spoiler' beinhalten Informationen über die Serie, die einer Person, die die Serie nicht kennt, das Vergnügen an der Serie verderben können. Bestimmte Internetseiten, die sich mit einer Serie auseinandersetzen, warnen demnach ihre Leser damit, dass sie angeben, dass der Artikel über Spoiler verfügt. Vgl. The Telegraph, 'Game of Thrones: the biggest secret revealed?': http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/11027870/Game-of-Thrones-the-biggest-secret-revealed.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Mail Online, 'SPOILER ALERT: 'I'did it for me and I liked it!' The explosive finale of Breaking Bad has enough shocking twists to please everyone': http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2438422/BREAKING-BAD-SPOILER-ALERT-Explosive-finale-shocking-twists-everyone.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

981 Siehe u.a. mehrere Verfilmungen berühmter mythischer und historischer Stoffe, sowie Literaturverfilmungen von sehr populären Büchern wie z.B. J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe* oder J.K. Rowlings *Harry Potter*-Serie.
Auch Serien scheinen davon betroffen zu sein, denn obwohl Serien wie *Game of Thrones* und *The Walking Dead* viele Personen ansprechen, die die literarischen Vorlagen nicht kennen (*Game of Thrones* basiert auf einer Romanreihe, *The Walking Dead* auf einer Graphic Novel Reihe), werden sie auch von vielen Menschen rezipiert, die die Vorlagen gelesen haben und wissen möchten, wie die Geschichte in einem anderen Medium bearbeitet wird.

das 'wie' geht. Auch bei Homer selbst kommt es mehr auf die Art und Weise der Narration an, denn die Rezipienten waren mit den jeweiligen Mythen vertraut[982]. Die Homerischen Epen bieten dazu viel Spielraum für Interpretation. Besonders die Figur des Odysseus ist vielschichtig und auch deshalb für Film und Serie ein idealer Hauptcharakter[983].
Bei Odysseus handelt es sich um eine Figur, die ein konkretes Ziel verfolgt, das auch das Ende der Handlung markiert. Eine Serie, die seine traditionellen Abenteuer verfilmt, kann also kaum linear fortgesetzt werden, sobald Odysseus die Freier getötet hat und auf Ithaka wieder Frieden herrscht.

8.2.1.1. *Odissea* (1968)

Die erste Serienbearbeitung der *Odyssee*, die Miniserie *Odissea*, stammt aus dem Jahr 1969. Die insgesamt ca. 6 Stunden lange Verfilmung von Homers Epos wurde entweder in vier oder acht Episoden gesendet[984]. Bei der Serie handelt es sich um die von den Kritikern am meisten gelobte Bearbeitung von Homers Epos[985]. Besonders hervorzuheben sind Irene Papas, die später in vielen weiteren Mythenbearbeitungen mitwirkte, in der Rolle der Penelope und das spätere Bondgirl Barbara Bach als Nausikaa. Der Regisseur Franco Rossi inszenierte später auch die Aeneis als TV-Serie. Das Drehbuch stammt u.a. von Franco Rossi und Vittorio Bonicelli, der auch die Drehbücher zu *Barbarella* (1968) und *Waterloo* (1970) verfasste. *Odissea* wurde in Italien und Jugoslawien gedreht. *Odissea* weist viele Eigenschaften des Films und weniger der Serie auf: In der DVD-Fassung kann man keinen Schnitt zwischen möglichen Episoden feststellen und die Handlung folgt aufeinander wie in einem Film[986]. Wo die einzelnen Episoden beginnen und aufhören, lässt sich nur durch die Dauer der Sendeeinheiten erschließen, weswegen die Miniserie auch über eine variable

982Vgl. Danek, Georg: Studien zu den Quellen der Odyssee. Ein Kommentar. Habilitationsschrift. Wien, 1996. S. 1. Vor allem die Erzählstruktur ist das, was Homers Erzählung der *Ilias* und der *Odyssee* besonders macht. Die *Odyssee* weist keine linearen Handlungsentwicklungen auf, sondern beinhaltet Rückblenden. In beiden Epen tritt der entweder am Anfang nicht auf, oder wird nach kurzer Zeit aus dem Geschehen genommen.

983Vgl. Walter, Uwe: Der vielbedeutende Held, bebildert und travestiert: Odysseus im Film. In: Meier, Mischa/Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 129-151. S.130-136.

984Vgl. Goltz, Andreas: Odyssee-Rezeptionen im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. S. 111.

985„Rossi had earlier directed and co-written *L'Odissea* (1969), the most accomplished *Odyssey* ever put on the screen. His was and still is the only version to communicate to viewers the beauty and profundity of its model. […] Almost every scene reveals that the film had been a labor of love […]." Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 46. Weitere Kritiken, die allesamt positiv ausfalllen: Vgl. Imdb, 'Reviews & Ratings for Odissea': http://www.imdb.com/title/tt0064750/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum 02.11.2016.

986*Odissea.* Regie: Franco Rossi, Mario Bava, Piero Schivazappa. Drehbuch: Giampiero Bona, Vittorio Bonicelli, Fabio Carpi, Luciano Codignola, Mario Prosperi, Renzo Rosso. I/YU/D/A/F: Dino de Laurentiis Cinematografica, RAI Radiotelevisione Italiana, Office de Radiodiffusion Télévision Francaise (ORTF), Bavaria Film, 1969. Fassung: Kauf DVD. Colosseo Film, unexpected, media cooperation one, 2006.

Anzahl an Folgen verfügt[987].

Odissea ist eine dezidierte Verfilmung von Homers Epos, die sich sehr genau an die literarische Vorlage hält[988]. Der Erzähler zitiert meist die *Odyssee*, auf deutsch in der Voßschen Übersetzung, was die filmische Erzählung verstärkt[989]. Der Erzähler wird gegen Ende von einem Chor unterstützt, der sich aus diegetischen Figuren zusammensetzt (Mägde an Odysseus' Hof) und ebenfalls Homer zitiert. Dies erinnert zwar an die Tradition des antiken Dramas, jedoch verursacht der Chor einen stilisitschen Bruch, da der Erzähler bisher (bis auf wenige Ausnahmen wie Demodokos) keine diegetische Figur ist. Dass der Chor oftmals direkt in die Kamera blickt, unterstreicht dies[990]. Auch die Dialoge sind z.T. direkt aus der *Odyssee* übernommen, wobei einige jedoch der heutigen Sprache angepasst sind, aber meist sinngemäß die Aussagen aus der *Odyssee* wiedergeben[991].

Im Gegensatz zur *Odyssee* werden in *Odissea* die verschiedenen Handlungsstränge nicht nacheinander erzählt. Rossis Bearbeitung wechselt öfter zwischen den Handlungen hin und her, sodass mehr Abwechslung entsteht und ihre Gleichzeitigkeit unterstrichen wird[992]. Wie in anderen Serien auch, wird versucht, in jeder Folge die meisten Hauptfiguren zu integrieren, wenngleich das Hauptaugenmerk auf einer bestimmten Figur liegen mag.

Die Götter treten in *Odissea* auf und sprechen miteinander oder mit den menschlichen Figuren. Sie werden, wie in der literarischen Vorlage, meist in Gestalt einer dem jeweiligen Gesprächspartner bekannten Figur gezeigt (z.B. Mentes[993]). Wenn Götter miteinander sprechen, sieht man oftmals nur Marmorbüsten oder -statuen[994], sodass die Götter nicht in Menschengestalt erscheinen. Hermes könnte jedoch eine Ausnahme darstellen[995].

---

987 Die internet movie database führt beispielsweise acht Episoden an, während andere Seiten, die sich vor allem mit der deutschen Ausstrahlung auseinandersetzen, vier doppelt so lange Episoden angeben. Vgl. Fernsehserien.de, 'Die Odyssee': http://www.fernsehserien.de/die-odyssee/episodenguide Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Imdb, 'Odissea Episode Guide' http://www.imdb.com/title/tt0064750/?ref_=ttco_co_tt Zugriffsdatum: 02.11.2016.

988 Darauf wird bereits im Titel eingegangen: *Odissea.* Disc 1. 03:18.

989 *Odissea.* Disc 1. 04:30-05:05.; Vgl. Homer: Odyssee VII, 231-307. I, 82f, 88f, 80, 102f, 105.

990 *Odissea.* Disc 3. 04:45-04:53, 05:14-05:27. Der Chor kann auch die Stimme der Götter darstellen: Die Frauen des Chors sprechen für Athene und tragen dabei große Teller bzw. Schalen vor sich, die an die griechischen Rundschilde erinnern, mit denen Pallas Athene oftmals dargestellt wird.

991 *Odissea.* Disc 1. 1:03:10-1:05:49.; Vgl. Homer: Odyssee. VII, 231-307.

992 Homer erzählt die Handlungsstränge nacheinander, obwohl sie parallel verlaufen. Vgl. Rengakos, Antonios: Zeit und Gleichzeitigkeit in den homerischen Epen. In: Antike und Abendland. Berlin: Walter de Gruyter. 41. Jahrgang, 1995. S. 1-33. Dass diese Form der Erzählung in Verfilmungen mithilfe oftmaligen Wechsels zwischen den Hauptfiguren dargestellt wird, lässt sich am Beispiel der Verfilmung von J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe* feststellen. Im zweiten Teil der Buchreihe werden zunächst alle Ereignisse der einen Gruppe, danach alle Ereignisse der anderen Gruppe gezeigt. Im Film wird oftmals zwischen den beiden Figurengruppen hin- und hergewechselt. Vgl. Tolkien, J. R. R.: Der Herr der Ringe. Zweiter Teil: Die zwei Türme. Stuttgart: Verlagsgemeinschaft Ernst Klett Verlag – J.G. Cotta'sche Buchhandlung, 1992.; *The Lord Of The Rings: The Two Towers.* Special Extended DVD Edition. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: J. R. R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson. USA : New Line Cinema 2002. Fassung: Kauf-DVD. MMIII New Line Home Entertainment Inc. 2003.

993 *Odissea.* Disc 1. 04:30-05:05.

994 *Odissea.* Disc 1. 48:50-49:58.; Vgl. Homer: Odyssee (Voß). I, 32-79.

995 Hermes wird an der jeweiligen Stelle in der *Odyssee* folgendermaßen beschrieben: „Da begegnete mir Hermeias

Die Ausstattung ist karg gehalten: Die Figuren tragen meist einfache, naturfarbene Kleider und die Gebäude sind (bis auf einige Ausnahmen, wie u.a. der Palast des Alkinoos) ebenfalls eher unspektakuläre, einfache Steinhäuser. Verzierungen sind kaum zu finden und die Landschaft ist ebenfalls karg und meist felsig, Olivenbäume und Zikadengesang erzeugen mediterranes Flair. All dies schafft ein Bild, das den Zuschauer in seiner Einfachheit nicht vom Hauptelement ablenken soll, der Handlung[996]. Dies funktioniert sehr gut und widerlegt daher Goltz' These, dass die *Odyssee* nur als bombastischer Monumentalfilm inszeniert werden könne[997]. Lediglich die Polyphem-Episode, die von Mario Bava als Gastregisseur inszeniert wurde, nutzt spektakuläre Effekte. Die Handlung steht in *Odissea* im Vordergrund, man wird nicht durch ein exorbitantes Bühnenbild und große Schlachtenszenen abgelenkt. Sogar die oftmals für unsere heutige Kultur als fremdartig bezeichneten[998] Aspekte wirken im Kontext der Bearbeitung natürlich. Hierzu zählen vor allem die Gastmähler und die Opferriten[999].

Vor allem für die Bearbeitung als Serie eignet sich die Erzählung der Irrfahrten, die bereits bei Homer episodisch dargestellt werden. Diese werden in ausladender und bildlich interessanter Weise inszeniert. Die Hauptfiguren der Mannschaft werden zu Beginn der Erzählung vorgestellt[1000], sodass der Zuschauer, wie in der *Odyssee*, die Rolle des Alkinoos und der Arete einnimmt, denen Odysseus die Geschichten erzählt. In *Odissea* kommentieren bzw. hinterfragen Arete und Alkinoos Odysseus' Erzählungen, sodass bestimmte Aspekte der Episoden näher erläutert werden. Das Fernsehpublikum ist in Gestalt mehrerer Figuren angedeutet, die hinter einem Schleier sitzen, der sie von Odysseus und dem Königspaar trennt[1001]. Es gibt also eine Serie in der Serie. Dass eine Episode aus Homers *Odyssee* nicht in der Verfilmung vorkommt, nämlich Skylla und Charybdis, beeinflusst die

---

mit goldenem Stabe / Auf dem Weg zur Burg, an Gestalt ein blühender Jüngling, / Dessen Wange sich bräunt im holdesten Reize der Jugend“ Homer: Odyssee (Voß). X, 277ff. In der Verfilmung lässt sich hier keine dezidierte Stellungnahme erkennen. Odysseus erkennt Hermes jedoch in der Verfilmung nicht sofort. Ob sich Hermes in seiner eigenen Gestalt nähert oder ob er seine Gestalt für Odysseus ändert, kann anhand der Übersetzungen nicht festgestellt werden. Vgl. Danek, Georg: Epos und Zitat. Studien zu den Quellen der Odyssee. Wien: Verlag der österreichischen Akademie der Wissenschaften, 1998. S. 207.; *Odissea.* Disc 2. 55:45 – 58:04. Die Schlussfolgerung von Pomeroy, dass kein Gott in eigener Gestalt gezeigt werde, ist demnach etwas voreilig. Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. The ancient world in film and on television. London: Gerald Duckworth &Co. Ltd., 2008. S. 67.

996Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S. 67.

997„Verfilmungen von Klassikern der Weltliteratur wie der 'Odyssee' wenden sich aber geradezu zwangsläufig an ein großes Publikum […] Man übernimmt mit der Verfilmung quasi einen kulturellen Auftrag und eine Verpflichtung. Zudem gebietet es offenbar der Respekt vor dem Werk, daß man es mit einem entsprechend hohen Aufwand und Staraufgebot verfilmt […] Eine Verfilmung der 'Odyssee' im Dogma-Stil, also mit Handkamera und ohne technische Hilfsmittel, ist kaum vorstellbar. Freilich ist hierbei auch zu bedenken, daß der enorme Aufwand bei der Verfilmung eine mehr oder weniger subtile Strategie darstellt, den Zuschauer durch pure 'Größe' zu beeindrucken und für das 'kolossale' Produkt einzunehmen.“ Goltz, Andreas: Odyssee-Rezeptionen im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. S. 113.

998Vgl. Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. S. 47.

999*Odissea.* Disc 1. 34:40-40:01.

1000*Odissea.* Disc 1. 1:55:36-1:56:39.

1001*Odissea.* Disc 1. 2:05:45-2:06:04.

Kohärenz der Handlung nicht[1002]. Es werden auch andere Geschehnisse dargestellt, die episodische Merkmale aufweisen: So erzählt beispielsweise Helena von ihrer Begegnung mit Odysseus in Troia[1003] und Demodokos erzählt vom Fall Troias[1004]. Diese Episoden beinhalten Aspekte, die nicht bei Homer, sondern in anderen Werken zu finden sind. Hierzu zählt u.a. Laokoons Warnung vor dem hölzernen Pferd[1005].

Ein weiteres Charakteristikum der Serie ist, dass Dinge, die in vorigen Episoden passiert sind, zu Beginn einer neuen Folge manchmal in Kurzform zusammengefasst werden. Etwas Ähnliches kann man auch einmal bei *Odissea* finden[1006].

Odysseus macht im Laufe der Serie eine Entwicklung durch, die jedoch nur unter Berücksichtigung der Rückblenden erkennbar ist. Trotz der relativ statischen Figur erfährt man viel über ihre Vergangenheit. Dies betrifft jedoch nur die Erzählungen von den Irrfahrten, denn auf Ithaka entwickelt sich Odysseus weiter, sodass sowohl der klassische Serienaspekt, der einen relativ statischen Charakter propagiert, als auch der neuere Ansatz, durch Entwicklung überhaupt erst interessante Narrationen erschaffen zu können, vertreten ist.

Odysseus wird in dieser Bearbeitung als ein zunächst guter und z.T. selbstloser Anführer dargestellt, der sich darüber im Klaren ist, was er tun muss, um seine Männer und sich ans Ziel zu bringen. Dies verdeutlicht auch eine Aussage aus Helenas Erzählung, in der Odysseus als das Mittel der Täuschung verwendender Infiltrator dargestellt wird, der um jeden Preis versucht, den Sieg im Troianischen Krieg zu erringen[1007]. Dass der Fall von Troia kein Verdienst ist, sondern ein notwendiges Übel, auf das Odysseus nicht stolz ist, kann man auch daran erkennen, dass er bei Demodokos' Erzählung zu weinen beginnt und die Tat wie ein fürchterliches Verbrechen gesteht[1008]. Die zuvor angesprochene Tatsache, dass Odysseus für sich und seine Gefährten alles Nötige zu tun

---

1002Die Episoden haben demnach entweder einen *series*-Charakter (z.B. Skylla und Charybdis) oder einen *serial*-Charakter (z.B. Kirke, da sie Odysseus Informationen über die weiteren Irrfahrten gibt und auf ihrer Insel eine der Hauptfiguren stirbt).

1003Homer: Odyssee (Voß). IV, 234-264.; *Odissea.* Disc 1. 1:45:20-1:52:17.

1004Homer: Odyssee (Voß). VIII, 487-520.; *Odissea.* Disc 1. 1:28:59-1:34:33.

1005Vergil: Aeneis. II, 13-53.

1006Eine der Angehörigen der getöteten Freier klagt über die vor kurzem stattgefundenen Ereignisse. *Odissea.* Disc 3. 1:17:45-1:19:40.

1007Er erhält von Kassandra, die er davon überzeugt hat, dass er ein phrygischer Soldat sei, Informationen über den Fall Troias. Eigenartig ist nur, dass ausgerechnet Kassandra ihn nicht erkennt. *Odissea.* Disc 1. 1:51:30-1:51:40. Odysseus sagt hier selbst, dass er den Krieg nicht gewollt habe, aber ihn mit jedem Mittel beenden werde. „Helena: 'Jeder kennt Dich, Odysseus. Jeder kennt Deine List und Deine Schläue. Sollen sich auch die künftigen Jahrhunderte noch Deiner Verschlagenheit erinnern? Willst Du das?' – Odysseus: 'Wenn ich tue, was ich tun muss, dann ist das kein Ehrgeiz, Helena. Ich muss die Last dieser Tat auf mich nehmen, aber ich trage sie ohne Furcht.'“ *Odissea.* Disc 1. 1:51:51-1:52:15. Hier wird darauf referiert, dass Odysseus im Gegensatz zur Odyssee nicht in allen Bearbeitungen positiv dargestellt ist. Vgl. Walter, Uwe: Der vielbedeutende Held, bebildert und travestiert: Odysseus im Film. S. 133f.

1008„Demodokos: 'Wer bist Du, Fremder? Wer bist Du, dass Du um das Ende Troias weinst?' – Odysseus: 'Der es zerstört hat bin ich. Ich habe Troia zerstört. Ich habe die List ersonnen, diesen Betrug.'“ *Odissea.* Disc 1. 1:34:35-1:34:54.

bereit ist, um sie nach Hause zu bringen, läuft schlussendlich darauf hinaus, dass für ihn der Zweck alle Mittel heiligt, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Beispielsweise lügt er sowohl Arete[1009] als auch Äolos[1010] an, als sie ihn fragen, ob ein Gott ihn verfolge. Bereits während der Irrfahrten distanziert er sich dazu immer mehr von seinen Gefährten, die von ihm enttäuscht sind[1011]. Hierbei wird angedeutet, dass Odysseus eventuell gar nicht nach Hause zurückkehren möchte[1012].

Für diese Interpretation gibt es mehrere Indizien, da Odysseus seit zwanzig Jahren nicht mehr zu Hause war und nicht weiß, was ihn erwartet. Dies kann man eventuell mit dem Schicksal vieler Soldaten vergleichen, die, nachdem sie in Kampfhandlungen waren, sich zu Hause fehl am Platz fühlen und sich über den Krieg definieren – vor allem in Anbetracht der Heimkehrer des Zweiten Weltkrieges ist dies naheliegend[1013]. Möglicherweise hat dies auch etwas damit zu tun, dass er (zu diesem Zeitpunkt) mit nur einem Schiff zurückkommt und die Reaktionen der Bewohner fürchtet. Ähnliches wird bereits an früherer Stelle vorweggenommen. In der Versammlung wird auf Telemachos' Frage, ob Odysseus schon vergessen sei, geantwortet[1014]. Trotz allem will Odysseus heimkehren, denn er belügt die Phäaken, um nach Hause zu kommen, obwohl sie ihn auf Scheria herzlich empfangen und ihm anbieten, bei ihnen zu bleiben. Auch wenn ihm der Tod seiner

1009*Odissea.* Disc 1. 1:58:57-1:59:46. Im eigentlichen Sinne lügt er hier zwar nicht, er beantwortet jedoch auch nicht die Frage, sodass er die Wahrheit weiträumig umgeht. Dies tut er, weil ihm zuvor von der Prophezeiung erzählt wurde, dass die Phäaken ein Schiff verlieren würden, da sie einem Feind des Poseidon helfen werden. Wenn er nun die Wahrheit sagt, hat er Angst, seine Heimat nicht mehr wiederzusehen. Hierfür nimmt er auch das mögliche Opfer einer gesamten Schiffsmannschaft in Kauf. Obwohl in der *Odyssee* das Schicksal des Schiffs und der Phaiaken angesprochen wird, ist dies in *Odissea* nicht der Fall.

1010*Odissea.* Disc 2. 42:53-43:39.

1011Dies inkludiert sowohl die Lügen, als auch z.B. das Verweilen bei Circe, das den Bruch besonders gut darstellt. Sie alle sind von Odysseus enttäuscht, da er (ohne sein Wissen) so lange bei Circe geblieben ist. Die Gefährten wollen jedoch alle nach Hause. Dass es sich hierbei um eine schwierige Episode handelt, wird auch dadurch unterstrichen, dass keiner der Gefährten sich an Circe erinnert, was bei ihnen (und auch beim Zuschauer, denn Odysseus erzählt ja seine Version der Dinge) den Verdacht aufkommen lässt, dass er den Gefährten etwas vormacht und sich von ihnen distanzieren will. *Odissea.* Disc 2 1:33:45-1:35:30.

1012„Sein Bericht stimmt mich nachdenklich, Alkinoos und ich weiß nicht, was ich darin erblicken soll. Du stehst unter einem besonderen Schutz, Odysseus. Aber andere Mächte sind gegen Dich. Ich habe nach allem den Eindruck, dass Du ganz allein Deinen Weg bestimmst. Du hast Polyphem gesucht, anstatt ihn zu meiden. Du wolltest den Palast des Aeolus ersteigen und im Angesicht Deines Vaterlands hast Du Dich schlafen gelegt, als ob Du selbst Deiner Heimkehr im Wege stündest.“ *Odissea.* Disc 2 48:20-48:40.

1013 Dies wird u.a. in *Apocalypse Now* behandelt: „When I was home after my first tour, it was worse. I'd wake up, and there'd be nothing. I hardly said a word to my wife until I said yes to a divorce. When I was here, I wanted to be there. When I was there, all I could think of was getting back into the jungle.“ *Apocalypse Now Redux.* Regie: Francis Ford Coppola. Drehbuch: John Milius, Francis Ford Coppola, Michael Herr. USA: American Zoetrope Studios, 1979. Fassung: Kauf DVD. BMG Video, UfA, Tobis Studio Canal, Universum Film GmbH & Co. KG, 2002. 04:35-05:15. Bezeichnenderweise heißt die Abhandlung des Psychiaters Dr. Jonathan Shay, die sich mit Kampftraumata und der Reintegration der Soldaten ins zivile Alltagsleben beschäftigt, *Odysseus in America: Combat Trauma and the Trials of Homecoming* und wurde ebenfalls filmisch bearbeitet: Vgl. Odysseus in America: http://odysseusinamericafilm.com/ Zugriffsdatum 02.11.2016.; Vgl. Walter, Uwe: Der vielbedeutende Held, bebildert und travestiert: Odysseus im Film. S. 132.

1014„Nein, wie sollten wir das können. Ithaka war einst ein glückliches Land. Ihr wisst es, wir waren ein glückliches Volk, bis Odysseus uns sagte, dass Krieg gegen Troia geführt werden muss. Wir alle haben Odysseus gehorcht. Die besten unserer Söhne zogen fort in den Krieg und keiner von allen kam wieder. Nein, wie könnten wir Dich jemals vergessen, Odysseus! Du bist uns Rechenschaft schuldig!“ *Odissea.* Disc 1 19:00-19:19.

Mannschaft von Circe prophezeit wurde, versucht er dennoch, sie zu retten[1015]: Er befiehlt den Gefährten zu schwören, keines der Rinder des Helios zu schlachten. Da sie jedoch über ihr Schicksal bereits Bescheid wissen, töten sie dennoch eines der Tiere, da sie lieber ertrinken als verhungern wollen[1016].

Kritik an Odysseus kann man in Penelopes Anklage finden, mit der sie Odysseus kühl willkommen heißt und ihn als einen Unbekannten, der seine Frau belogen hat, bezeichnet. Ähnliches findet man zwar auch bei Homer, jedoch ist die Anklage in der Verfilmung intensiver[1017]. Nachdem Odysseus sich von einem guten Anführer hin zu einem Egoisten entwickelt hat, der sich vor allem um seine Heimkehr kümmert und seinen Thron mit allen Mitteln verteidigt, enden sowohl die *Odyssee* als auch die Verfilmung mit der Bereitschaft des Odysseus, die Verwandten der getöteten Freier zu bekämpfen. Kurz vor dem Zusammenstoß greift Athene jedoch ins Geschehen ein. Hier unterscheidet sich *Odissea* von der Vorlage, da die Verfilmung den Frieden als Notwendigkeit darstellt, der den Parteien von Athene nahegelegt und im gemeinsamen Einverständnis beschlossen wird: Genug Blut wurde bereits vergossen[1018]. In Homers Epos hingegen wird der Frieden durch Waffengewalt erreicht, die durch Athene beendet wird[1019]. Odysseus wird also in der Serie am Ende zu einem 'humanistischen'[1020] Herrscher, dessen Macht nicht auf Gewalt basiert. Der Freiermord ist in der Verfilmung nachvollziehbar, da über die gesamte Verfilmung hinweg das Fehlverhalten der Freier und ihre Unterdrückung der Menschen thematisiert werden. Pomeroy argumentiert hier, dass es sich dabei um einen beinahe schon marxistischen Ansatz handle, da Odysseus die unterdrückte Bevölkerung, die beim Freiermord mehr involviert sei, als dies im Epos der Fall sei, gegen eine despotische Aristokratie anführt, nachdem er die Entwicklung von einem „self-centered epic hero to popular leader“[1021] durchgemacht habe[1022].

1015Hier kann man ein Aufbäumen gegen das eigene Schicksal erkennen, sodass es sich hier um eine Figur handelt, die bewusste Entscheidungen trifft und nicht fremdbestimmt wird. Dies erkennt auch Pomeroy: „Man need not be bound by Fate, but hast the opportunity to shape his own destiny.“ Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S. 71. Jedoch wird dies alles durch das Ende der Serie relativiert, da Odysseus nach seiner Ankunft Penelope gesteht, dass er noch einmal fort muss, um Poseidon schlussendlich doch zu versöhnen.

1016*Odissea.* Disc 2 1:46:20-1:51:16.

1017*Odissea.* Disc 3 1:05:21-1:07:50.; Homer: Odyssee (Voß). XXIII, 174-180. Der Kontrast zur Reaktion der Penelope, als ihr Odysseus gesteht, dass er nochmals fort muss, ist recht stark. Sie nimmt diese Tatsache als ihr Schicksal hin.

1018*Odissea.* Disc 3 1:19:40-1:28:25.

1019Homer: Odyssee (Voß). XXIV, 541-548.

1020Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S. 71

1021Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S. 72.

1022Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S. 70ff.

8.2.1.2. *Ulysse 31* (1981)

Bei der Kinderserie *Ulysse 31* aus dem Jahr 1981 handelt es sich um eine französisch-japanische Koproduktion, die die Abenteuer des Odysseus ins 31. Jahrhundert verlegt. Die Zeichentrickserie besteht aus einer Staffel mit 26 Folgen, die jeweils ca. 25 Minuten lang sind. Produziert wurde die Serie u.a. von Jean Chalopin, der später viele weitere TV-Serien produzierte und für diese auch Episoden schrieb[1023]. In der französischen Originalversion wird Odysseus von Claude Giraud gesprochen, der in *Les aventures de Rabbi Jacob* (1973) mitwirkte. Odysseus muss seine Irrfahrten in *Ulysse 31* nicht auf dem Meer, sondern im Weltall meistern. Das Weltall stellt seit der Mitte des 20. Jhdts einen neuen unerforschten Raum dar, in den der Mensch nun vorzudringen beginnt. Da das Meer mittlerweile keine geographischen Geheimnisse oder unbekannten Inseln mehr aufweist, gilt es, das Weltall, das 'neue' unbekannte Meer, zu durchfahren. Die Inseln in den Irrfahrten des Odysseus werden deshalb in der Serie durch unbekannte Planeten ausgetauscht. Das Science-Fiction-Genre ist in den frühen 80er Jahren sehr populär. Man kann in der Serie einige Anspielungen an bekannte Filme wie *Star Wars*[1024] (1977) oder *2001: A Space Odyssey* (1968) erkennen. Besonders letzterer scheint bereits durch seine Thematik der Serie sehr verwandt. Konkret erinnert bereits die Gestaltung von Odysseus' Schiff in der TV-Serie[1025] an die Raumstation aus Kubricks Film[1026]. Dass es auch einem Auge gleicht, unterstreicht Odysseus' Funktion als Entdecker unbekannter Teile des Alls[1027]. Obwohl die Aufmachung der Serie futuristisch wirkt, sieht man immer wieder Elemente, die an das antike Griechenland erinnern, z.B. Säulen, Diademe und Kleidung im antiken Stil[1028]. Teile der Serie erschienen 1981-1982 auch als Comic[1029].

1023Z.B. *Inspector Gadget* (1983 – 1985), *The Real Ghostbusters* (1986-1987) und *Michel Vaillant* (1990).

1024Odysseus verfügt über eine Art Lichtschwert und auch die Geräusche der Roboter und Schüsse, sowie Teile der in der Serie verwendeten Musik erinnern akustisch stark an *Star Wars*. Ein besonders gutes Beispiel für eine *Star Wars* – Adaption ist der aus Metall bestehende Planet mit einem Graben um den Äquator, der Odysseus' Schiff in einem Fangstrahl zu sich zieht. *Ulysse 31.* DiC Entertainment, 1981. Episode 4. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=d91SbZf_b4I&index=4&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0). Zugriffsdatum: 02.11.2016. 05:09-06:00.

1025Der Name des Schiffes lautet im französischen Original 'Odysseus', in der deutschen Synchronfassung 'Ulixes'.

1026*Ulysse 31.* DiC Entertainment, 1981. Episode 1. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=WnewZOV7t28&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0&index=1). Zugriffsdatum: 02.11.2016. 18:45. *2001: A Space Odyssey.* Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke. USA/UK: MGM, Stanley Kubrick Productions, 1969. Fassung: Kauf DVD. Warner Home Video Germany, 2007. 20:12.

1027Eine weitere Interpretation stellt das Auge des Zyklopen dar, sodass der Grund für seine Irrfahrten allzeit präsent ist. Alternativ kann es sich hierbei auch um eine Anspielung auf die Augen handeln, die an den Bug der antiken griechischen Schiffe gemalt wurden. Populäre Quellen weisen außerdem auf die Ähnlichkeit zwischen der Form des Schiffs und dem Logo des französischen Fernsehsenders FR3 hin, der die Serie maßgeblich unterstütze. Vgl. Wikipédia, 'Ulysse 31': http://fr.wikipedia.org/wiki/Ulysse_31 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1028*Ulysse 31.* Episode 1. 02:19.

1029Vgl. Bedeteque, 'Ulysse 31 (Spécial)': http://www.bedetheque.com/serie-8751-BD-Ulysse-31-Special.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. S. 65.

8.2.1.2.1. Handlung

Odysseus macht sich von der Raumstation Troia[1030] mit seinem Sohn Telemachos auf den Heimweg zur Erde. Er verabschiedet sich von Priamos, dem Leiter der Raumstation, und begründet seine Abreise damit, dass er den Frieden, der durch Thronanwärter bedroht wird, bewahren muss. Außerdem muss er sich beeilen, da sonst seine Frau Penelope dazu gezwungen wird, einen neuen Mann zu heiraten[1031]. Der Grund für die Irrfahrten in dieser Serie ist die Rettung des Telemachos aus den Fängen von Kultisten, die ihn im Austausch gegen ihr Augenlicht einem Zyklopen opfern wollen, durch Odysseus. Dafür wird er vom Gott Poseidon, der Zeus um Hilfe bittet, durch ein schwarzes Loch in das Universum des Olymp versetzt, wo er zunächst das Königreich des Hades durchqueren muss, bevor er wieder nach Hause kommen kann. Odysseus' Gefährten werden in einen Tiefschlaf versetzt, den nur die Götter wieder aufheben können. Odysseus durchlebt nun in jeder Episode eine Etappe seiner Irrfahrt. Die Episoden behandeln sowohl die klassischen Etappen des traditionellen Mythos der Odyssee, wie Äolus, die Laistrygonen, die Sirenen, Circe, Scylla und Charybdis oder Calypso, als auch andere bekannte griechische Mythen, die nichts mit den traditionellen Irrfahrten des Odysseus zu tun haben, und neue Geschichten. Die Serie endet damit, dass Odysseus das Königreich des Hades findet und dort als letzten Test seine Gefährten zurücklassen soll. Odysseus weigert sich jedoch, wird daraufhin mit allen Gefährten befreit und hat nun die Möglichkeit heimzukehren[1032].

8.2.1.2.2. Analyse

Viele bekannte Mythen werden im Rahmen dieser Serie bearbeitet und in ein Science-Fiction-Universum transportiert. Dennoch gibt es einige Abweichungen vom klassischen Mythos: Beispielsweise wird nicht darauf eingegangen, warum Odysseus in Troia ist, denn scheinbar gab es auch keinen Krieg, da er sich in aller Freundschaft von Priamos verabschiedet. Zudem besteht Telemachos die Irrfahrten zusammen mit Odysseus, was daran liegen mag, dass, ähnlich wie bei Fénelon[1033], mit dem jungen Telemachos der jugendlichen Zielgruppe eine Identifikationsfigur gegeben wird. Zusätzlich zu allen Etappen der *Odyssee* werden auch einige Mythen bearbeitet, die nichts mit dem Epos zu tun haben, wie der Minotaurus im Labyrinth oder die Sphinx aus dem

1030 *Ulysse 31.* Episode 1. 01:25.
1031 *Ulysse 31.* Episode 1. 01:42-01:59.
1032 *Ulysse 31.* DiC Entertainment, 1981. Episode 24. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=iXVZ8X3mn4s&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0&index=24). Zugriffsdatum: 02.11.2016.
1033 Die erzieherische Schrift *Les Aventures de Télémaque* von François de Salignac de La Mothe-Fénelon aus dem 17. Jhdt. richtete sich an junge Adelige. Hier wird ebenfalls Telemachos als Identifikationsfigur für Kinder bzw. Jugendliche vorstellt.

Ödipus-Mythos[1034].

Viele dieser Abweichungen ergeben sich durch das Science-Fiction-Setting, wie die Inszenierung der Laistrygonen als Volk, das nicht aus Riesen besteht, sondern die Besucher schrumpft. Die Kräfte der Götter und übermenschlichen Wesen aus der Mythologie werden demnach mit technischen Wundern vermischt[1035]. Selbst eine Episode, die den klassischen Mythos behandelt, wird dank technischer Hilfsmittel möglich, denn Odysseus reist in der Zeit zurück, um seinem Vorfahren bei der Bogenprobe zu helfen[1036], wobei viele Figuren aus der *Odyssee* auftauchen und diese auch zitiert wird[1037]. Abschließend stellt sich der 'neue' Odysseus zwischen seine Ahnen und die Freier, die nun um den Thron kämpfen wollen, und vertritt Athene als Deus-Ex-Machina, indem er sie zum Frieden aufruft[1038]. Weitere Einflüsse des Science-Fiction-Genres stellen zwei neue Figuren dar: das außerirdische Mädchens Themis[1039] und ein Roboter[1040].

Odysseus, der seinen Sohn retten will, trifft keine Schuld an seinen Irrfahrten und die Götter werden von Beginn an als rachsüchtig und ungerecht porträtiert. Dies unterstreicht die Unterschiede zwischen dem christlichen und griechischen Götterbild. Die antiken griechischen Gottheiten belohnen kein moralisch richtiges Handeln und sind (vor allem bei Homer) durch ihre Streitereien relativ menschlich, was bereits in der Antike diskutiert wurde. Andererseits strafen die Götter allerdings auch unmoralisches Verhalten, wie in der Episode mit Sisyphos thematisiert wird: Sie strafen ihn am Ende der Folge, weil er Odysseus mit Gewalt dazu bringen will, seinen Platz einzunehmen, ohne ihn zu fragen, ob er Sisyphos mitnehmen würde. Da die Götter aber Sisyphos zuvor sagen, dass er nur von seiner Strafe erlöst werde, wenn jemand seine Arbeit machen werde, ist diese Argumentation bedenklich. Die Götter sprechen zwar eine moralisch richtige Entscheidung an, sind aber in ihrem Handeln trotz allem unmoralisch und locken Sisyphos in eine Falle, in die er auch, durch seinen Wunsch nach Freiheit geblendet, tappt.[1041].

1034 Allerdings kann man auch dezidierte Zitate der *Odyssee* finden. Beispielsweise wird Odysseus als „listenreich“ angesprochen. *Ulysses 31.* DiC Entertainment 1981. Episode 26. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=tQ4J5RpdLiw&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0&index=26). Zugriffsdatum: 02.11.2016. 19:30-19:36.

1035 Beispielsweise trägt Aeolia, die Tochter des Aeolos, geflügelte Schuhe, die sonst vom Gott Hermes getragen werden. In der TV-Serie handelt es sich dabei um Schuhe mit eingebauten Triebwerken. *Ulysse 31.* Episode 4. 14:03.

1036 *Ulysse 31.* Episode 24.

1037 Antinoos möchte z.B. Telemachos töten. Telemachos erzählt außerdem seinem Namensvetter aus dem 31. Jahrhundert in wenigen Sätzen von seinen Bemühungen seinen Vater zu finden, womit er die Telemachie zusammenfasst. *Ulysse 31.* Episode 24. 14:03-14:56.

1038 *Ulysse 31.* Episode 24. 20:50-23:00. Dass der Science-Fiction-Odysseus hier einen Gott vertritt, wird dadurch verdeutlicht, dass er mithilfe seines Anzuges durch die Luft fliegt und der Versammlung schwebend zuspricht. Vgl. Homer: Odyssee. XXIV, 542-544.

1039 Themis ist eine Göttin, die das Recht und die satzungsgemäßen Versammlungen behütet. In der Serie ist dies jedoch nicht von Belang, da die Figur nichts mit der griechischen Göttin zu tun hat. Vgl. Homer: Odyssee. II, 68f.

1040 Die Entscheidung, einen Roboter als einen der Hauptcharaktere in die Handlung einzufügen, scheint ebenfalls eine vor allem von *Star Wars* beeinflusste Entscheidung gewesen zu sein.

1041 *Ulysse 31.* DiC Entertainment, 1981. Episode 5. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?

Spuren von Odysseus' Selbstüberschätzung und Hybris kann man in dieser Kinderserie nicht finden. Trotzdem entspricht der Wendepunkt von *Ulysse 31* vielen anderen Bearbeitungen von Odysseus' Irrfahrten, denn er kann erst nach Hause zurückkehren, als er an seinem absoluten Tiefpunkt angelangt ist, denn er ist bereit, alles für seine Gefährten aufzugeben[1042]. Da im Rahmen der Kinderserie negative Aspekte der Figur ausgeblendet sind, ist ihr Wandel kaum als solcher zu definieren. Dass die versteinerten Gefährten, die sich als Tote im Hades aufhalten, wieder lebendig werden ist auch der Vermeidung negativer Aspekte geschuldet. Die Anspielung, dass alle Gefährten sterben, ist jedoch in der Serie vorhanden. Da es sich bei dieser TV-Serie um eine Kindersendung handelt, die außerdem über moralische Botschaften verfügt, ist es verständlich, dass Odysseus' Gefährten nicht sterben müssen, nachdem er im Laufe der 23 vorigen Abenteuer alles versucht hat, um sie zu retten. Odysseus stellt daher das Wohl der Gruppe über sein eigenes und das seiner Familie, weshalb er vom Gott Hades belohnt wird.
Ulysse 31 ist eine klassische Form der *series*[1043], deren Folgen, mit Ausnahme der ersten und letzten, sich nicht aufeinander beziehen, sodass sie auch in beliebiger Reihenfolge angesehen werden können. Dies funktioniert dank des episodischen Charakters des Mythos sehr gut und unterstreicht die Annahme, dass im Rahmen einer Serie theoretisch beliebig viele Etappen hinzugefügt oder gestrichen werden können. Diese Serie hat jedoch ein definitives Ende gewählt, da die letzte Folge der ersten Staffel keine weiteren Irrfahrten mehr zulässt. Anhand dieser Serie lässt sich gut feststellen, dass sich die Abenteuer des Odysseus für eine Serienadaption eignen[1044]. Dass Odysseus hier nicht als ambivalenter Charakter dargestellt wird, der auch über moralisch bedenkliche Schattenseiten verfügt, ist im Rahmen einer Kindersendung nachvollziehbar.

8.2.1.3. *Odysseus – Macht. Intrige. Mythos.* (2013)

Anders als die bisher behandelten TV-Produktionen fokussiert die Serie *Odysseus – Macht. Intrige. Mythos.* (2013) nicht auf die Irrfahrten des Odysseus, sondern auf die Handlungen auf Ithaka. Die Narration geht zeitlich auch weit über Homers Epos hinaus, da auch das Schicksal der Figuren nach Odysseus' Rückkehr ausführlich behandelt wird. Stéphane Giusti, der das Drehbuch einiger

v=XffV1WfAw0o&index=5&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0). Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1042 Das Motiv, dass Odysseus erst heimkehren kann, wenn er völlig am Ende ist und nichts mehr außer sein Leben hat, ist weit verbreitet und taucht auch in anderen filmischen Bearbeitungen auf. Außerdem kann man dieses Motiv auch bei Homer in der *Odyssee* und bei *Odissea* erkennen. In dieser Serie ist dies jedoch nicht nötig, da er die Bereitschaft dafür zeigt und demnach nicht die Strafe über sich ergehen lassen muss. Vgl. 8.2.1.1.

1043 Vgl. 8.1.

1044 Vgl. Goltz, Andreas: Odyssee-Rezeptionen im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. S. 111.

französischer Fernsehproduktionen schrieb[1045], führte bei allen Folgen Regie. Mit ihm zusammen schrieb vor allem Frédéric Azémar die Drehbücher für die Serie. Besonders das ehemalige Bondgirl Caterina Murino als Penelope, Alessio Boni als Odysseus und Bruno Todeschini als Leocritos sind die bekannteren Schauspieler der TV-Serie, die beinahe vollständig in einem Studio bei Lissabon gedreht wurde.

8.2.1.3.1. Handlung

Zehn Jahre nach dem Troianischen Krieg wird die bekannte Situation auf Ithaka vorgestellt: Odysseus ist noch nicht zurückgekehrt, Penelope wird von Freierhorden, derer sich Telemachos zu erwehren sucht, bedrängt. Leocritos, der Anführer der Freier, möchte das in der Krise befindliche Ithaka erlösen, indem er Penelope heiratet, wobei er jedoch den anderen Freiern einschärft, die Königin zu respektieren. Obwohl bereits einige Krieger aus Troia zurückgekehrt sind, bleibt Odysseus' Schiff das einzige, das verschollen ist. Telemachos beginnt eine Liebesbeziehung mit einer troianischen Sklavin, Penelope muss beinahe Leocritos heiraten. Antinoos setzt bald Leocritos ab und übernimmt die Führung der Freier, woraufhin die von Leocritos aufrecht erhaltene Ordnung zusammenbricht. Daraufhin wird Menelaos um Hilfe gebeten, der Ithaka jedoch in seine Abhängigkeit bringt und es zu einem Vasallenstaat machen möchte. Odysseus tritt am Ende des ersten Drittels der Staffel zum ersten Mal auf, als er in Ithaka ankommt. Er tötet die Freier, vermutet aber selbst danach noch Intrigen hinter seinem Rücken. Dies geht so weit, dass er seine eigene Familie und Freunde anklagt, die Versammlungsfreiheit einschränkt und alle troianischen Sklaven töten lassen will, bis er vom Volk überwältigt und inhaftiert wird. Währenddessen gibt es viele Intrigen zwischen den einzelnen Figuren und Telemachos soll eine politisch motivierte Ehe mit Nausikaa eingehen. Als die Spartaner Ithaka annektieren wollen, kämpft Odysseus jedoch auf der Seite seiner Familie und Freunde, da er seine Fehler erkannt hat. In der Schlacht tötet Odysseus Menelaos, wobei er sich selbst opfert. Telemachos heiratet die troianische Sklavin, deren Zugehörigkeit zum troianischen Königshaus erst jetzt offenbar wird, anstelle von Nausikaa, die zuvor von Menelaos getötet wurde.

1045Z.B. für die Filme *Pourquoi pas moi?* (1999), *L'homme que j'aime* (1997), sowie für die TV-Serie *Les bleus: premiers pas dans la police* (2006-2010).

8.2.1.3.2. Analyse

Die Grundidee dieser TV-Bearbeitung ist interessant, da es sich bei der Handlung, die vor allem nach dem Eintreffen des Odysseus spielt, um eine Episode des Mythos handelt, die bisher kaum thematisiert und noch nie filmisch bearbeitet wurde. Gegenüber typischen Mythosbearbeitungen weist *Odysseus – Macht. Intrige. Mythos.* viele Änderungen auf: Beispielsweise ist Leocritos der Anführer der Freier[1046], die Schutzgöttin auf Ithaka ist Artemis, nicht etwa Athene[1047], es sind bereits Krieger aus Troia nach Ithaka zurückgekehrt und einige Figuren werden der Handlung hinzugefügt bzw. umgearbeitet[1048]. Homer selbst tritt als Jugendlicher auf, schreibt Odysseus' Erzählungen nieder und verliert im Kampf mit den Spartanern sein Augenlicht[1049], weswegen die Handlung im 8. Jhdt. v.Chr. angesiedelt ist[1050]. Einige Elemente der *Odyssee* werden, wenngleich verändert, im Rahmen der Serie bearbeitet[1051].

Obwohl der Freiermord Odysseus zunächst positiver als in den meisten Bearbeitungen zeigt, ist er in dieser Serie ein negativer Charakter. Die Serie behandelt die Plausibilität der Forderung der Freier, da Ithaka einen neuen Herrscher braucht, weil das Land in einer tiefen Krise ist. Als jedoch Antinoos die Führung übernimmt, da er Leocritos absetzt, wendet sich diese Haltung in pure Willkür und entspricht wieder der Darstellung in der *Odyssee*. Antinoos greift zu drastischeren

1046Leiokritos kommt auch in der *Odyssee* vor, spielt dort allerdings eine untergeordnete Rolle. Antinoos tritt in der Serie ebenfalls auf und stellt den Gegensatz zum eher ehrlichen Leocritos dar, der sich jedoch endlich auch gegen Odysseus verschwört. Im Laufe der Handlung stellt sich heraus, dass er einer der Krieger im Troianischen Pferd war, woraufhin die Geschichte neu erzählt wird. Vgl. Homer: Odyssee. II, 242.

1047Artemis scheint nur deswegen die richtige Schutzgöttin zu sein, weil sie in der griechischen Mythologie die Keuschheit der Frauen schützt. Jedoch ist Penelope bereits eine verheiratete Frau und würde daher eher unter den Schutz der Hera fallen. Laut der Serie ist Artemis auch für die Liebe zuständig, was nicht näher erklärt wird.

1048Beispielsweise ist Eurynome in der Serie zwar auch die Hauptsklavin der Penelope, jedoch ist sie außerdem eine troianische Sklavin, die aus dem troianischen Königshaus stammt und deren Tochter mit Telemachos eine Liebesbeziehung anfängt. *Odysseus.* Episode 1. Regie: Stèphane Giusti. Drebuch: Frédéric Azémar, Frédéric Krivine, Elsa Marpeu, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013.17:20-17:55. Vgl. Homer: Odyssee. XVII, 495.

1049Dass Homer und Odysseus in der Handlung vorkommen, scheint auch von Film *Odysseus & the Isle of Mists* (2008) inspiriert zu sein (Vgl. 9.2.). Dass Odysseus hier selbst die Geschichte erzählt, verstärkt noch mehr, dass die Geschichten der Irrfahrten aus der Sicht des Odysseus beschrieben werden und daher auch frei erfunden sein könnten. *Odysseus.* Episode 6. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Fanny Herrero, Marie Roussin, Florent Meyer, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013. 08:06-08:57.

1050Der Troianische Krieg wird üblicherweise auf das 12. Jhdt.v.Chr. datiert. Dass die Serie die Handlung um mehrere Jahrhunderte verschiebt, kann nur dadurch erklärt werden, dass Homer, dessen Werke auf das 8. Jhdt v. Chr. datiert werden, auch auftritt.

1051Beispielsweise wird Telemachos von Penelope nach Sparta zu Menelaos geschickt, um einem Duell auf Leben und Tod zu entgehen. Dieses Duell wird jedoch ausgetragen und von Telemachos' Liebesaffäre unterbrochen, indem sie den Freiern das Leichentuch des Laertes zeigt und erklärt, wieso es nicht fertig wird. Dadurch rettet sie Telemachos' Leben. *Odysseus.* Episode 2. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Marie Roussin, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013. Auch strukturelle Ähnlichkeiten, wie das Auftauchen der 'Titelfigur' zu einem späten Zeitpunkt erinnern an die *Odyssee*, da das Epos ebenfalls zunächst ohne seinen Protagonisten beginnt und dieser erst im fünften Gesang eingeführt wird. *Odysseus.* Episode 4. 38:15-39:45.

Mitteln und lässt die königliche Familie einsperren, sodass Odysseus' Freiermord zunächst gerechtfertigt wird. Odysseus kommt vom Krieg gezeichnet nach Hause. Er kann die traumatischen Ereignisse des Troianischen Krieges nicht hinter sich lassen[1052]. Seine berühmte Schläue und List stellt sich als nicht mehr vorhanden heraus. Sie ist vielmehr bei seinem Sohn Telemachos zu finden[1053]. Zwar gibt es bereits in der griechischen Literatur eine Vielzahl von Bearbeitungen, die Odysseus als negative Figur zeigen, jedoch wird dabei niemals sein Listenreichtum und seine Schläue unterschlagen. Im Gegenteil, diese sind ja meist die Werkzeuge für seine verwerflichen Taten[1054]!

Als Leocritos ihm gegenüber andeutet, dass ihn seine Freunde und Familie verraten haben[1055] und ihm obendrein sein Tod 'aus sich selbst' prophezeit wird[1056], wird er diesen gegenüber argwöhnisch und vertraut niemandem mehr. Er erkennt seine Freunde und seine Familie nicht mehr[1057], wodurch er ein Fremder in seinem eigenen Haus wird und sich als Relikt aus einer anderen Zeit entpuppt, die für patriarchales[1058] Kriegerethos steht[1059]. Auch auf der zwischenmenschlichen Ebene ist Odysseus alles andere als sympathisch: Zwar erklärt er Penelope, dass er nur sie liebt und nur zu ihr zurückkehren wollte[1060], jedoch sagt er Nausikaa, Telemachos' zukünftiger Frau, dass er sie damals hätte heiraten sollen[1061]. Odysseus ist in sich gespalten und behandelt seinen Vater, seinen Sohn und Mentor wie Feinde[1062]. Der abschließende Kampf mit den Spartanern dient als Läuterung von seinen Fehlern[1063], die in vielen anderen Bearbeitungen ebenfalls thematisiert wird und erst abgeschlossen ist, als er, völlig am Boden, seine Fehler einsieht: Erst am Ende der Serie, als er im Sterben liegt,

1052Bereits bei der Analyse von *Odissea* (8.2.1.1.) wurde auf die Arbeit des Psychiaters Dr. Jonathan Shay hingewiesen, der Odysseus als Fallbeispiel für kriegstraumatisierte Heimkehrer sieht. Odysseus in *America: Combat Trauma and the Trials of Homecoming* und wurde ebenfalls filmisch bearbeitet. In der Serie kann man dies u.a. an den Albträumen erkennen. Odysseus. Episode 6. 37:50-38:30.

1053*Odysseus.* Episode 8. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Marine Francou, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013. 14:50-15:15.

1054 Ein besonders bekanntes Beispiel hierfür ist *Philoktetes* von Sophokles.

1055*Odysseus.* Episode 6. 39:00-40:20.

1056 Er geht davon aus, dass er durch Telemachos stirbt. In der traditionellen Mythosdarstellung stirbt Odysseus auch durch seinen Sohn, jedoch handelt es sich dabei um Telegonos, den Sohn, den er mit Kirke zeugt. Vgl. Roscher, W. H.: Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie. V. Hildesheim: Georg Olms Verlagbuchhandlung Hildesheim, 1965. Telegonos (248-254).; *Odysseus.* Episode 10. 39:45-40:15.

1057Dies beruht auch auf Gegenseitigkeit, da Penelope Odysseus ebenfalls nicht mehr erkennt. *Odysseus.* Episode 6. 12:15-13:25, 37:36-37:45, 40:55-41:22.

1058Besonders Penelopes Aussage, dass mehr auf die Frauen gehört werden müsse, unterstreicht dies. Grund dafür bietet der Besuch des Königspaares der Phaiaken, die bereits bei Homer derartig dargestellt werden, dass ihre Königin eine besondere Stellung genießt. *Odysseus.* Episode 10. 22:45-23:05.

1059*Odysseus.* Episode 8. 18:30-19:00. Ähnliche Aspekte der Figur des Odysseus lassen sich z.B. bei Ransmayr erkennen. Vgl. Ransmayr, Christoph: Odysseus, Verbrecher. Schauspiel einer Heimkehr. Frankfurt a.M.: S. Fischer Verlag GmbH, 2010.

1060*Odysseus.* Episode 6. 43:30-44:50.

1061*Odysseus.* Episode 11. 38:15-39:10.

1062*Odysseus.* Episode 11. 26:15-27:00, 39:25-39:50.

1063*Odysseus.* Episode 11. 41:00-43:08.
Odysseus. Episode 12. 27:45-28:53.

weiß er seine Familie zu schätzen[1064]. Mit ihm stirbt auch seine Zeit: Die Hochzeitspolitik als Ausdruck der monarchistischen Weltordnung scheitert und die ewigen Rachefeldzüge zwischen den Freiern und ihren Nachkommen und Odysseus sind beendet. Auch der Krieg, der in Form der Spartaner über die Insel hereinbricht, wird durch Odysseus' Tod beendet. Dass Telemachos eine ehemalige troianische Sklavin heiratet, steht hier für eine völker- und standesübergreifende[1065] Versöhnung, die als logische Konsequenz die demokratische Ordnung nach sich zieht.

Die Darstellung des Odysseus als vom Krieg gezeichnetes menschliches und seelisches Wrack ist eine willkommene Abwechslung zur beinahe durchwegs positiven Darstellung des Helden in den meisten *Odyssee*-Bearbeitungen, der ohne Reue die Freier niedermetzelt und somit die herrschende Schicht, also auch die Zukunft seines eigenen Landes, zugrunde richtet. Jedoch zieht sich die Handlung der Serie in die Länge und eine prägnantere Handlung oder weniger bzw. kürzere Episoden als die zwölf Folgen à ca. 45 Minuten Länge hätten der Serie wahrscheinlich gut getan. Die Serie behandelt zwar hin und wieder interessante Aspekte des Mythos[1066], die vor allem in Filmen meist nicht thematisiert werden, banalisiert ihn jedoch durch die traditionelle narrative Konvention der klassischen Fortsetzungsserie, die in jeder Folge maßgebliche Handlungsentwicklungen beinhalten muss[1067]. Der staffelübergreifende Spannungsbogen steht nicht im Vordergrund und wird von den episodenimmanenten Handlungsbögen überschattet, sodass der typische Seriencharakter, der in jeder Folge eine atemberaubende Entwicklung aufweisen muss, der Bearbeitung schadet. Ständig muss irgendjemand vor jemand anderem gerettet werden, ständig gibt es eine neue Liebesaffäre (u.a. zwischen Mentor und Eurynome) und ständig gibt es neue Intrigen, die sich jedoch bald darauf wieder auflösen und meist ohne mythologischen Hintergrund sind. Auch die Sex- und Fäkalien-Tabubrüche werden in dieser Serie überstrapaziert[1068]. Die Handlung

1064Er sticht mit dem Schwert durch seinen eigenen Körper hindurch und tötet dabei auch den hinter ihm stehenden Menelaos. Er opfert sich also am Schluss für sein Volk und seine Familie und möchte damit all seine Verfehlungen wieder bereinigen. *Odysseus.* Episode 12. 32:20-33:25.

1065Diese ist jedoch nur scheinbar perfekt, da sie in der Serie eine Prinzessin von Troia ist und somit ebenfalls der monarchistischen Ordnung entspringt.

1066Beispielsweise die Unterhaltung zwischen der troianischen Sklavin Eurynome und Helena, wobei die Gründe für den Troianischen Krieg behandelt werden. Auch Penelopes Haltung gegenüber Helena wird dargestellt, wobei thematisiert wird, dass Menelaos sie jeden Tag schlägt und sie für alle Frauen büßen müsse. *Odysseus.* Episode 5. 10:19-15:58, 18:00-19:20.

1067„Produzenten und Autoren, die für anspruchsvolle Abendserien arbeiten, distanzieren sich gerne von solchen Produktionen, da die Melodramatik (unverzichtbar, wenn das Spannungsniveau fünf Tage hintereinander aufrechterhalten werden soll) und das schnelle Produktionstempo allzu oft zu stereotypen Figuren, flachen Dialogen und unglaubwürdigen Plots führen.“ Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S. 15f.

1068Telemachos wird am Anfang von den Freiern angepinkelt. Diese Darstellung skizziert zwar gut die Verachtung der Freier für Odysseus' Familie, jedoch gäbe es sicherlich auch andere Möglichkeiten, dies darzustellen. Die Sexszenen und körperbetonenden Einstellungen, wie die Ölbäder von Telemachos mit Schaber, werden beinahe schon inflationär gebraucht. Hierzu zählen nicht nur heterosexuelle Verbindungen, denn der Anführer der Freier (Leocritos) pflegt ein homosexuelles Verhältnis zum besten Kämpfer der Freier. Dass sich diese Darstellungskonvention an der Serie *Game of Thrones* orientiert, die ebenfalls für ihre Freizügigkeit bekannt ist, liegt auf der Hand. An dieser Stelle sei Marcus Junkelmann zitiert, dessen Aussage sich ebenfalls problemlos auf diese Serie anwenden lässt: „Und jetzt kommt das, was jeden Historienfilm ruinieren kann, was Ridley Scott in

fokussiert außerdem stark auf die Liebesaffäre zwischen Cleia und Telemachos, die eigentlichen großen gesellschaftlichen Probleme aber, die Odysseus' Rückkehr verursacht, und auch die psychischen Narben, die er durch seine Abwesenheit und die Teilnahme am Krieg erlitten hat, werden vernachlässigt. Die Spannung geht dadurch verloren und weicht einer trivialen Melodramatik. Die Serie lässt auch keine Fortsetzung zu, da sich mit dem Tod der meisten Hauptfiguren, inklusive Odysseus, und ihrem plakativen Happy-End die Weiterentwicklung der Handlung als sehr unwahrscheinlich darstellt. Zwar endet die Serie mit Telemachos' Blick auf das Meer[1069], was auf eine mögliche Fortsetzung anspielt, jedoch ist der Cliffhanger am Ende der Staffel nicht stark genug und alle Handlungsstränge sind abgeschlossen.
Die Kritiken behandeln die Serie meist negativ, wobei jedoch angemerkt werden muss, dass oftmals der Versuch, die Figur des Odysseus anders auszulegen, nicht berücksichtigt wird, sodass meist nur der Unterschied zum Homerischen Helden bemängelt wird[1070]. Allerdings wird der Serie auch das Resultat in Bezug auf die dürftigen finanziellen Mittel zugute gehalten[1071]. Es gibt außerdem einige äußerliche Ähnlichkeiten zu *300*, da die Spartaner mit den typischen roten Mänteln dargestellt werden und die Kämpfe die charakteristische Zeitlupe imitieren. Dies wirkt hier jedoch sehr gekünstelt und überzogen, da die visuelle Aufbereitung nicht der gewollt künstlichen Darstellung von *300* entspricht.

8.2.2. Herakles

Herakles im Rahmen einer Fernsehserie zu thematisieren, bietet sich an: Der Name 'Herakles' bzw. 'Herkules' steht heutzutage noch immer für einen kraftstrotzenden Helden und ist wahrscheinlich bekannter als der Name 'Odysseus'. Herakles' zwölf Taten sind zwar allgemein bekannt, jedoch gibt es über diese Figur keinen derartig fixierten Kanon, wie dies bei Odysseus und Homers *Odyssee* der

Gladiator rühmlicherweise völlig vermieden und Wolfgang Petersen in *Troja* nur ganz beiläufig und diskret gebracht hat: eine ausgewalzte Softporno-Szene.“ Junkelmann, Marcus: Weltbefreier oder Psychopath? Zu Oliver Stones Monumentalfilm 'Alexander – Sein Name ist eine Legende, seine Taten unvorstellbar'. S. 47. Nur wird man als Zuschauer bei dieser Serie in beinahe jeder Folge mit einer derartigen Szene beglückt.

1069 *Odysseus.* Episode 12. 42:27-42:35.

1070Vgl. Die Welt, 'Der Sandalenfilm lebt von Körperflüssigkeiten': http://www.welt.de/geschichte/article117083302/Der-Sandalenfilm-lebt-von-Koerperfluessigkeiten.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Frankfurter Allgemeine Feuilleton, 'Gebt mir den Lotus!': http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/serien/serie-odysseus-auf-arte-gebt-mir-den-lotus-12219421.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Der Standard, 'Comeback eines Irrfahrers': http://derstandard.at/1369363663884/Franzoesische-Odysseus-Serie-Comeback-eines-Irrfahrers Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Imdb, 'Reviews & Ratings for Odysseus': http://www.imdb.com/title/tt2141869/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1071Die Serie verfügte über ein Budget von 14 Mio. Euro, was dem Budget der ersten Folge der Serie *Rome* entspricht. Vgl. Le Parisien, "Odysseus' revisite le mythe d'Ulysse': http://www.leparisien.fr/espace-premium/culture-loisirs/odysseus-revisite-le-mythe-d-ulysse-13-06-2013-2891877.php Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Fall ist, sondern vielmehr eine Fülle verschiedener Quellen, die die Figur positiv, ironisch[1072] oder negativ[1073] darstellen.

Zwar sind die zwölf Taten[1074] des Herakles wohl seine bekanntesten, aber nicht seine einzigen Abenteuer. Bei Herakles handelt es sich aus der antiken griechischen Perspektive auch um den stärksten und bedeutendsten Helden, dessen Taten u.a. für die Helden des Troianischen Krieges als Vorbild dienen. Herakles, der außerdem als Sterblicher ein Sohn des Gottes Zeus ist, diesem im Kampf gegen die Giganten zur Seite steht und selbst unsterblich wird, ist der vollkommene Held. Er wurde nicht nur in der Antike viel rezipiert[1075] und bearbeitet[1076], sondern wird ebenfalls seit der Renaissance bis heute in vielen Lebensbereichen bearbeitet[1077] bzw. paraphrasiert[1078] und steht meist für Stärke, Verlässlichkeit und Macht.

Viele seiner Abenteuer verbindet Herakles mit großen Reisen, die ihn u.a. nach Troia, an die Meerenge von Gibraltar und im Zuge der Argonautenreise ins Schwarze Meer führen. Er stellt einen maßgeblichen Kulturstifter dar, der die Menschen von Ungeheuern befreit und der in der Antike alles andere als ein simpler Muskelprotz ist, wenngleich einige moderne Bearbeitungen ihn auf

1072Vgl. Aristophanes: Die Vögel. Aus dem Griechischen übersetzt und herausgegeben von Niklas Holzberg. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2013.

1073z.B. in den *Trachinierinnen* des Sophokles.

1074 Herakles erlegt den Nemeischen Löwen und die Hydra von Lerna. Er fängt die Kerynitische Hirschkuh und den Erymantischen Eber. Er mistet die Ställe des Augias aus, erlegte die Stymphalischen Vögel, fängt den Kretischen Stier und zähmt die Rosse des Diomedes. Er schafft den Gürtel der Hippolyte herbei und auch die Rinder des Geryones. Abschließend beschafft er die goldenen Äpfel der Hesperiden und bringt den Kerberos aus der Unterwelt zu Eurystheus.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 72-125.

1075Nicht nur seine Heldentaten und sein Leben werden oft porträtiert, er dient auch an vielen Stellen als Referenz für andere Helden und unterstreicht die edle Abstammung seiner Nachkommen. Selbst in den Homerischen Epen werden seine Taten und sein Leben thematisiert. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 161-165.; Vgl. Homer: Ilias (Hampe). S. 590 (Personenregister Herakles).; Vgl. Homer: Odyssee (Hampe). S.435 (Personenregister Herakles).; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IX, 134-272.

1076Beispielsweise sehen sich die Spartaner als Nachkommen des Herakles, was auch heute noch rezipiert wird. *300.* 1:37:07-1:37:26. Alexander der Große und andere antike Herrscher ließen sich oft mit einem Löwenfell darstellen, um sich als Nachfahren des Herakles zu legitimieren. Diese Darstellung findet man u.a. auf Münzen und Büsten. Aus der römischen Antike stammt außerdem der Ausruf 'Hercle!', was man heutzutage mit „Bei Hercules!“ übersetzen könnte.

1077Heraklesskulpturen kann man an vielen Schlössern seit der Renaissance erkennen, u.a. auch an der Wiener Hofburg. Ein weiteres Beispiel für die Universalität der Figur ist die Anspielung im spanischen Königswappen, das zwei Säulen mit den Worten 'Plus Ultra' aufweist. Hierbei handelt es sich um die Säulen des Herakles (also die Meerenge von Gibraltar), die bis zum Mittelalter das Ende der Welt markierten und von der Spanischen Krone durch die Eroberung der Neuen Welt überschritten wurden. Auch in der Literatur taucht die Figur mehrfach auf. Von Kleists *Amphitryon* bis hin zu Abenteuern mit Donald Duck ist alles zu finden. Auch die Liste an Herakles- bzw. Hercules-Verfilmungen ist beeindruckend. Vgl. Kleist, Heinrich v.: Amphitryon. Ein Lustspiel nach Molière. Nachwort von Helmut Bachmaier. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 1980.; Vgl. Der erste Held von Olympia. In: Walt Disneys Lustiges Taschenbuch Nr. 222. Leinfelden-Echterdingen: Ehapa Verlag GmbH, 1996. S. 5-39. Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S.349 (Liste der Hercules-Verfilmungen).

1078Herkules leiht seinen Namen u.a. Firmen, die Fahrräder, DJ-Zubehör und Kunststoffe produzieren. Vgl. Hercules, 'Home': http://www.hercules-bikes.de/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Hercules, 'Home': http://www.hercules.com/de/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Hercules The Polyurea System House, 'Home': http://www.hercules.at/produkte.html Zugriffsdatum: 02.11.2016. Weitere Begriffserklärungen: Vgl. Wikipedia, 'Herkules': http://de.wikipedia.org/wiki/Herkules Zugriffsdatum: 02.11.2016.

einen einfachen Schläger reduzieren, dessen Intelligenz zweitrangig ist[1079]. Herakles ist keine durchwegs positive Figur, sondern hat viele Facetten; die Feindschaft der Göttin Hera macht ihn trotz seiner übermenschlichen Kräfte interessant.

Die Menge seiner Abenteuer und seine halbgöttliche Existenz machen Herakles zu einer Figur, deren Erlebnisse innerhalb einer Serie gut verfilmt werden können[1080]. Die schiere Menge an Abenteuern, die entstanden sind, weil sich viele Orte auf diesen stärksten aller Helden berufen wollten, können episodisch dargestellt werden und bieten bereits genug Material für mehrere Staffeln. Des Weiteren haben die Abenteuer, die Herakles im Laufe seines Lebens besteht, meist nur eine Hauptfigur, nämlich ihn selbst, weswegen die Handlung auf ihn fokussiert bleiben kann. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, Nebenfiguren, wie z.B. seinen Freund Hylas[1081], in die Handlung zu integrieren. Bereits in den 1960er Jahren war eine Hercules-Serie geplant, die jedoch nicht über ihren Pilotfilm, *Hercules and the Princess of Troy* (1965) hinauskam, da wegen der vielen Muscleman-Epics das Publikum bereits übersättigt war[1082].

8.2.2.1. *Hercules: The Legendary Journeys* (1995 – 1999) und *Xena: Warrior Princess* (1995-2001)

Die Serien *Hercules: The Legendary Journeys* und *Xena: Warrior Princess* werden zusammen behandelt, da es sich bei *Xena* um ein Spin-off[1083] handelt, das im selben diegetischen Universum spielt und sich auch oftmals mit *Hercules: The Legendary Journeys* überschneidet.

Beide Serien wurden seit 1995 gedreht und beinhalten insgesamt 12 Staffeln und 245 Folgen. Die *Hercules*-Serie wird eingehender behandelt, da die Titelfigur dezidiert aus der antiken Mythologie übernommen wurde. Sie basiert auf mehreren Fernsehfilmen, die bereits die Hauptfiguren vorstellen. Für Solomon stellt die Serie *Hercules: The Legendary Journeys* einen zentralen Punkt in der Mythosrezeption seit den 1990er Jahren dar, da sie als zeitweise erfolgreichste Fernsehserie der Welt weitere Fernsehserien und Filme, die in der Antike spielen, inspirierte[1084]. Produziert wurden

1079 Vor allem die filmischen Bearbeitungen der Herakles- bzw. Herculesfiguren im Rahmen der sog. Muscleman-Epics haben dazu beigetragen. Vgl. 9.

1080 „Perhaps this is one reason that the *Legendary Journeys* franchise worked so well: he's a ready-made serial hero." Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 53.

1081 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 117.

1082 Vgl. Hughes, Howard: Cinema Italiano. S. 24.; Vgl. 9.

1083 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 19.; Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S.48.

1084 „The 1990s produced *Hercules: The Legendary Journeys*, wich became the most popular syndicated television program in the world, and this in turn spawned not just several more television programs set in antiquity but a whole new brood of 'ancient' feature films overlapping the turn of the millenium." Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 323. Zu diesen gehören neben *Xena: Warrior Princess* u.a. auch *The Adventures of Sindbad* (1996-1998), *Conan the Adventurer* (1997-1998) und *Young Hercules* (1998-1999).

sowohl *Hercules* als auch *Xena* von Sam Raimi, der bereits eine Vielzahl bekannter Filme und Serien produzierte, bzw. bei ihnen Regie führte[1085]. Bei vielen *Hercules*-Folgen führte Bruce Campbell[1086] Regie und spielte sowohl bei *Xena* als auch bei *Hercules* die wiederkehrende Figur Autolycus. Geschrieben wurden große Teile beider Serien von John Schulian, Robert Tapert, R.J. Stewart, Roberto Orci und Alex Kurtzman[1087]. Die Stars der Serien sind Kevin Sorbo, Lucy Lawless, Michael Hurst, der zuvor am Theater viele Narrenrollen u.a. in Shakespeare-Stücken spielte und somit für die Rolle des Iolaus besonders geeignet ist[1088], sowie Renée O'Connor. Zu *Hercules* und *Xena* erschienen 1996 auch ein Comic, der auf den beiden Fernsehserien basiert, jedoch nur wenige Ausgaben aufweist[1089]. 1999 erschien *Xena: Warrior Princess* als Videospiel, im Jahr 2000 folgte ein *Hercules: The Legendary Journeys*-Videospiel.

Hercules[1090] wird in der Serie als positiver Charakter dargestellt, der umherzieht, um den Menschen zu helfen, was dem Bild des Kulturbringers und Monstertöters entspricht. Als selbstloser Held schlägt er dabei jegliche Form von Belohnung aus und zieht nach jedem Abenteuer weiter, um dort als nächstes aufzutauchen, wo er am meisten gebraucht wird. Der Grund für seine selbstlosen karitativen Taten ist der Tod seiner Familie durch Hera. Hercules besteht in jeder Episode ein anderes Abenteuer, das oftmals von der griechischen Mythologie inspiriert ist. Hierzu zählen u.a. Begegnungen mit der Medusa[1091], Zyklopen[1092] und Zentauren[1093], sowie dem Gott Ares, der mehrfach auftritt. Weitere Anspielungen beinhalten u.a. die Suche nach dem Goldenen Vlies, eine

1085U.a. führte er bei *Evil Dead* (1981), *Evil Dead 2* (1987), *Army of Darkness* (1992) und *Spider-Man 1-3* (2002, 2004, 2007) Regie und produzierte neben vielen Fernsehserien auch Kinofilme wie *The Grudge* (2006) und *30 Days of Night* (2007).

1086Bruce Campbell ist vor allem durch seine Rollen in den *Evil Dead*-Filmen (1981, 1987, 1992), sowie aus *Bubba Ho-Tep* (2002) und *Man with the Screaming Brain* (2005) bekannt.

1087Rob Tapert arbeitete bei vielen anderen Produktionen mit Sam Raimi zusammen, u.a. als Produzent. Roberto Orci und Alex Kurtzman schrieben zusammen die Drehbücher von *The Island* (2005), *The Legend of Zorro* (2005), *Mission: Impossible III* (2006), *Transformers* (2007), sowie *Star Trek* (2009) und *Star Trek: Into Darkness* (2013). Die letzten beiden wurden außerdem von ihnen produziert.

1088Vgl. Michael Hurst Official Website, 'Theatre, Acting': http://www.michaelhurst.co.nz/theatreacting.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1089Vgl. Kaelin, Oskar: Helden! - Griechische Mythologie und Comics. S. 83.; Vgl. Hercules & Xena: The Legendary Wikia, 'Hercules: The Legendary Journeys (comic)': http://hercules-xena.wikia.com/wiki/Hercules:_The_Legendary_Journeys_(comic) Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1090Mit dieser Schreibweise wird die Titelfigur aus *Hercules: The Legendary Journeys* bezeichnet. Die Figur aus der traditionellen Mythologie wird weiterhin mit der griechischen Schreibweise, d.h. Herakles, ausgewiesen.

1091Sie wird zwar nicht so genannt, jedoch handelt es sich um eine Dämonin mit Schlangenschwanz, die Menschen versteinert. Dabei kann es sich nicht um einen Zufall handeln. *Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* Regie: Doug Lefler. Drehbuch: John Schulian. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009. 37:58.

1092*Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 2: *Eye of the Beholder.* Regie: John Kretchmer. Drehbuch: John Schulian. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

1093*Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 6: *As Darkness Falls.* Regie: George Mendeluk: Drehbuch: Robert Bielak. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Episode mit dem goldenen Apfel der Aphrodite und dem Parisurteil, Sisyphos, Medea, Hades und Persephone, sowie Amor und Psyche[1094]. Dementsprechend wird schnell klar, dass sich Hercules' Abenteuer nicht nur auf seine traditionellen Taten beschränken, sondern auch andere Episoden der griechischen Mythologie behandelt werden. Zudem tragen einige der Figuren Namen aus der griechischen Mythologie, ohne etwas mit diesen zu tun zu haben[1095]. Zu diesem Potpourri kommen außerdem noch Elemente aus der nordischen Mythologie[1096] und gänzlich erfundene Geschichten hinzu, die jedoch in der mythischen Welt verankert sind. Auch historische Ereignisse werden behandelt, sodass reale Personen, wie z.B. Julius Caesar[1097] auftreten. Dies kreiert einen eigenen mythischen Kanon, der in sich selbst schlüssig bleibt, wenngleich er anderen Mythosbearbeitungen widerspricht[1098]. Begleitet wird Hercules oftmals von seinem Freund (bzw. Sidekick) Iolaus, der oft von Hercules gerettet werden muss.

Mit der Thematisierung vieler Heldentaten, die z.T. anderen mythologischen Kontexten entnommen sind (beispielsweise wird der Minotaurus bzw. die Medusa bekämpft), dem ironischen Unterton und der eher billig wirkenden Produktion stellt *Hercules* einen klaren Nachfolger der Muscleman-Epics dar. Dass die traditionellen Mythen oftmals anders als in ihrer bekannten Form dargestellt werden,

1094*Hercules: The Legendary Journeys.* S. 2, Episode 8: *The Other Side.* Regie: George Mendeluk. Drehbuch: Robert Beilak. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 2, Episode 11: *Highway to Hades.* Regie: T.J. Scott. Drehbuch: Robert Bielak. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 2, Episode 14: *Once a Hero.* Regie: Robert Tapert. Drehbuch: Robert Tapert, Robert Bielak, John Schulian. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 2, Episode 17: *The Apple.* Regie: Kevin Sorbo. Drehbuch: Steven Baum. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 3, Episode 7: *The Green-Eyed Monster.* Regie: Charles Braverman. Drehbuch: Steven Baum. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 4, Episode 11. *Medea Culpa.* Regie: Charles Siebert. Drehbuch: Alex Kurtzman, Roberto Orci. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

1095Z.B. Penelope und Menelaos. *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 1, Episode 6: *As Darkness Falls.*; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 2, Episode 1: *The King of Thieves.* Regie: Doug Lefler. Drehbuch: Doug Lefler. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

1096*Hercules: The Legendary Journeys.* S. 5, Episode 6: *Norse by Norsevest*. Regie: John Laing. Drehbuch: Gerry Conway, Paul Robert Coyle. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 5, Episode 7: *Somewhere over the Rainbow Bridge.* Regie: Michael Hurst. Drehbuch: Gerry Conway. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

1097*Hercules: The Legendary Journeys.* S. 5, Episode 5: *Render Unto Caesar.* Regie: John Laing. Drehbuch: Gene O'Neill, Noreen Tobin. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

1098Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 56f.

wird innerhalb der Serie selbstironisch kommentiert[1099]. Der Mythos wird in *Hercules* beinahe spielerisch als Hintergrund für tägliche Probleme und moralische Botschaften verwendet: Beispielsweise wird in der Folge *Outcast* Rassismus thematisiert, während in der Folge *Eye of the Beholder* Mobbing problematisiert wird[1100].

Dadurch weist die Serie Parallelen zu griechischen Tragödien auf, die ebenfalls den Mythos verwenden, um aktuelle Probleme zu diskutieren. Die Serie zeigt dabei eine unverkrampfte, ironische Leichtigkeit, die man bei wenigen anderen filmischen Bearbeitungen antiker Stoffe findet. Sie hat einen humoristischen Unterton, der sich vor allem durch Soundeffekte und Kalauer äußert und zeigt viele populärkulturelle Anspielungen und Referenzen auf die Gegenwart, obwohl sie in der Antike angesiedelt ist[1101]. Dies wird besonders durch die Thematik bestimmter Episoden unterstrichen: Beispielsweise dreht sich die Handlung um das Verschwinden des Hauptdarstellers, wird in die Zeit der Französischen Revolution versetzt, oder wird im Musical-Format dargestellt[1102]. *Hercules* bearbeitet den traditionellen Mythos, um eine eigene Version zu schaffen. Der Tod von Hercules' Familie durch einen von Hera geschickten Feuerball ist dafür ein gutes Beispiel[1103], da Hercules in der Serie nicht zum Mörder seiner eigenen Familie wird. Vielmehr wird Heras[1104]

1099„war nämlich ein Haupt abgeschlagen, so wuchsen deren zwei nach. […] Deswegen rief er, als er diesen getötet, auch seinerseits den Iolaos zu Hilfe, der einen Teil des nahen Waldes anzündete, mit den Bränden die neuwachsenden Häupter bei ihrem Entstehen anbrannte und sie am Hervortreten hinderte. […] Eurystheus aber erklärte, daß diese Arbeit nicht angerechnet werden dürfe, da er nicht allein, sondern mit Hilfe des Iolaos die Hydra besiegt hatte“ Apollodor: Bibliotheke. II, 79f. „Lycus: 'I thought Hercules always fought his battles by himself'.' – Iolaus: 'Not when I'm around, he doesn't, we're a team, Hercules and me' – Lycus: 'Not what the stories say...' – Iolaus: 'Stories? What stories?' – Lycus: 'The ones the scribes tell.' – Iolaus: 'Now why would you go paying any attention to them when all they're doing is passing along hearsay. Now, you go to the scource, Lycus. You go ask that Hydra if it was just Hercules out there cutting off its heads. I got my licks in too, you better believe I did!'“ *Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* 17:40-18:07. Ironischerweise bezieht sich die Darstellung in der Serie trotz allem auf die Beschreibung der antiken Quellen.

1100Vgl. Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. S.19f. Mit diesem Aspekt wirbt die Fernsehserie auch selbst: „Doch durch seinen treuen Freund Iolaus erkennt Hercules seine wahre Bestimmung. Seine Mission – Die Menschen vor der Willkür der Götter zu schützen. Das Zusammenspiel von uralter Legende und moderner Weltanschauung macht Hercules auch zu einem Helden unserer Zeit.“ *Hercules – The Legendary Journeys.* Rückseite des Schubers der zweiten Staffel. Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

1101Hierzu zählen u.a. die Erfindung des Fast Foods und das Aufkommen des Reporterberufs.

1102*Hercules: The Legendary Journeys.* S. 3, Episode 17: *Les Contemptibles.* Regie: Charlie Haskell. Drehbuch: Brian Herskowitz. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 4, Episode 15: *Yes, Virginia, There is a Hercules.* Regie: Christopher Graves. Drehbuch: Alex Kurtzman, Roberto Orci. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.; *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 4, Episode 18: *My Fair Cupcake.* Regie: Rick Jacobson. Drehbuch: Geneo O'Neill, Noreen Tobin. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

1103„Nach seinem Kampf mit den Minyern hatte er das Unglück, durch die grollende Hera in Wahnsinn versetzt zu werden. In diesem Zustande warf er nicht nur seine eigenen Kinder von der Megara ins Feuer, sondern auch zwei von denen des Iphikles. Er verdammte sich deshalb selbst zur Verbannung und wurde von Thespios gereinigt. [...]“ Apollodor: Bibliotheke. II, 71. In der Serie ist die Frau des Hercules jedoch Deianeira, seine zweite Frau, die ihn im traditionellen Mythos unwissentlich mithilfe eines vergifteten Kleides tötet. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 148, 151-159.

1104Hera wird meist als zwei Augen aus Pfauenfedern, die aus dem Himmel blicken, dargestellt. Der Pfau ist ein

Schuld an dem Tod seiner Familie, die in der traditionellen Version ebenfalls erkennbar ist, offen thematisiert. Hercules bleibt dadurch der moralisch überlegene Held und Hera liefert einen konkreten und unmissverständlichen Grund für seine Abneigung. Die moralisch zweifelhaften Umstände von Heracles' Geburt werden in der Serie nicht maßgeblich thematisiert, um den Helden von vornherein als 'rein' darzustellen. Hera ist lediglich die 'böse' Stiefmutter und der Gegensatz zur fürsorglichen Mutter Alkmene[1105]. Die Distanzierung des Helden von seinen traditionellen Liebesabenteuern in der Serie unterstreicht seine moralische Integrität[1106].

Hercules ist innerhalb der Serie den Menschen bekannt und wird von allen bewundert[1107]. Allerdings hat er keinen besonders starken Wiedererkennungswert, da er in der Serie ohne die klassischen Attribute wie Keule oder Löwenfell dargestellt wird. Man kann die neuen Reisen des Hercules als die Wiederaufnahme der sagenhaften zwölf Taten ansehen, vor allem weil sie auch durch den Tod der Familie eingeläutet werden. Obwohl die Serie durch ihre vielen Ring- und Kampfszenen das Erbe der Muscleman-Epics antritt[1108], wird Hercules keinesfalls auf seine äußere Kraft reduziert und besiegt seine Feinde oftmals auch mit List. Die Hercules-Darstellung distanziert sich von der Repräsentation der Muscleman-Epics insofern, als Hercules zwar stark, aber kein Bodybuilder ist; dazu ist er emotional angreifbar[1109]. Dies ist bei einer Fernsehserie umso wichtiger, da man sich mit dem Protagonisten identifizieren soll, was auch die Tradition der meisten positiven Heraklesdarstellungen seit der Antike fortführt.

Iolaus ist im traditionellen Mythos der Neffe des Herakles. Seine Bedeutung bei der Erfüllung der Aufgaben wird in der Serie thematisiert[1110]. Nisbet sieht darin auch eine Bearbeitung der Figur des Hylas und weist auf den spielerisch-ironischen Umgang mit den homosexuellen Elementen des Mythos hin, die sich im Verlauf der Serie jedoch wieder verlieren[1111]. Des Weiteren sind ähnliche 'Sidekicks' auch in diversen Muscleman-Epics zu finden, wobei Iolaus jedoch, weil es sich bei ihm um einen Seriencharakter handelt, sehr viel besser ausgearbeitet ist, sodass er mehr persönliche

heiliges Tier der Hera. Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 625-723.

1105 *Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* 14:15-15:20.

1106 Apollodor listet die zahlreichen Affären mit anderen Frauen und die daraus resultierende Kinder akribisch auf: Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 161-164.; Hercules sagt in der Serie jedoch in Bezug auf die Töchter des Thespios, dass er ein „one woman man" sei. *Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 2: *Eye of the Beholder.* 01:05-01:19.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 65.

1107 Dass allein sein Name die Menschen zum Staunen bringt, wird in einer Episode thematisiert, in der sein Bruder Iphicles seinen Namen annimmt, um besser dazustehen. *Hercules: The Legendary Journeys.* S.2, Episode 3: *What's in a Name?* Regie: Bruce Campbell. Drehbuch: Michael Marks. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

1108 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 309.

1109 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 123.

1110 Vgl. Fußnote 1099.

1111 Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 62f.

Eigenschaften und Motivationen zeigt. Daher kann er nicht den klassischen Begleiterkategorien in Muscleman-Epics zugeordnet werden[1112].

Die Götter werden in der Serie tendenziell negativ dargestellt, was sich einerseits bereits im Titel wiederfinden[1113] lässt, andererseits auch innerhalb der Handlung thematisiert wird[1114]. Zeus hilft Hercules beispielsweise nicht[1115] und oftmals stellen die Götter die Gegner des Protagonisten dar. Hercules betont daher seine menschliche Existenz. Er trifft seine eigenen Entscheidungen und muss sich nicht auf abstrakte Mächte verlassen. Dass die Götter seine Gegner sind, verstärkt wegen des Konfliktes gegen überlegene Mächte die Sympathien des Publikums ihm gegenüber. Hercules will das Andenken an seine ermordete Familie ehren, indem er anderen Menschen hilft und sie u.a. vor der Willkür der Götter schützt[1116]. Der Mensch als Held ohne Götter, der seine eigene Welt gestaltet, steht im Mittelpunkt.

Xena: Warrior Princess entspringt demselben Universum wie die Serie *Hercules: The Legendary Journeys.* Die gleichnamige Protagonistin ist eine zunächst gesetzlose Kriegerin, die sich jedoch durch den Einfluss von Hercules besinnt und für das Gute kämpft. Viele der bereits genannten Aspekte von *Hercules* treffen auch auf *Xena* zu, die Serien überschneiden sich oft[1117]. In *Xena* werden ebenfalls bekannte griechische Mythen bearbeitet[1118], die z.T. aus einem anderen Blickwinkel gezeigt werden: Deutlich wird dies z.B. aus dem Gespräch zwischen Xena und Helena, in dem vor allem die Selbstbestimmung der Helena im Vordergrund steht, die sich nicht über die sie umgebenden Männer definiert[1119]. Xena ist durch ihre Rolle als weibliche Kriegerin auch eine Besonderheit innerhalb der Darstellung antiker Mythen:

1112Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 314.

1113„This is the story of a time long ago. A time of myth and legend. When the ancient gods were petty and cruel and they plagued mankind with suffering. Only one man dared to challenge their power: Hercules. Hercules possessed a strenghth the world had never seen. A strenghth surpassed only by the power of his heart. He journeyed the earth, batteling the minions of his wicked stepmother Hera, the all-powerful queen of the gods. But wherever there was evil, wherever an innocent would suffer, there would be Hercules!" *Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* 04:55-05:33.

1114Hera verlangt beispielsweise das Opfer von erstgeborenen Söhnen, ihre Tempeldiener sehen meist finster und dämonisch aus. *Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* 12:00-12:19, 21:25-22:20.

1115*Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* 08:36-08:53.

1116*Hercules: The Legendary Journeys.* S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* 27:30-28:35.

1117Mit *Hercules and Xena – The Animated Movie: The Battle for Mount Olympus* (1998) existiert sogar ein Zeichentrickfilm, der die Protagonisten der beiden Serien vereint. Außerdem gibt es in beiden Serien mehrere Folgen, in denen der jeweils andere Protagonist als Gast auftritt.

1118Z.B. Prometheus oder Odysseus. *Xena: Warrior Princess.* S.2, Episode 19: *Ulysses.* Regie: Oley Sassone. Drehbuch: R.J. Stewart. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

1119Vgl. Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. S. 153f.; *Xena: Warrior Princess.* S.1, Episode 12: *Beware Greeks Bearing Gifts.* Regie: T.J. Scott. Drehbuch: Roy Thomas, Janis Hendler, Adam Armus & Nora Kay Foster. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2004.

„*Xena* replaces the male warrior hero by a female princess from Hong Kong's Wuxia tradition, the Greek populace by a multiracial cast dressed in generic Eastern European garb […]. The series' exploitation of ethical and sexual ambiguity ('It's not easy proving you're a different person') made Lucy Lawless a heroine for several sub-communities of fans simultaneously. Yet *Xena* needed the presence of *Hercules* to provide its subversive subtext of same-sex female desire and Girl Power. The archetype must be preserved in order for them to be rejected.“[1120]

In *Xena* werden auch historische Ereignisse[1121] bearbeitet, andere Kulturen[1122] vorgestellt und nicht-griechische Mythen bzw. Legenden behandelt[1123]. Wie auch *Hercules* behandelt *Xena* alltägliche Probleme und transportiert moralische Botschaften.

Bei beiden Serien handelt es sich um typische Fernsehserien, die mittlerweile Kultstatus erlangt haben[1124]. Die Protagonisten machen zu Beginn zwar eine starke Entwicklung durch, bleiben daraufhin jedoch relativ statisch und ändern ihre Grundhaltungen nicht. Die Handlung ist in beinahe[1125] jeder Episode in sich geschlossen, sodass die Episoden meist keine weitreichenden Folgen für die restliche Serie haben. Darum kann man beinahe alle Folgen der gesamten Serie auch ohne auf die Reihenfolge zu achten ansehen. Wie in vielen anderen *series* gibt es allerdings auch Ausnahmeerscheinungen, wie z.B. den Tod einiger Figuren[1126], die jedoch meist keine zentrale Rolle innerhalb der Serie spielen.

1120 Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S.113.

1121 Hierbei handelt es sich oftmals um Episoden aus der römischen Geschichte: *Xena: Warrior Princess.* S.2, Episode 12: *Destiny.* Regie: Robert Tapert. Drehbuch: Robert Tapert, Steven L. Sears, R.J. Stewart. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

1122 So reist Xena z.B. in den fernen Osten: *Xena: Warrior Princess.* S.5, Episode 6: *Purity.* Regie: Mark Beesley. Drehbuch: Jeff Vlaming. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.; *Xena: Warrior Princess.* S.5, Episode 7: *Back in the Bottle.* Regie: Rick Jacobson. Drehbuch: Rob Tapert, Buddy Wilders. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

1123 Xena trifft in der Folge *The Giant Killer* die biblischen Figuren David und Goliath: *Xena: Warrior Princess.* S.2, Episode 3: *The Giant Killer.* Regie: Gary Jones. Drehbuch: Terrence Winters. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

1124 Beispielsweise gibt es mehrere Diskussionsforen und u.a. auch ein eigenes Wiki für beide Serien. Vgl. Hercules & Xena: The Legendary Wikia, 'Home': http://hercxena.wikia.com/wiki/Main_Page Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1125 Es gibt einige mehrteilige Folgen, jedoch sind die meisten Episoden einteilig. Des Weiteren kann man hin und wieder Anspielungen auf frühere Episoden erkennen, die jedoch keine Voraussetzung für das Verständnis der Handlung darstellen. Dies impliziert zwar vorausgesetztes Wissen, aber dies ist dennoch für die Rezeption optional. Vgl. Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series S. 9.

1126 Beispielsweise stirbt Hercules' Mutter Alcmene. Ähnliches lässt sich u.a. für die *Simpsons* feststellen. *Hercules: The Legendary Journeys.* S. 4, Episode 20: *Twilight.* Regie: Philip Sgriccia. Drehbuch: Alex Kurtzman, Gene F. O'Neill, Roberto Orci, Noreen Tobin. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Besonders anhand dieser beiden Serien lässt sich feststellen, dass sich die griechische Mythologie (zusammen mit anderen Mythologien) gut für eine Fernsehserie eignet. Besonders die sehr umfangreichen Abenteuer des Herakles sind eine naheliegende Vorlage für eine Serie. Das äußere Erscheinungsbild beider Serien ist in Bezug auf die Ausstattung eher orientalisch oder mittelalterlich geprägt. Die sehr grüne Umgebung Neuseelands, in der die beiden Serien gedreht wurden, entspricht kaum der griechischen Geographie, wodurch eine Welt gezeigt wird, die nicht der traditionellen griechisch-mythologischen entspricht. Darum erinnern die Serien oftmals eher an eine im Mittelalter angesiedelten Fantasy-Bearbeitung als an die griechischen Antike. Da der Vorspann jedoch bereits eine Zeit der Mythen und Legenden ankündigt, wird auch nie der Anspruch historisch korrekter Darstellung erhoben[1127].

Da die griechische Mythologie derart umfangreich ist und jeder Fluss und jede Stadt ihre eigenen Gottheiten hat, ist es naheliegend, diese Fülle an Geschichten innerhalb einer Serie zu bearbeiten. Auch das Hinzuerfinden neuer Geschichten ist gerechtfertigt, da viele Städte in Griechenland dasselbe taten, um ihre Relevanz im Kontext der anderen Poleis hervorzuheben. Obwohl viele der Mythen durch Dichter dokumentiert sind, ist die griechische Mythologie doch kein fixierter Kanon, der nicht verändert werden darf. Man kann festhalten, dass beide Serien durch ihren schieren Umfang und die Fülle an Episoden ihre eigene Version der Mythen fixieren[1128].

Ähnlich wie beispielsweise *Buffy* erfreuen sich *Hercules* und *Xena* anhaltender Popularität und haben noch immer eine große Anhängerschaft. Sie haben einen großen Einfluss auf die populärkulturelle Darstellung der griechischen Mythologie. Für beide Serien gibt es viel Fanfiction, die noch immer produziert wird[1129], sodass die Rezipienten die in den Fernsehserien erschaffene Interpretation der griechischen Mythologie weiterführen. Die Produktion der Serien in Neuseeland bewies außerdem, dass das Land sich für große Filmproduktionen eignete, sodass dort bald darauf die bekannte *Lord of the Rings*-Trilogie gedreht wurde, bei der viele Crewmitglieder der beiden Serien mitwirkten. Die Mischung mehrerer Mythologien ist außerdem eine Inspiration für viele weitere Bearbeitungen, wie z.B. *Age of Mythology*[1130].

1127Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S.113.

1128Dies sieht man, wenn man eine Figur des griechischen Mythos im Wiki beider Serien sucht (siehe oben).

1129Auf der Website fanfiction.net werden allein ca. 2300 *Xena*-Episoden, die letzte datiert auf den 26.06.2016 und 327 *Hercules*-Episoden, die letzte datiert auf den 29.05.2016, aufgelistet. Vgl. Fanfiction.net, 'TV Shows > Hercules: The Legendary Journeys': https://www.fanfiction.net/tv/Hercules-The-Legendary-Journeys/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Fanfiction.net, 'TV Shows > Xena: Warrior Princess': https://www.fanfiction.net/tv/Xena-Warrior-Princess/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1130Vgl. 11.3.

9. Neue Mythen

Dieses Kapitel behandelt Filme, die den traditionellen Mythos um neue Geschichten erweitern. Dabei werden meist bekannte Helden oder Kreaturen, sowie Götter als Ausgangspunkt verwendet, um im Rahmen eines Filmes neue in der mythologischen Welt angesiedelte Geschichten zu erzählen. Es handelt sich also nicht um die Uminterpretation von Mythen, sondern um dezidiert neue Kreationen, die evtl. in einen bestehenden traditionellen Mythos eingearbeitet sein können.
Dieses Phänomen lässt sich vor allem bei italienischen Produktionen erkennen, wo bereits in der Stummfilmzeit ein antikisierter Held viele neue Abenteuer bestehen muss. Der Protagonist ist dabei meist ein muskulöser, starker Mann, der ab den 1950er Jahren oftmals von Bodybuildern verkörpert wird[1131]. Ein Beispiel ist die Figur 'Maciste': Diese Figur ist weder in der Geschichte noch in traditionellen Mythen zu finden und feiert ihr Debüt 1914 im Monumentalfilm *Cabiria*[1132]. Sie wird zum ersten Mal vom Dockarbeiter Bartolomeo Pagano verkörpert.
Die Figur des Ursus aus *Quo Vadis* (1913) diente wahrscheinlich für Maciste als Vorlage, da es sich bei diesem ebenfalls um einen Hünen handelt, der seinen Herrn vor Gefahren schützt[1133]. Der Name 'Maciste' wird von Junkelmann auf einen Beinamen des Herkules (Makistios) zurückgeführt[1134]. Diese Figur war beim Publikum derart populär, dass nach dem ohnehin sehr erfolgreichen *Cabiria* viele weitere Filme mit Maciste als Hauptfigur gedreht wurden, in denen allesamt Pagano den Protagonisten verkörpert. Die Handlung dieser Filme[1135] spielt nicht immer in der Antike, sondern wurde u.a. eigens im Rahmen des Drehbuchs dem Mythos als neues Element hinzugefügt oder an aktuelle Themen angepasst:

„Die Rolle wurde mit […] Barolomeo Pagano besetzt, der beim Publikum so hervorragend ankam, daß er den Maciste noch in einer ganzen Serie weiterer Filme darstellen durfte, die speziell für diese Figur ersonnen wurden, bis hin zu einem '*Maciste Alpino*' (Giovanni Pastrone, 1916), der als

1131In der Stummfilmzeit wurde allerdings noch auf konventionelle Muskelmänner zurückgegriffen: bereits in *Helena* (1924) wurde Achilles vom Boxer Carlo Aldini gespielt. Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S. 34-82. S. 68.

1132Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 143.; Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S. 34-82. S. 42.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World an the Cinema. S. 5.

1133„Das Urbild ist der sanfte (da christliche) Riese Ursus in den diversen '*Quo Vadis*' -Verfilmungen. Ursus gab Pastrone zweifellos die Inspiration, für sein Epos *'Cabiria*' (1914) eine ähnliche Figur zu ersinnen, die D'Annunzio mit dem Namen Maciste versah.“ Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 143.

1134Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 391. Hughes beruft sich auf Mark Forest, der nicht etwa, wie Hughes behauptet, der Regisseur, sondern der Hauptdarsteller von Maciste-Filmen in den 1960er Jahren ist. Dieser übersetzt den Namen mit 'I was born from the rock'. Junkelmanns Erklärung wirkt jedoch plausibler. Vgl. Hughes, Howard: Cinema Italiano. S. 13.

1135Einen großen Teil der Filme zählt Solomon auf: Vgl. Solomon: The Ancient World in Cinema. S. 315.

italienischer Gebirgsjäger des 1. Weltkrieges massenhaft Österreicher zu verprügeln hatte.“[1136]

Hierbei wird ersichtlich, dass die mythischen Figuren auch in die Neuzeit verlegt werden können, um als Allegorien bzw. Vorbilder zu dienen. Dies lässt sich bereits im Theater des Barock erkennen[1137].

In den 1950er Jahren erfuhr die Figur des Maciste eine Wiedergeburt. Grund dafür ist der enorme Erfolg des Films *Le fatiche di Ercole*, in dem Steve Reeves den Zeussohn verkörpert. Dieser italienische Film, den Mario Bava als 'Rettung des italienischen Kinos' bezeichnete[1138], wurde von einem unabhängigen Produzenten in die USA gebracht und landete im Jahr 1958 auf dem vierten Platz im Box-Office[1139]. Dies markiert den Beginn der Muscleman-Epics, die sich vor allem durch einen muskulösen Bodybuilder als Hauptdarsteller auszeichnen. Die schauspielerischen Fähigkeiten der Darsteller sind daher auch nicht so wichtig wie die Liste der Titel, die sie bei Bodybuilding-Wettbewerben erworben haben[1140]. Der unerwartete Erfolg dieses Films brachte nun eine Flut an ähnlichen Filmen auf den Markt[1141], die jedoch nur im Ausnahmefall finanziell erfolgreich waren[1142]. Die Handlung dieser Filme ist meist in die Antike verlegt, da dort ein freizügiger Kleidungsstil gerechtfertigt werden kann, sodass der Protagonist die gesamte Zeit seinen Körper zur Schau stellen kann:

„Damit man das Muskelspiel in allen Lebenslagen bewundern kann, dürfen die durchmodellierten, ölgetränkten Schultern, Brustkasten und Bizepse natürlich nicht mit überflüssigen Kostümen zugehängt werden. Außer einem Paar stiefelartig hoher Sandalen und den unvermeidlichen Unterarmmanschetten gesteht man einem Muskelmann in der Regel nur ein Miniröckchen zu, das von einem enorm breiten Gürtel gehalten wird. Beliebt ist ein textiler Ausläufer des Lendenschurzes zur linken Schulter, um den Anschein einer Tunika zu erwecken, ohne allzu viel vom Torso verbergen zu müssen.“[1143]

1136 Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 143.

1137 Vgl. 3.

1138 Vgl. Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 88-97. S. 93.

1139 Die Kosten für die US-Rechte beliefen sich auf 120.000 US-Dollar. Der Film spielte allerdings 18 Mio. US-Dollar ein. Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 307.

1140 Steve Reeves war beispielsweise Mr. World und Mr. Universe in den späten 1940er Jahren. Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 315.; Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 142.

1141 Solomon nennt 180 Filme, von denen über 150 in Italien bzw. im Rahmen einer italienischen Koproduktion zwischen 1960 und 1964 gedreht wurden. Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 307.

1142 „Ainsi, sur un ensemble de 123 films antiquisants, deux ont remarquablement bien marché, onze ont rapporté un gros bénéfice, treize un bénéfice modeste, douze ont permis au producteur de rentrer dans ses frais, soixante quinze ont été produits à perte: Soixante pour cent de budgets non couverts: pour l'époque la proportion d'échecs était anormalement élevée.“ Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. S. 94.

1143 Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 145.

Bei dieser Zurschaustellung von nackten Tatsachen handelt es sich um einen Hauptreiz dieser Filme, denn die Antike rechtfertigt die Darstellung der Körperlichkeit bei Männern und bei Frauen[1144]. Dies wird dadurch verstärkt, dass die Nachkriegszeit eher prüde mit dem Thema 'Nacktheit' umgeht, sodass Filme in der paganen Antike auch ihren Erfolg aus der Möglichkeit verdanken, viel nackte Haut zu zeigen und der christlichen Moral zu entfliehen[1145]. Da der Plot der Muscleman-Epics meist nach einem einfachen Muster gestrickt ist, das auch immer auf dieselben Figurentypen zurückgreift, entsteht das Problem, dass sie sich untereinander kaum unterscheiden. Anfangs werden in den Filmen noch traditionelle Mythen sehr frei bearbeitet. Später dehnen sich die Plots aus und behandeln auch andere Mythologien, Kulturen und sogar Epochen[1146], sodass die Namen der Hauptfiguren der Filme sich in verschiedenen Ländern voneinander unterschieden, da sie derart austauschbar sind[1147]. Die Filme erhielten oftmals verschiedene Titel in den verschiedenen Ländern, bzw. wurden sie unter anderen Titeln in denselben Ländern neu aufgelegt, weil sie die Produktionsfirma wechselten. Außerdem wurden bestimmte Namen in bestimmten Ländern bevorzugt: Goliath in Deutschland, Hercules in den USA[1148]. Demnach wurden auch Maciste und Ursus, die bereits erwähnt wurden, wiederbelebt und bestreiten ihre Abenteuer, sodass ein völlig neuer Held seine Taten u.a. im Umfeld der griechischen Mythologie vollbringt. Diese sind jedoch derart austauschbar, dass es sich kaum lohnt, sie eingehend zu behandeln. Es geht um das sich wiederholende Spektakel, nicht um die Beweggründe oder die moralischen Maßstäbe, die man sich bei Mythenverfilmungen wünscht[1149]. Dieser Austauschbarkeit versuchte man dadurch entgegenzuwirken, dass einerseits oft bekannte englischsprachige Schauspieler wie Orson Welles oder Christopher Lee für die Filme verpflichtet wurden, andererseits ist die Handlung oft genreübergreifend, um die Filme hervorzuheben[1150].

Die Figuren in den in der griechischen Mythologie angesiedelten Filmen tragen oftmals Namen, die ebenfalls der griechischen Mythologie entnommen sind, jedoch werden diese meist vollkommen

1144 Hierbei handelt es sich jedoch nur um eine populäre Annahme. Die Frauenmode der Antike war im Gegenteil alles andere als freizügig. Vgl. 5.2.

1145 Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S. 67-72.

1146 „The strongmen also muscled their way into the Old Testament, Greek and Roman mythology, the ancient Orient, the Middle Ages, and the Renaissance. They spread themselves from medieval China to barbaric Britain, from Neronian Rome to imaginary lands, from the peaks of the Alps to the depths of Hades.“ Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 319.

1147 „All the musclemen of antiquity were summoned to carry these scores of barechested plots in the early 1960s, and it mattered little whom the film was about. 'Maciste' might appear as 'Goliath', 'Samson', 'the Son of Hercules', 'the Son of Samson' or 'Colossus'. […]“ Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 317.

1148 Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema S. 317f.

1149 Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S. 40.

1150 Beispielsweise ist *Ercole all centro della terra* (1961) (englischer Titel: *Hercules in the Haunted World*, deutscher Titel: *Vampire gegen Herakles*) eine Vermischung mit dem Horror-Genre. Vgl. Imdb, 'Ercole al centro della Terra': http://www.imdb.com/title/tt0054850/?ref_=fn_al_tt_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016. Weitere Titel inkl. Beschreibung vgl. Hughes, Howard: Cinema Italiano. S. 8-13.

von ihrem mythischen Vorbild losgelöst verwendet[1151]. Die Protagonisten dieser Filme zeichnen sich – mit einigen Ausnahmen[1152] – meist nicht durch ihre intellektuellen, sondern vielmehr durch ihre körperlichen Fähigkeiten aus. Dies bedeutet, dass die Figuren, die z.T. nach Persönlichkeiten aus der Mythologie benannt sind, ihre Vorbilder damit stark banalisieren. Herakles wird beispielsweise in den meisten Filmen nur auf einen kraftstrotzenden Muskelmann reduziert, dessen Nuancen nicht mehr problematisiert oder differenziert werden, wie dies aber in der antiken Literatur der Fall ist[1153]. Stattdessen ist er zu einem Jungfrauenretter und Despotenbekämpfer geworden, der in jedem Film mehr oder weniger dasselbe tut[1154]. Doch genau darin besteht die Anziehungskraft dieses Filmgenres. Ob man mit einer solchen Präsentation mythologischer Helden diesen auch gerecht wird, sei dahingestellt. Fairerweise muss auch angemerkt werden, dass die Filme nicht versuchen, dem griechischen Heldenbild auf eine ähnliche Weise gerecht zu werden, wie dies in der Literatur der Antike oder der Neuzeit der Fall ist[1155].

Der Protagonist wird als Superheld[1156] dargestellt, der auf seinen Reisen ein weiteres Abenteuer bestreiten muss, wodurch entweder dem Mythos eine weitere Episode hinzugefügt wird (eine Methode mit der auch viele griechische Poleis ihren Status unterstreichen[1157]), oder aber, und das ist sehr viel wahrscheinlicher, der Name 'Herkules' als bekanntes Synonym für einen besonders starken Helden verwendet wird, der bis auf einige Elemente von der Figur aus der Mythologie losgelöst ist und dessen Taten nicht in den Kontext des traditionellen Mythos gesetzt werden dürfen. Dies bedeutet auch, dass allein der Name 'Herkules' bereits Werbung genug für den Film ist und mögliche Zuschauer darüber informiert, dass sie einen physisch kräftigen Helden sehen werden, der auf der Leinwand besondere Kraftakte leisten wird. Dass es sich bei diesen Filmen nicht um große Filmkunst handelt, versteht sich von selbst. Jedoch hat auch dieses Genre seine Berechtigung. Nicht jeder Film muss ein großes Kunstwerk sein[1158]!

1151 Siehe dazu *Hercules – The Legendary Journeys* und *Xena – Warrior Princess*. Vgl. 8.2.2.1.

1152 Eine Ausnahme stellt z.B. Steve Reeves in *Le fatiche di Ercole* dar, obwohl sich Herkules hier ebenfalls primär durch seine körperliche Stärke auszeichnet. *Le fatiche di Ercole* 21:00-26:15.

1153 Vgl. 8.2.2.

1154 Zum Aufbau des klassischen Muscleman-Epics vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 309-315.

1155 „Intellectual satisfaction and narrative subtlety they do not have. Multidimensional characters and realistic situations they do not have. Sophisticated dialogue and profound meaning they do not have. But they do have colorful costumes and imaginative sets and seductive mistresses and burly humor and Mediterranean scenery and bizarre tortures and nineteen-inch biceps and furious battles and likable heroes and the triumph of good over evil. This is what movies are for, sometimes." Solomon: The Ancient World in the Cinema. S. 322.

1156 Daher eignet sich Herkules besonders für diese Darstellung. Er ist der stärkste Held der griechischen Antike.

1157 Vgl. 8.2.2.

1158 „Most of the films were bad; reviewing one was a matter of finding either one or two redeeming qualities or, failing that, the most lavishly cruel vocabulary. The public and less demanding critics found enjoyment in them. Every era has had its genre of film that has an inexplicable grasp on the public, whether the B-Western or the slasher flick, the kung-fu kickfest or the beach party romance. In the early 1960s it was the muscleman epic. Sometimes moviegoers just want to be unintellectually and inartistically entertained. For many, a Saturday night can offer no better cinematic diversion than a low-budget horror film; […] Such a small and humble niche in the great wall of filmdom is all the muscleman epics wish to punch out for themselves with their mighty fists." Solomon, Jon: The

Viele Heroen aus der griechischen Mythologie bieten sich dazu an, sie in neue Abenteuer einzubetten. Im vorigen Kapitel wurde dies vor allem für Odysseus und seine Irrfahrten und für Herakles und seine Reisen und Abenteuer festgestellt[1159]. Diese neuen Geschichten lassen sich oft in die bestehende Mythologie einfügen. Vor allem die griechische Mythologie bietet sich für ein solches Unterfangen an, weil sie über eine große Fülle von Figuren, Kreaturen, Götter, Schauplätzen usw. verfügt. Zwar sind viele von ihnen bereits in Geschichten mit mehr oder weniger definitiven Ausgängen gebunden, jedoch eignet sich die Mythologie auch für mehrere 'Was-wäre-wenn'-Szenarien. Dies hat auch damit zu tun, dass es sich bei der Mythologie nicht um einen fixierten Kanon handelt und es eine Vielzahl verschiedener Versionen derselben Geschichten gibt, sodass im Film auch neue Episoden zum traditionellen Mythos hinzugefügt werden können. Hierbei handelt es sich auch um eine Praktik, die bereits in der Literatur Verwendung findet[1160]. Vor allem bei Helden, die sich durch lange Reisen auszeichnen, bietet sich die Erfindung von neuen Episoden oder Abenteuern an. Dass sich diese eventuell im Gegensatz zu anderen Bearbeitungen desselben Mythos befinden, spielt dabei keine Rolle und ist kein Kriterium, um die Qualität einer solchen Darstellung zu beurteilen, denn eine Weiterführung kann einer Figur größere Tiefe geben und sie bereichern, sodass diese neuen Episoden theoretisch einmal selbst Teil des 'traditionellen' Mythos werden könnten. Freilich bietet diese Art der Bearbeitung ein großes qualitatives Spektrum.
Im Folgenden werden zwei Filme vorgestellt, die den traditionellen Mythos um eine Episode erweitern. Es handelt sich dabei um dezidiert neue Geschichten, nicht um Neuinterpretationen von bekannten Mythen.

9.1. *Hercules in New York* (1969)

Hercules in New York ist ein später, humoristischer Vertreter der Muscleman-Epics, der als Satire auf die klassischen 'Sword and Sandal'-Filme angelegt ist[1161]. Obwohl der Film nicht in der Antike spielt, zeigt er Hercules[1162] als antiken Helden, und nicht als beliebigen Muskelprotz. Er wurde vollständig in New York, also am 'Originalschauplatz', gedreht. Der Film hatte ein recht kleines

Ancient World in the Cinema. S. 308.

1159 Vgl. 8.2.

1160 Z.B. Simmons, Dan: Ilium. London: Gollancz, 2003.

1161 „*Hercules in New York* war eine Low-Budget-Parodie auf die Sandalenfilme.“ Schwarzenegger, Arnold: Total Recall. Die wahre Geschichte meines Lebens. Aus dem Amerikanischen von Karlheinz Dürr, Anne Emmert, Heike Schlatterer, Karin Schuler. Hamburg: Hoffman und Campe Verlag, 2012. S. 124. Vgl. The New York Times, 'Hercules Goes Bananas (1970)': http://www.nytimes.com/movies/movie/22199/Hercules-Goes-Bananas/overview Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1162 Mit dieser Schreibweise wird die Titelfigur aus *Hercules in New York* thematisiert. Die Figur aus der traditionellen Mythologie wird weiterhin mit der griechischen Schreibweise, d.h. Herakles, ausgewiesen.

Budget[1163] und ist der erste Film, in dem Arnold Schwarzenegger mitspielt. Besonders ironisch ist, dass Schwarzenegger durch den Schauspieler Reg Park, der ebenfalls in mehreren Muscleman-Epics mitwirkte, dazu inspiriert wurde, Bodybuilder zu werden[1164]. Schwarzenegger wurde, wie dies bei Muscleman-Epics üblich war[1165], vor allem wegen seiner Statur gecastet, da er kurze Zeit davor den Titel des Mr. Universum gewonnen hatte:

„Als Joe hörte, dass ein paar Produzenten einen Bodybuilder als Hauptrolle für einen Film brauchten, empfahl er mich. […] Also rief er bei den Produzenten an und sagte ihnen, dass [...] sie [...] mich anstelle von Dennis nehmen müssten. 'Ich weiß, dass Tinerino den Mister-Universum-Wettbewerb gewonnen hat, aber Schwarzenegger hat den Titel dreimal gewonnen […] Sie bekommen den besten Bodybuilder der Welt. Schwarzenegger ist ihr Mann. Er ist umwerfend. Seine Bühnenpräsenz ist einzigartig."“[1166]

9.1.1. Handlungsübersicht

Die Handlung beginnt auf dem Olymp, wo Hercules seinen Vater Zeus darum bittet, eine Auszeit vom griechischen Götterhimmel nehmen zu dürfen, da er sich seit Jahrtausenden langweilt. Zeus ist dagegen, doch das stoppt Hercules nicht. Zeus stürzt Hercules ins Meer. Dieser wird auf einem Schiff nach New York gebracht, wo ihn jedoch zunächst niemand als den antiken Helden erkennt. Stattdessen hält man ihn für einen starken Griechen, der ein eigenartiges Verhalten pflegt und sehr selbstsicher ist. Nach bereits zwei Raufereien lernt Hercules den Brezelverkäufer Pretzie kennen, der ihm bei der Integration in die westliche Welt des späten 20. Jhdts. helfen will. Nachdem sich Hercules im Park mit einigen Athleten gemessen und sie dabei in den Schatten gestellt hat, wird er zusammen mit Pretzie zu einem Professor für Mythologie eingeladen, der den Athleten zugesehen hat. Hercules bandelt mit der Tochter des Professors an und verteidigt sie bei einem Date gegen

1163„a low-cost (just $300,000) 1969 feature called 'Hercules in New York.'“ Huffpost Entertainment, 'Remembering Arnold Schwarzenegger's Film Debut As Hercules': http://www.huffingtonpost.com/2014/01/09/arnold-schwarzenegger-hercules_n_4565069.html?utm_hp_ref=entertainment Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1164„While browsing a store that specialised in Americana, he found amid the cowboy boots and elaborate belt buckles a muscle mag with Reg Park on the cover. 'I'd felt from the time I was ten years old that I was destined for something bigger than staying in Austria, even though, at that time, I didn't quite know what I was going to be. I remember buying this magazine and reading about a young kid in a factory town who trained hard, became Mr. Universe and went to America. Then all of a sudden he was offered Hercules movies! I thought, 'Well, this is exactly what I would like to do.' He trained five hours a day, so I started training five hours a day. Whatever he did, I did. I basically had the blueprint for what I had always dreamed about.'“ Empire, 'He's Back: The Arnold Schwarzenegger Interview': http://www.empireonline.com/features/arnold-schwarzenegger Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1165Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S. 40f.; Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 142.

1166Schwarzenegger, Arnold: Total Recall. Die wahre Geschichte meines Lebens. S. 123f.

einen freilaufenden Bären im Central Park. Durch die daraus resultierende öffentliche Aufmerksamkeit wird Hercules zum Wrestling-Star. Nach kurzer Zeit wird sein Vertrag einigen Gangstern übergeben. Zeus will Hercules für seinen Ungehorsam bestrafen, wird aber von den anderen Göttern, natürlich außer Juno, beschwichtigt. Merkur trifft Hercules und bittet ihn nach Hause zu kommen, dieser schlägt Zeus' Bitte allerdings aus. Die Begegnung wird jedoch von Pretzie gesehen, der nun realisiert, dass Hercules ein Gott ist. Juno versucht Hercules zu vernichten und beauftragt Nemesis, die von Zeus losgeschickt wurde, um Hercules zu bestrafen, ihn seiner Göttlichkeit zu berauben. Bei einem Wettbewerb verliert Hercules nun zum ersten Mal, woraufhin die Gangster, die seinen Vertrag haben, sich an ihm rächen wollen. Es gibt eine Verfolgungsjagd und Hercules wird gerettet, da Zeus Atlas und Samson eingreifen lässt und seinem Sohn die göttliche Kraft zurückgibt. Hercules erkennt seinen Fehler und kehrt daraufhin zum Olymp zurück.

9.1.2. Analyse

Der Film zeigt ein neues Abenteuer des Hercules, wobei dezidiert auf den antiken Helden Bezug genommen wird. Es handelt sich also nicht, wie dies bei vielen Muscleman-Epics der Fall ist, um einen austauschbaren Protagonisten, sondern genau um diesen antiken Helden[1167]: Nach mehreren Jahrtausenden will er den Olymp verlassen, da er sich dort langweilt. Gerade weil der Film als Satire konzipiert ist, lohnt es sich, die Figur 'Hercules' zu analysieren:

9.1.2.1. Die Hercules-Darstellung

Vorweg soll erwähnt werden, dass Hercules und alle Götter außer Zeus mit ihren römischen Namen vorgestellt werden, obwohl sie als Griechen bezeichnet werden. Bei Hercules mag dies darauf zurückzuführen sein, dass er unter diesem Namen bekannter ist und ein Bezug zu früheren Herculesfilmen hergestellt wird. Hercules erinnert in dieser Verfilmung an einen Teenager, der von zu Hause ausbrechen möchte, um etwas von der Welt zu sehen, jedoch von seinen Eltern daran gehindert wird. Dies wird dadurch unterstrichen, dass die anderen Götter Zeus immer darauf

1167Dies wird bereits zu Beginn durch folgende Einführung deutlich: „Far in the dim past, when myth and history emerged into mystery and the gods of fable and the primitive beliefs of man dwelt on ancient Mount Olympus, in antique Greece a legendary hero walked godlike upon the earth... sometimes.“ *Hercules in New York.* Regie: Arthur A. Seidelman. Drehbuch: Aubrey Wisberg. USA: Filmpartners, RAF Industries, 1969. Fassung: Kauf-DVD. EuroVideo, 2003. 00:48-01:10.

hinweisen, dass Hercules ein „spoiled youth“[1168] ist. Besonders Merkurs Aussage charakterisiert die Figur 'Hercules' gut:

„He means no harm. He is simple and a bit childish.“[1169]

Hercules verkörpert daher einen sehr naiven, ahnungslosen Jüngling, der durch seine Neugier und seine Überheblichkeit in Probleme gerät, sich aber auch mit anderen Leuten anfreundet. Man kann darin sogar entfernte Parallelen zu Hercules- und Heraklesdarstellungen im antiken satirischen Kontext sehen, wo die Figur ebenfalls eher dumm dargestellt wird. Vor allem in den Aristophanischen Komödien lässt sich dieser Ansatz erkennen. Die zu diesem Zeitpunkt nicht vorhandene Schauspielkunst von Arnold Schwarzenegger unterstreicht sogar diese Figurenauslegung, da er damals völlig von der Rolle überfordert war. Auch die Faszination, die die USA auf ihn ausüben, scheint nicht gespielt zu sein[1170]. In seiner Biographie schreibt er dazu:

„Und jetzt stand ich da, zweiundzwanzig Jahre alt, hatte es nach Amerika geschafft und spielte Herkules. […] Aber gleichzeitig dachte ich: 'Ich bin noch nicht so weit. Ich habe noch nicht einmal Schauspielunterricht genommen!'
Wenn ich schon ein bisschen Schauspielerfahrung gehabt hätte, wäre Vieles besser gewesen. Die Produzenten besorgten mir einen Schauspielcoach und einen Dialogcoach, aber zwei Wochen Unterricht konnten meine schwachen Englischkenntnisse und meine mangelnde Erfahrung nicht wettmachen. Ich war der Sache nicht gewachsen. Ich hatte keine Ahnung, was man von mir erwartete. Ich verstand nicht einmal alle Sätze im Drehbuch.“[1171]

Dies sieht man Arnold Schwarzenegger in seiner Rolle als Hercules an, was die Figur noch naiver und einfacher wirken lässt. Auch der Akzent trägt dazu bei. Zunächst wurde Arnold Schwarzeneggers Stimme neu synchronisiert, was der Figur jedoch die kindliche, naive Fremdartigkeit nimmt[1172]. Hercules stellt in diesem Film den Fremden dar, der aus ruralen oder nicht

1168 *Hercules in New York.* 05:10-05:12.
1169 *Hercules in New York.* 40:21-40:25.
1170 Dies wird auch von Maschek humoristisch bearbeitet, wobei ebenfalls Ausschnitte von *Hercules in New York* verwendet werden. Vgl. Youtube, 'Maschek – Arnold goes US': https://www.youtube.com/watch?v=uUE71oPIQJU Zugriffsdatum: 02.11.2016.
1171 Schwarzenegger, Arnold: Total Recall. Die wahre Geschichte meines Lebens. S.125.
1172 Vgl. Schwarzenegger, Arnold: Total Recall. Die wahre Geschichte meines Lebens. S.126. Der Regisseur Arthur Allan Seidelman meint dazu, dass Schwarzeneggers Stimme nachsynchronisiert wurde: „That was a surprise to me. The first release was with Arnold’s voice. The film has made a lot of money for a lot of people; it’s gone through a lot of ownership hands. And whoever bought it at that point decided that Arnold’s voice needed to be replaced. So, they changed his name to Arnold Strong and dubbed him -– and it didn’t work as well! Part of Arnold’s charm was lost in the process. I had nothing to do with it.“ Huffpost Entertainment, 'Remembering Arnold Schwarzenegger's

fortschrittlichen Verhältnissen in ein modernes urbanes Umfeld versetzt wird und mit den für das Publikum alltäglichen Tatsachen überfordert, bzw. zumindest von diesen befremdet ist.

Die Figur Hercules ist jedoch nicht austauschbar, da während des Films dezidiert auf den mythologischen Helden verwiesen wird. Dies wird auch durch die andauernde, betont traditionell griechische Musik mit Bouzouki, die einzige Musik im Film, unterstrichen, die einen konkreten Bezug zu Griechenland herstellen soll. Er ist selbstsicher und arrogant, da er sich über seine Herkunft im Klaren ist und durch seine Taten berühmt wurde[1173]. Es fällt jedoch schwer, den hier gezeigten Hercules mit den zwölf Aufgaben und anderen Episoden des traditionellen Mythos in Verbindung zu bringen. Seine Arroganz und Ahnungslosigkeit treibt einen tiefen Spalt zwischen ihn und die Menschen, die er trifft, da er über bestimmte alltägliche Grundkenntnisse nicht verfügt und glaubt, dass er allein durch das Faktum, Hercules zu sein, überall davonkommt. Dies ist auch der Fall, solange er das Problem mit schierer Körperkraft bewältigen kann: Die Mannschaft des Schiffes wird verprügelt, als sie ihn dazu bringen will zu arbeiten und sich einzuordnen[1174]; das Taxi wird umgeworfen, als der Taxifahrer sich darüber aufregt, dass Hercules kein Geld hat, um die Fahrt zu bezahlen[1175]; selbst die sehr expliziten Komplimente gegenüber der Tochter des Professors werden dadurch gerechtfertigt, dass Hercules den Athleten, der ihn dafür zurechtstutzen möchte, kurzerhand hochhebt[1176]. Fast alle Probleme können also mit Kraft gelöst werden. Eines der besonders auffälligen Merkmale des Films besteht daher darin, dass Hercules sehr oft ohne Oberteil herumläuft und Kraftakte durchführt, wobei meist auch ein Close-Up auf seinen Bizeps zu sehen ist, oder er aus der Bauchsicht gefilmt ist, um seine beeindruckende Stärke zu unterstreichen[1177].

Im Vergleich zum Herakles in gängigen Bearbeitungen lassen sich einige Dinge festhalten: Herakles ist im traditionellen Mythos und in vielen literarischen Bearbeitungen der Monstertöter, der dadurch, dass er die Welt von diesen Kreaturen befreit, auch ein wesentlicher kultur- und zivilisationsbringender Faktor ist. In *Hercules in New York* ist jedoch genau das Gegenteil der Fall: Hercules kommt in die große Stadt und ist überfordert mit den Umgangsformen und den Gebräuchen der modernen westlichen Welt. Er ist zwar allen gegenüber sehr arrogant[1178], was in Bezug auf seine körperlichen Fähigkeiten auch gerechtfertigt sein mag, jedoch ist er intellektuell gesehen den normalen Menschen unterlegen.

Film Debut As Hercules'.

1173 Diese sind auch innerhalb der Handlung des Films bekannt, wie man auf der Titelseite der Zeitung erkennen kann: „Hercules lives up to name, subdues wild zoo bear" *Hercules in New York.* 34:47.

1174 *Hercules in New York.* 08:50-12:45.

1175 *Hercules in New York.* 16:00-18:20.

1176 *Hercules in New York.* 26:15-29:30.

1177 Vgl. Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. S. 142-145.

1178 „No man is superior to Hercules!" *Hercules in New York.* 08:00-08:03. „Isn't it enough that Hercules rode in your chariot? You have been immortalized!" *Hercules in New York.* 17:40-17:45.

Hercules braucht ein soziales Bindeglied zur modernen Welt. Dieses Bindeglied ist Pretzie. Dieser stellt in jeder Hinsicht einen starken Kontrast zu Herkules dar: Er ist weder stark, noch körperlich attraktiv, noch ehrlich: Er stiehlt, wettet, macht Anspielungen auf Drogenkonsum, trinkt und hat keine gute Ausdrucksweise. Pretzie gehört als Brezelverkäufer[1179] einer sehr niedrigen sozialen Schicht an. In vielen Muscleman-Epics kann man eine ähnliche Figur finden[1180], die dem Helden zur Seite steht, allerdings ist Pretzie eine Ausnahme, da er in der Lage ist, Hercules durch die ihm fremde Welt zu führen. Dass Hercules die Dinge aus der Perspektive der Antike und der Götter sieht, erntet oftmals Unverständnis und wird für Dummheit gehalten[1181].

Hercules wird also, wie dies auch oft in den Muscleman-Epics der Fall ist, auf seine körperliche Stärke reduziert. Der Film spielt sogar konkret auf den ersten Film dieses Genres an, *Le fatiche di Ercole*: In beiden Filmen gesellt sich Hercules zu den Athleten, gibt ihnen Ratschläge und übertrumpft diese mit seinen Fertigkeiten[1182]. Wenn der Professor in *Hercules in New York* seine Freude darüber äußert, dass seine Studenten sowohl Hirn als auch Muskeln hätten, so ironisiert dies die Figur des Hercules. Herakles wird in vielen Bearbeitungen als Frauenheld und potenter Mann dargestellt[1183]. Die Sexualität des Hercules in dieser Verfilmung ist aber auf sekundäre Geschlechtsmerkmale reduziert, obwohl es durchaus Indizien auf seine Sexualität gibt, was sich bereits in den Komplimenten an Helena (die Tochter des Professors) und an Hercules' gutem Verhältnis zu Venus erkennen lässt[1184]. Auch das Gespräch zwischen Hercules und Helena unterstreicht dies[1185]. Die Rolle des Monstertöters wird kurz thematisiert, da Hercules einen aus dem Zoo entflohenen Bären mit bloßen Händen bändigt, während Helena die für die Muscleman-Epics typische Frauenrolle erfüllt, indem sie zunächst schreit und dann in Ohnmacht fällt[1186]. Die in dem Film gezeigten Abenteuer kann man auch als eine weitere Etappe der Reisen des Herakles sehen, was dadurch unterstrichen wird, dass er mit Helena zusammen die Stadt besichtigt und Fotos macht[1187].

1179 Bei den Brezeln handelt es sich womöglich um eine Anspielung auf Schwarzeneggers Herkunft. Dies wird dadurch betont, dass er eine Brezel kostet und sie als „Food for the Gods", also als Nahrung für sich selbst bezeichnet. Ähnliches lässt sich auch in *Terminator 3* beobachten, wo Schwarzenegger als Terminator in eine Tankstelle geht und diese mit Mannerschnitten wieder verlässt. *Hercules in New York.* 15:38-15:45.

1180 „The hero himself has the pleasure of his male companion's devotion. This companion can be of two sorts: either a mighty, meaty specimen like the hero himself, or a wimpy comedian who cannot lift stones or wine casks […]." Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 314.

1181 „You have the oddest sense of humor. Half the time I don't know whether you're joking or not. Did your mother drop you on your head as a baby?" *Hercules in New York.* 44:06-44:14.

1182 *Hercules in New York.* 19:00-25:20.; *Le fatiche di Ercole* 19:38-26:44.

1183 Apollodor listet die zahlreichen Affären mit anderen Frauen (darunter auch die fünfzig Töchter des Thespios) und die daraus resultierenden Kinder akribisch auf: Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 65, 161-164.; Vgl. 7.2.2.1.

1184 *Hercules in New York.* 47:12-47:25.

1185 „Helena: 'Do you have a girl back home?' – Hercules: 'You know how it is...'[lacht und umarmt sie] – Helena: 'No, I... I don't'" *Hercules in New York.* 32:00-32:11.

1186 *Hercules in New York.* 33:15-34:47.

1187 *Hercules in New York.* 43:24-45:57.

9.1.2.2. Darstellung weiterer mythologischer und antiker Topoi

Das Bild der Olympischen Götter ist in manchen Aspekten vom christlichen Götterverständnis geprägt. Pluto wird demnach als griechische Version des Teufels gezeigt, der, wie dies auch in anderen Filmen[1188] der Fall ist, gut gekleidet und charismatisch dargestellt wird. Die von Zeus erdachte Strafe, Hercules 100 Jahre in den Hades zu schicken, wird von Juno damit kommentiert, dass er sich dort nur amüsieren werde, wobei Pluto als „King of all evil pleasures" bezeichnet und Hades mit der Hölle gleichgesetzt wird[1189]. Pluto versucht ebenfalls Hercules den Hades schmackhaft zu machen und drängt ihn, einen Vertrag zu unterschreiben[1190]. All dies erinnert an Verträge mit dem Teufel und die populäre Aussage, dass in der Hölle alle interessanten Leute seien.
Der Film verfügt auch über viele kleine Anspielungen auf die traditionellen Mythen, was unterstreichen soll, dass es sich bei den Figuren um die tatsächlichen griechischen Götter und Helden handelt. Beispielsweise unterhält sich Hercules im Taxi mit Pretzie über einen anderen Griechen mit dem Namen Apollo[1191]. Zwar wird in dieser Unterhaltung auf Apollos problematisches Verhältnis zum weiblichen Geschlecht[1192] eingegangen, jedoch ist die Auswahl der in diesem Gespräch genannten potenziellen Partnerinnen eher eigenartig[1193]. Dies kann evtl. dadurch gerechtfertigt werden, dass es sich dabei um neue Entwicklungen handelt, die von antiken Autoren nicht aufgezeichnet wurden, da sie zum Zeitpunkt von Hercules' Ausflug aktuell sind, also in der Moderne!
Einige, zusätzlich zu den bereits genannten, typische Aspekte des Muscleman-Epics stellen die Verfolgungsjagd und die Hilfe durch Samson und Atlas dar. Hercules fährt auf einem Streitwagen mit zwei Pferden, den er sich von einem mit Leopardenfell bekleideten Mann am Imbissstand ausleiht. Wird auch der Bezug zur Antike deutlich, so sind doch Hercules und der Streitwagen in einer völlig fremden Umgebung. Die Verfolgungsjagd mit dem Pferdegespann wird aber trotz des

1188 Siehe beispielsweise *Devil's Advocate* (1997).
1189 *Hercules in New York.* 53:25-54:09.
1190 *Hercules in New York.* 58:55-1:01:18.
1191 *Hercules in New York.* 14:24-15:21.
1192 Man denke dabei beispielsweise an Daphne und Kassandra: Vgl. Hyginus: Fabulae. Daphne (S. 17ff.), Kassandra (S.79).; Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 452-567.
1193 Diana ist als Partnerin insofern problematisch, da sie die Schutzpatronin der weiblichen Jungfräulichkeit darstellt, die keine sexuellen Beziehungen eingeht (Das Faktum, dass es sich bei Diana/Artemis um Apollos Schwester handelt, stellt in der Mythologie ohnehin keinerlei Probleme dar). Über eine Verbindung von Terpsichore und Apollo gibt es nur wenige, eher unbekannte Aufzeichnungen, jedoch zeugt Apollo mit Thalia, einer anderen Muse, die Korybanten. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 18. Suidas listet einen Nachkommen von Terpsichore und Apollon auf. Vgl. Suidas: Svidae Lexicon. Edidit Ada Adler. Pars III K – O; Ω. Lipsiae in Aedibus B.G. Tevbneri MCMXXXIII Stuttgart: Teubner, 1983. Suchbegriff Λίνος. Hebe ist besonders problematisch, da Herakles in der traditionellen Mythologie Hebe zur Frau bekommt, als er in den Olymp aufgenommen wird (wiederum darf man sich nicht daran stören, dass Halbgeschwister vermählt werden). Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 160.

Hintergrundes des 20. Jhdts. in den Film integriert[1194]. Der Auftritt von Samson und Atlas[1195] ist ebenfalls ein klassisches Element der Muscleman-Epics, wo manchmal mehrere legendäre starke Helden zusammen oder gegeneinander kämpfen[1196]. Auch die Namen 'Samson' und 'Atlas' wurden in anderen Filmen für den von einem Bodybuilder gespielten Hauptpart verwendet[1197]. Dass Samson einem Befehl des Olymp gehorcht, obwohl es sich bei ihm um eine Figur aus dem Alten Testament handelt, soll nicht weiter kommentiert werden.

9.1.2.3. Rezeption und Wirkung

Die Kritiken zu diesem Film fallen in der Regel schlecht aus, jedoch wird dem Film meist ein gewisser Charme zugeschrieben, gerade weil er so schlecht ist[1198]. Für viele wird die Existenz des Films nur dadurch gerechtfertigt, dass es sich dabei um Schwarzeneggers Filmdebüt handelt, das im Hinblick auf seine weitere Karriere noch grotesker wirkt[1199]. Auch Schwarzenegger selbst hält den Film für sehr schlecht[1200]. *Hercules in New York* ist als lockere Unterhaltung gedacht. Diesem Anspruch wird der Film auch gerecht. Einen großen Einfluss auf spätere Werke hat er jedoch sicherlich nicht und er bedient sich auch anderer künstlerischer Mythenbearbeitungen nur spärlich. Der Versuch, einige gesellschaftskritische Elemente einzuarbeiten, wie die kriegerische Natur der Menschen[1201] und ihre Abneigung gegen Fremdes[1202], wirkt plump und fehl am Platz.

1194„It is a rare muscleman epic that lacks a chase sequence, be it on chariot, horseback, or foot.“ Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 309.

1195*Hercules in New York.* 1:21:46-1:23:57.

1196Vgl. Hughes, Howard: Cinema Italiano. S. 3-25.

1197Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World and the Cinema. S. 340, 359.

1198„This movie may be the most underbudget, worst film of all time, but it's Arnold and it's great for a laugh. If stupid things make you laugh then this movie is a must.“ Imdb, 'Reviews & Ratings for Hercules in New York': http://www.imdb.com/title/tt0065832/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016. Hier gibt es auch andere Kritiken, die den Film entweder wegen seiner schlechten Qualität, die grotesk wirkt, loben, oder genau dies am Film scharf kritisieren: „Most porn movies are produced with more consideration for plot. I recommend 'Hercules in New York' to anyone who likes to go to the dentist or enjoys a hard punch in the nose. This is an hour and a half of pure agony.“

1199„It's just to see Arnie in his first movie where he pulls off a really great BAD performance.“ Amazon, 'Customer Reviews Hercules in Ny': http://www.amazon.com/Hercules-New-York-Arnold-Stang/product-reviews/B00004XMSC Zugriffsdatum: 02.11.2016.; „I have only listed a few of the errors in this movie [...] but I think the fact that Arnold Scwarzenegger [sic] actually managed to not only have a movie career but also got elected as a senator has to rate as the biggest of the lot. Only in America folks. Only in America.“ Imdb, 'Reviews & Ratings for Hercules in New York'.

1200„Sean: What do you think your worst movie was? – Arnold: Hercules In New York. There’s this battle over waterboarding at places like Guantanamo Bay. I think that they should just say, 'Hey, if you guys don’t talk, you have to see Hercules In New York.' I guarantee those guys would talk much faster. You don’t need to do waterboarding or anything else. That’s the ultimate threat.“ FitnessDistilled, 'Interview with Arnold': http://www.seanhyson.com/blog/interview-with-arnold Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1201Als Zeus Hercules zum ersten Mal verbietet, den Olymp zu verlassen, spricht Hercules seinen Vater darauf an, dass Mars (Ares) auch den Olymp verlassen darf, woraufhin Zeus entgegnet: „That's his job. Until mankind learns to dispense with his services and lives in peace, Mars must go where he's called.“ *Hercules in New York.* 01:10-01:24.

1202„Juno: '„Those down there will punish him more than you ever would. They resent one who is different from

Den Fremdling in ein urbanes Umfeld zu versetzen, lässt sich auch in anderen Filmen, wie z.B. *Crocodile Dundee* (1986) erkennen. Insofern ist Schwarzenegger eine gute Auswahl für die Rolle, da er erst ein Jahr zuvor von der Steiermark in die USA übersiedelt war und somit noch immer den Jungspund aus der Provinz in der großen Stadt gab. Die Situation, in der sich Hercules befindet, wird auch mit anderen fremden Figuren erreicht: Außerirdischen – *E.T.* (1982), Roboter – *Terminator II – Judgement Day* (1991), Zeitreisenden aus der Vergangenheit – *Les Visiteurs* (1993), oder Menschen aus unzivilisierten Gegenden – *George of the Jungle* (1997).
Da die Zeit, in der Hercules zuhause ist, im Film auch als „primitive"[1203] bezeichnet wird, können die Zuschauer können, ähnlich wie bei anderen, oben angesprochenen Variationen dieses Topos, sich ihres überlegenen Daseins als urbane und moderne Menschen erfreuen, was sie sogar über die antiken Götter erhebt.
Mittlerweile ist *Hercules in New York* wegen seiner überzeichneten und grotesken Darstellung zum wahren Trash-Kultfilm geworden.

9.2. *Odysseus and the Isle of Mists* (2008)

Odysseus and the Isle of Mists ist kein Muscleman-Epic, sondern ein (misslungener) Versuch, die *Odyssee* um eine Episode zu erweitern: Die Grundidee des Films besteht darin, dass Homer Teile der Reisen des Odysseus miterlebt hat, da er als Schiffbrüchiger auf den Irrfahrten von Odysseus und seinen Gefährten gerettet wurde und ihre Taten aufzeichnen will. Demnach wäre die *Odyssee* eine Mischung aus Augenzeugenbericht und Dokumentation der Erlebnisse des Odysseus.

9.2.1. Handlungsübersicht

Die Rahmenhandlung beginnt auf Ithaka, wo Homer den fehlenden Gesang, im Film wird fälschlicherweise von „one missing verse [!]"[1204] gesprochen, der *Odyssee* aufzeichnen will. Die Binnenhandlung setzt bei der Sirenenepisode der *Odyssee* ein[1205]. Seine Mannschaft steckt sich Wachs in die Ohren und Odysseus wird an den Mast gefesselt. Als er den Gefährten befiehlt, ihn

themselves. They will always try to destroy him because of it. It is a habit with these unhappy mortals."" *Hercules in New York.* 41:55-42:10.
1203*Hercules in New York.* 00:48-01:10.
1204*Odysseus and the Isle of Mists.* 03:10-03:26.
1205*Odysseus and the Isle of Mists.* 03:48-04:15.

loszuschneiden, tun sie dies und bekämpfen zusammen die Sirenen, die als fliegende Ungeheuer dargestellt werden. Das Schiff zerschellt am Felsen, nur Odysseus und einige Gefährten, nämlich Homer, Eurylochos, Perimedes und Christos, überleben den Schiffbruch und finden sich an der Küste einer unbekannten Insel wieder. Christos, der hellseherische Fähigkeiten hat, prophezeit den anderen den Tod und rennt davon. In der Nacht wird die Gruppe wieder von den fliegenden Ungeheuern angegriffen und bis zum Morgen liegen alle auf die Art im Sterben, die Christos zuvor prophezeit hat[1206]. Eine Frau in langen Gewändern tritt auf und heilt die verwundeten Gefährten, nachdem sie die Ungeheuer mithilfe ihres Gesangs, der sich als der Sirenengesang herausstellt, vertrieben hat. Odysseus klagt sie an, seine Leute auf die Insel gelockt zu haben, sie entgegnet, dass seine Neugier ihn dazu gebracht habe und der Gesang die Ungeheuer fernhalte[1207]. Sie führt die Gruppe zu einem geschützten Platz, der von den Ungeheuern nicht betreten werden kann, und bewirtet sie. Dabei wird ebenfalls thematisiert, dass sie den Ungeheuern dabei hilft, Nahrung zu beschaffen. Die Gruppe ist gegenüber der für sie noch unbekannten Zauberin misstrauisch, sucht jedoch mit ihr zusammen nach einem möglichen Ort, von dem aus man mit einem Floß die Insel verlassen kann. Am Lagerfeuer werden Homer weitere Erlebnisse des Odysseus erzählt, der diese aufschreibt. Die Frau erzählt Homer ebenfalls, wie sie auf die Insel gekommen sei, woraufhin dieser sie als Persephone erkennt[1208].

Athene erscheint Odysseus im Traum und warnt ihn vor Persephone: Sie wurde von den Göttern auf die Nebelinsel verbannt und will das Reich der Lebenden versklaven. Odysseus soll Persephone mit dem 'Hellfire Cross' (in der deutschen Synchronfassung 'Höllenfeuerschwert'), das von den Göttern verwendet wurde, um sie auf der Insel festzusetzen, durch einen Stich ins Herz töten. Athene gibt Odysseus den Hinweis, dass die Ungeheuer, die sich als Vampire herausstellen, mit Holzpfählen bekämpft werden können. Odysseus und die Gefährten lauern einem Ungeheuer auf und können es töten, woraufhin es zu Staub zerfällt[1209]. Die Gruppe bereitet sich auf weitere Aktionen vor und wird in der Nacht in Persephones Zuflucht von Ungeheuern angegriffen, wobei Perimedes stirbt. Daraufhin stellt sich heraus, dass Persephone die Form eines solchen Wesens annehmen kann[1210]. Die Gruppe macht sich nun auf den Weg, um das Kreuz zu holen. Auf dem Weg zum Vulkan, in dem sich das Artefakt befindet, treffen sie Christos, der Persephone erkennt. Er wird kurz darauf von einem Ungeheuer getötet.

1206*Odysseus and the Isle of Mists*. 19:55-24:20.
1207*Odysseus and the Isle of Mists*. 24:30-26:57.
1208*Odysseus and the Isle of Mists*. 36:30-38:45.
1209*Odysseus and the Isle of Mists*. 41:25-46:20.
1210*Odysseus and the Isle of Mists*. 54:30-57:30.

Persephone versucht, Odysseus zu verführen[1211], dieser widersteht jedoch. In der Nacht sieht Odysseus Persephone in Gestalt der Penelope, schläft mit ihr und erkennt daraufhin Persephone[1212]. Sie hat Odysseus verführt, damit spätestens das Kind das 'Hellfire Cross', das sie nicht berühren kann, unschädlich machen kann. Persephone bietet Odysseus die Unsterblichkeit an, dieser lehnt jedoch ab. Odysseus, Eurylochos und Homer fliehen vor Persephone und stürzen sich von einer Klippe ins Wasser. Während er bewusstlos ist, erscheint Odysseus Athene, die ihm erklärt, dass er sich u.a. Knoblauch umhängen soll, um die Ungeheuer fernzuhalten. Nachdem Odysseus am Ufer zu sich gekommen ist, begibt sich die Gruppe zum Vulkan und findet das 'Hellfire Cross'. Dieses entpuppt sich als Schwert, das im Felsen steckt. Die Kreaturen erwachen nun und Eurymachos opfert sich, damit Odysseus und Homer entkommen können[1213]. Vor dem Vulkan erwartet sie Persephone, die Odysseus ein letztes Mal anbietet, sich ihr anzuschließen. Als er dies ausschlägt, will Persephone mithilfe ihres Gesangs Odysseus dazu bringen, sich selbst zu töten. Dieser reißt jedoch in letzter Sekunde das Kreuz/Schwert herum und ersticht Persephone, woraufhin die Ungeheuer zu Staub zerfallen. Am Ufer sehen Odysseus und Homer ein Schiff, das sie nach Ithaka bringt. Der alte Homer schließt seinen Bericht damit, dass er die Vampire als solche charakterisiert und ihre Schwächen aufzeigt. Währenddessen hängt das Schwert an der Wand, sodass es an ein christliches Kreuz erinnert[1214]. Der Film schließt mit der Darstellung des Perimedes als Vampir[1215].

9.2.2. Analyse

Dass Odysseus zusammen mit Homer Abenteuer besteht, stellt eine Mischung zwischen Fiktion und Realität dar, die entweder Homer in den Mythos oder Odysseus in die Realität verlegt. Dass Homer Odysseus auf seinen Reisen begleitet, wird bereits im Comic *Ulysse* von Jacques Lob und Georges Pichard von 1974/1975 bearbeitet, wenngleich die Handlung dort in ein Science-Fiction Umfeld verlegt wird, sodass die Datierung unwichtig ist[1216]. Ob es den Schriftsteller Homer überhaupt gab, wird in der Forschung bis heute diskutiert. Wegen dieser Ungewissheit lässt sich die Figur also auch in den Mythos integrieren: Das Orakel von Delphi gab Kaiser Hadrian auf die Frage, woher Homer komme und wer seine Eltern seien, die Antwort, dass er aus Ithaka stamme und der Sohn des

1211 *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:02:40-1:02:59.
1212 *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:05:10-1:07:02.
1213 *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:12:30-1:18:22.
1214 *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:24:36.
1215 *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:25:11.
1216 Vgl. Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. S. 65f.; Vgl. Bedeteque, 'Ulysse': http://www.bedetheque.com/serie-1099-BD-Ulysse.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Telemachos, des Sohnes von Odysseus, und der Epikaste, der Tochter des Nestor, sei[1217].

Ein Problem stellt auch die Datierung eines möglicherweise realen Odysseus und der Entstehung der Homerischen Epen dar, da diese ca. 500 Jahre auseinanderliegen[1218]. Ähnliche 'Augenzeugenberichte' gibt es allerdings auch schon in der Antike: Die Darstellungen des Troianischen Krieges durch Dictys Cretensis (4. Jhdt. n. Chr.) und Dares Phrygius (5. Jhdt. n. Chr.) sind besonders gute Beispiele[1219]. Diese Konstellation hat in Folge auch die Fernsehserie '*Odysseus – Macht. Intrige. Mythos.*' inspiriert, wo Odysseus und Homer ebenfalls zusammen leben und Odysseus dem Dichter seine Abenteuer erzählt. Dort wurde die Handlung so datiert, dass sie mit den Datierungen der Epen zusammenfällt. Eine Datierung kann man in *Odysseus and the Isle of Mists* nicht finden, was allerdings auch nicht weiter stört, da so die fehlende konkrete chronologische Zuordnung den mythischen Charakter unterstreicht.

Odysseus and the Isle of Mists weist eine Vielzahl an klassischen Horrorfilm-Elementen auf, wie mysteriös-bedrohliche Musik und nebelige Felder, die keinen diegetischen Sinn haben, obwohl der Filmtitel dezidiert darauf Bezug nimmt. Die subjektive Kamera aus der Sicht des Christos, der panisch durch den Wald rennt, erinnert außerdem an *The Blair Witch Project* (1999) und ist auch in vielen anderen Horrorfilmen zu finden.

Übernatürliches wird mit verschiedenen Spezialeffekten inszeniert: Der 'Sirenengesang' der Persephone wirft sichtbare Schallwellen, ihre Augen glühen einmal blau und Götter weisen minimale digitale Stimmverzerrung auf. Manche übernatürlichen Phänomene werden mit pseudo-sakralem Gesang unterlegt. Die Vampire sind computeranimiert.

9.2.2.1. Darstellung der Figuren

Es wird versucht, **Odysseus** ähnlich wie in der *Odyssee* darzustellen, also das bekannte, positive Odysseus-Bild wiederzugeben. Die erste Einstellung mit Odysseus zeigt ihn daher auch in heroischer Pose am Bug seines Schiffes vor dem Sonnenuntergang. Da sich der Film jedoch das hohe Ziel gesteckt hat, Homers Epos einen Gesang hinzuzufügen, sollte die Komplexität der Figur auch der *Odyssee* entsprechen. Zwar wird Odysseus in *Odysseus and the Isle of Mists* auch als schlau und listig porträtiert, jedoch entstehen einige Situationen, die dem Bild des listenreichen Odysseus entgegenwirken. Beispielsweise spricht er Persephones Täuschungsfähigkeiten in ihrer

1217Vgl. Parke, H. W.: Greek Oracles. S. 136f.

1218Der Troianische Krieg wird zwischen dem ausgehenden 13. Jhdt. bis zur Mitte des 12. Jhdts v.Chr. datiert. Die Homerischen Epen werden auf das ausgehende 8. Jhdt. bis Mitte des 7. Jhdts. v.Chr. datiert. Vgl. Kofmann, Manfred O.: Was there a Trojan War? Troy Between Fiction and Achaeological Evidence. S. 20-26.

1219Vgl. Dares & Diktys: Der Krieg gegen Troia.

Gegenwart an, sodass er sie bereits wissen lässt, dass er ihr gegenüber misstrauisch ist. Auch das Faktum, dass er von Persephone in Gestalt der Penelope getäuscht wird, ist kaum mit dem Homerischen Bild des Odysseus vereinbar. Eigenartig ist außerdem die Darstellung, dass Odysseus und seine Gefährten einen ruhmreichen Tod suchen[1220]. Wenn dies wirklich der Fall ist, warum ist es ihm dann so wichtig, nach Hause zu kommen? Die Aussage, dass der ehrenvolle Tod das größte Gut sei, erinnert an die Lebenseinstellung der Spartiaten, die vor allem durch den Film *300* (2007) populär wurde. Ähnliche Aussagen lassen sich auch in der antiken Literatur finden, beispielsweise bei Tyrtaios von Sparta[1221]. Dies ist auch mit der späteren Darstellung nicht vereinbar, wenn Odysseus sich, da er glaubt sterben zu müssen, von Penelope verabschiedet und meint, er habe ihr gegenüber versagt[1222]. Seine Sehnsucht nach seiner Familie wird ebenfalls behandelt[1223].

Die List, die Odysseus am Ende des Films Persephone gegenüber anwendet, wirkt falsch, da seine Resistenz gegen Persephones Gesang mit Wachs in den Ohren erklärt wird, was zwar auf die *Odyssee* Bezug nimmt, jedoch nicht kohärent ist, da er zuvor mit Persephone gesprochen hat[1224]. Odysseus als Champion der Götter, der ihren Willen umsetzen soll, ist ebenfalls nicht mit dem Bild des Odysseus aus der *Odyssee* vereinbar. Dieser Widerspruch findet sich auch im Film, denn zuvor erwähnt Odysseus, dass Zeus (nicht Poseidon!) für sein Leid verantwortlich sei, und er sich nie vor ihm verneigen werde. Obwohl Odysseus in der *Odyssee* zwar der Rache des Poseidon ausgeliefert ist, ist das Auflehnen gegen die Götter unpassend, denn Odysseus wird in der Odyssee für seine Hybris bestraft. Das Motiv, dass sich der Hauptcharakter gegen Zeus auflehnt, findet sich beispielsweise in den *God of War*-Spielen, die z.T. vor dem Film erschienen sind.

Odysseus verfügt im Film auch über eine gewisse Eitelkeit und Hybris, die auch in der *Odyssee* zu finden ist[1225]: Er erzählt Homer von der Flotte nach Troia, die so groß gewesen sei, dass selbst die Götter neidisch wurden, und erklärt, dass er kein wahrer König sei, wenn er nicht eitel sei[1226]. Odysseus' Rolle als Entdecker wird ebenfalls thematisiert: Er trägt Homer auf, den Standort der Sirenen zu markieren, sodass andere Seeleute gewarnt werden können[1227].

Odysseus wird im Film sehr positiv und selbstlos dargestellt, da er Homer aufträgt, alles

1220 *Odysseus and the Isle of Mists*. 50:35-51:50.
1221 „...tot sein nämlich ist schön, wenn man vorn bei den Ersten gefallen als braver Mann um seine Vaterstadt im Kampf! Doch seine Stadt verlassen und die fetten Äcker und betteln gehen – das ist von allen die schlimmste Pein!“ Latacz, Joachim (Hrsg.): Die griechische Literatur in Text und Darstellung. Band 1. Archaische Periode. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1991. S. 165.
1222 *Odysseus and the Isle of Mists*. 19:55-24:20.
1223 *Odysseus and the Isle of Mists*. 15:00-15:30.
1224 *Odysseus and the Isle of Mists*. 1:18:22-1:21:40.
1225 Vgl. Homer: Odyssee. IX, 490-524.
1226 *Odysseus and the Isle of Mists*. 1:21:50-1:23:09.
1227 *Odysseus and the Isle of Mists*. 03:48-04:15.

aufzuschreiben, damit andere von seinem Unglück profitieren können. Er ist außerdem bereit, seine Familie zu opfern, um die Welt zu retten. Generell kann festgehalten werden, dass das Odysseus-Bild in *Odysseus and the Isle of Mists* weder besonders innovativ, noch sehr differenziert ist, sondern eher typische Klischees der Figur bedient. Der *Odyssee* wird die Darstellung ebenfalls nicht gerecht, da die Figur im Film zu viele Abweichungen aufweist und nicht konsequent genug handelt.

Homer erinnert in *Odysseus and the Isle of Mists* an einen Reporter, der Odysseus und seine Gefährten ständig ausfragt und alle Aussagen notiert. Homer stellt einen Gegensatz zur restlichen Gruppe dar, da er kein Krieger ist und von den anderen oftmals 'herumgeschubst' wird: Die Gefährten und Odysseus lassen Homer oft Arbeiten verrichten, machen manchmal Witze über ihn und nehmen ihn oftmals nicht ganz ernst. Homer ist der typische Stubenhocker, Bücherwurm oder Nerd, der in der realen Welt von Menschen mit Lebenserfahrung zum 'ganzen Kerl' gemacht wird. Homer befindet sich als Schreiber mit kaum kämpferischem Talent unter Veteranen des Troianischen Krieges und wird demnach in ihre Abenteuer mit hineingerissen und oftmals überfordert. Dieses Abenteuer dient Homer als Initiationsritus ins echte Leben. Homer ist in dieser Verfilmung auch nicht blind, obwohl er oftmals so dargestellt wird – er hätte sonst Schwierigkeiten, den fehlenden Gesang aufzuschreiben[1228].

Persephone wird als böse Göttin charakterisiert, was auf eine christliche Sicht auf die griechische Mythologie schließen lässt. Die griechischen Götter jedoch als moralisch gut oder schlecht zu charakterisieren, ist unsinnig, da sie bereits im antiken Verständnis jenseits solcher Zuordnungen stehen. Eine differenzierte Darstellung von Persephone, die möglicherweise die Problematik ihres Verhältnisses zu Hades thematisiert, findet man in *Odysseus and the Isle of Mists* nicht.

Perimedes und **Eurylochos** gehören tatsächlich bei Homer zu Odysseus' Mannschaft und werden außerdem dezidiert in der Episode mit den Sirenen erwähnt[1229]. Im Film dienen sie jedoch nur als Nebendarsteller, die bestimmten Klischees, wie dem impulsiven Haudrauf, entsprechen.

9.2.2.2. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Da der Film versucht Homers *Odyssee* einen Gesang hinzuzufügen, ist vor allem die Nähe und die Vereinbarkeit zu diesem Werk besonders zu beachten. Prinzipiell ist die Idee, den Reisen des

1228Siehe hierzu bildliche Darstellungen von Homer. z.B. von Raffael auf dem Parnassus-Fresko, oder das Gemälde *Homer und sein Führer* von William-Adolphe Bouguereau.

1229„Gleich erhoben sich da Eurýlochos und Perimedes, / Banden mich an mit noch mehr Tauen und schnürten noch fester.“ Homer: Odyssee (Hampe). XII, 195f.

Odysseus eine Episode hinzuzufügen, weder schlecht noch neu. Darstellungen von Odysseus' Reisen, die nicht mit Homers Schilderungen übereinstimmen, sind relativ häufig[1230], jedoch gibt es bei *Odysseus and the Isle of Mists* von Beginn an ein Kohärenzproblem. Andere Bearbeitungen behandeln den Mythos bzw. verfilmen das Epos, sodass Änderungen in sich geschlossen bleiben. In *Odysseus and the Isle of Mists* ist dies jedoch nicht der Fall, da einem konkreten literarischen Werk, das uns vorliegt, etwas vom vermeintlichen Autor hinzugefügt wird. Dies kann allerdings nur funktionieren, wenn dabei die Kohärenz des Epos gewahrt bleibt und nicht Teile der Handlung im Nachhinein verändert werden. Da dies jedoch passiert, wird offensichtlich die Prominenz des antiken Werkes instrumentalisiert, um Zuschauer anzulocken. Die Binnenhandlung des Films ist in die Sirenen-Episode in der *Odyssee* eingeschoben! Sie weist einige Handlungselemente auf, die als Referenz auf die *Odyssee* verstanden werden können: Ein typisches Beispiel stellen die Erzählungen bereits erlebter Abenteuer dar; dabei wird auf das Troianische Pferd, Polyphem[1231], die Laistrygonen[1232] und die Reise in die Unterwelt[1233] eingegangen. Die Tatsache, dass die Ungeheuer bzw. Vampire mit angespitzten Holzpflöcken vernichtet werden können, weist zudem Ähnlichkeiten mit dem Sieg über den Kyklopen auf[1234]. Die Frage, die Odysseus der vermeintlichen Penelope stellt, um ihre Identität zu überprüfen, stellt ebenfalls eine *Odyssee*-Referenz dar[1235]. Dass Persephone versucht, Odysseus zu verführen, verweist auf Kirke und Kalypso. Persephone bietet Odysseus die Unsterblichkeit an, was in der *Odyssee* durch Kalypso geschieht[1236]. Da es sich jedoch um den Versuch einer Ergänzung der *Odyssee* handelt, ist die Sinnhaftigkeit von Referenzen auf dasselbe Werk fraglich. Besonders die Betonung der großen kulturellen Rolle des Epos wirkt fehl am Platz[1237]. Möglicherweise stellt die Binnenhandlung nur die Ereignisse dar, die die Basis für Homers Aufzeichnungen sind, wobei nicht alle Ereignisse thematisiert werden. Auf diesen Ansatz wird im Film jedoch zu wenig eingegangen. Bereits die Entscheidung, Homer an den Reisen teilhaben zu lassen, ohne Änderungen am Epos durchzuführen, widerspricht dem Original, da Odysseus in der *Odyssee* alle seine Gefährten verliert und allein nach Ithaka kommt. Dies könnte man jedoch noch dadurch begründen, wenn Homer als unsichtbarer Berichterstatter bei allen Episoden zugegen wäre, wie dies beispielsweise bei Dokumentarfilmen manchmal der Fall ist.

Besonders problematisch sind die vielen Widersprüche zur *Odyssee.* Dass Odysseus und Homer am

1230Selbst die sehr textnahe Bearbeitung von Rossi ändert einige kleine Details. Vgl. 8.2.1.1.
1231*Odysseus and the Isle of Mists.* 34:45-36:10.
1232*Odysseus and the Isle of Mists.* 48:59-49:35.
1233*Odysseus and the Isle of Mists.* 43:45-43:50.
1234Vgl. Homer: Odyssee. IX, 381-398.
1235*Odysseus and the Isle of Mists.* 1:03:30-1:05:08.; Vgl. Homer: Odyssee. XXIII, 177-206.
1236*Odysseus and the Isle of Mists.* 1:07:29-1:08:51.; Vgl. Homer: Odyssee. V, 203-224.
1237„Poor Homer... What is to come of your writings? […] Pity. I suspect it would have been read by millions." *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:18:51-1:19:05.

Ende des Films von einem Schiff gerettet werden, das sie nach Ithaka bringt, ist nämlich mit beinahe allen restlichen Stationen der Irrfahrten nicht vereinbar: Kalypso, Skylla und Charybdis, die Heliosrinder sowie der Aufenthalt bei den Phäaken und Odysseus' Heimkehr als einzelner Mann sind nicht mehr möglich. Auch kleinere Abweichungen sind erkennbar[1238]. Allerdings referiert der Film auch auf andere griechische Mythen. Beispielsweise äußert die Figur Christos Prophezeiungen. Obwohl eine gleichnamige Figur weder in der *Odyssee*, noch in einer anderen griechischen Mythosbearbeitung zu finden ist, verweist sie auf mehrere andere Figuren mit prophetischen Fähigkeiten, wie z.B. Kalchas[1239], Helenos[1240], Kassandra[1241] und Laokoon[1242] aus dem Troianischen Krieg und Teiresias, den Odysseus in der *Odyssee* in der Unterwelt aufsucht[1243].

In Bezug auf Persephone werden ebenfalls einige mythische Elemente vorgestellt: Ihr Raub durch Hades wird angesprochen, der jedoch der Handlung des Films angepasst ist[1244]. Dass Persephone Odysseus und seinen Gefährten kurz nach der ersten Begegnung in ihrem Refugium einen Apfel anbietet, kann einerseits als plumpe Anspielung auf die Frucht vom Baum der Erkenntnis verstanden werden, andererseits aber auch eine durchdachte mythologische Referenz auf Persephones eigenes Schicksal darstellen: Persephone ist gezwungen, ein Drittel des Jahres im Hades zu bleiben, da sie den Teil eines Granatapfels aß. Somit spielt der Apfel darauf an, dass Persephone Odysseus nicht von der Insel lassen will[1245]. Auch Odysseus' Aussage gegenüber Persephone, dass es eine wahre Leistung sei, aus dem Hades zu entkommen, verweist auf diese mythische Episode[1246]. Obwohl diese Anklänge durchaus interessant sind, lassen sich Abweichungen von der *Odyssee* erkennen[1247]: Persephone ist in *Odysseus and the Isle of Mists*

1238Beispielsweise erscheint Athene Odysseus im Film in einem Traum. Bei Homer zeigt sich die Göttin dem Helden erst bei den Phäaken: „Ja, das weiß ich gut, du warst mir früher gewogen, / Als wir Söhne Achaias Kämpfe bestanden in Troja. / Als wir dann aber zerstörten des Priamos ragende Feste / Und die Schiffe bestiegen, zerstreute ein Gott die Achäer, / Seitdem sah ich dich nicht, Zeus` Tochter, noch auch erkannt ich, / Daß du mein Schiff bestiegst, um mich vor Not zu bewahren. /[…] Bis du dann endlich im reichen Land der phäakischen Männer / Mich mit Worten gestärkt und zu ihrer Stadt mich geführt hast.“ Homer: Odyssee (Hampe). XIII, 314-323.

1239Vgl. Homer: Ilias. I, 68-72.
Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 174; VI, 15.; Vgl. Hyginus. Fabulae. Iphigenia (S. 82f.).

1240Vgl. Homer: Ilias. VII, 37-53.

1241Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 151; VIII, 17.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Cassandra (S. 78f.).

1242Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 17.; Vgl. Vergil: Aeneis. II, 40-53.

1243Vgl. Homer: Odyssee. XI, 90-151.

1244Persephone erwähnt, dass sie aus der Ehe fliehen konnte, jedoch auf der Nebelinsel in eine Falle gelockt wurde. Vgl. Hesiod: Theogonie. 914.; *Odysseus and the Isle of Mists.* 36:30-38:45.; Vgl. Homer: Homerische Hymnen. Griechisch und deutsch. Herausgegeben von Anton Weiher. München: Ernst Heimeran Verlag, 1951. An Demeter I (S. 6-33).

1245Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 33.

1246*Odysseus and the Isle of Mists.* 1:02:40-1:02:59.

1247Hierzu gehört vor allem die Frage, wie sich die Jahreszeiten nach dem Tod der Persephone weiterentwickeln sollen. Diese Fragestellung mag auf den ersten Eindruck etwas pedantisch erscheinen, da es oftmals vorkommt, dass der Mythos verändert wird. Jedoch handelt es sich bei dem Film um keine beliebige Mythosbearbeitung, sondern um eine klare Bezugnahme auf die *Odyssee,* die sich an die Welt des traditionellen Mythos hält. Demnach sind solch drastische Veränderungen in diesem Fall nicht angebracht, da dadurch die Kohärenz der Narration gebrochen wird.

negativ konnotiert. Dass sie zeitweise Penelopes Aussehen annimmt, erinnert zudem an *Ulisse*[1248], verweist jedoch auch auf die Zeugung des Herakles[1249]. Den Gegensatz zu ihr stellt Athene dar, sodass die Sicht auf die griechischen Götter von einem sehr christlich geprägten Standpunkt aus erfolgt: Hades wird als Synonym für den Teufel verstanden und Persephone wird als „fallen god“[1250] und „queen of the damned“[1251] bezeichnet, die das Reich der Lebenden versklaven will. Dies ist mit dem Homerischen Epos klarerweise nicht vereinbar. Da im Film Vampire vorkommen, scheint dieses christlich geprägte Götterbild eine Voraussetzung für die Handlung zu sein, jedoch gibt es auch in der griechischen Mythologie eine Figur, die als Vorläufer der Vampire gelten kann: Lamia[1252]. Diese passt sogar recht gut zum Hintergrund der *Odyssee*, da Lamia von einigen Autoren als Tochter des Poseidon und Mutter von Skylla bezeichnet wird[1253].

9.2.2.3. Elemente anderer Mythologien, Legenden und Narrationen in *Odysseus and the Isle of Mists*

Die Vampire werden in diesem Film sehr traditionell dargestellt, obwohl sie kein menschliches Aussehen haben: Sie zerfallen zu Staub, wenn man sie mit einem Holzpfahl tötet[1254], sie trinken Blut[1255] und können vor allem in der Nacht agieren. Des Weiteren wird von den Gefährten erkannt, dass die Vampire ihre Seelen stehlen[1256], da sie selbst zu einem derartigen Wesen werden, wenn sie von ihnen gebissen werden. Dass sich die Gefährten auf der Flucht vor den Vampiren von einer Klippe ins Wasser stürzen, mag auf die Darstellung verweisen, in der Vampire kein fließendes Wasser überqueren können[1257]. Homer beschreibt am Ende des Films die Vampire nochmals und

1248 *Odysseus and the Isle of Mists*. 1:05:10-1:07:02. In *Ulisse* aus dem Jahr 1954 werden Circe und Penelope von derselben Schauspielerin gespielt. Vgl. Goltz, Andreas: Odyssee-Rezeption im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. S. 118.; Vgl. Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. S. 65.; *Ulisse*. 1:03:21-1:20:45.

1249 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 61.

1250 *Odysseus and the Isle of Mists*. 39:40-39:42.

1251 *Odysseus and the Isle of Mists*. 39:42-39:50.

1252 Vgl. Bell, Robert E.: Women of Classical Mythology. A Biographical Dictionary. S. 270f.; Vgl. Eustathius: Eustathii Archiepiscopi Thessalonicensis Commentarii ad Homeri Odysseam. Ad fidem exempli Romani editi. Tomus I. Hildesheim: Georg Olms Verlag, 1970. 1714.; Vgl. Brink, C.O.: Horace on Poetry. The 'Ars Poetica'. London: Cambridge University Press, 1971. S. 356.; Vgl. Burkert, Walter: Die orientalisierende Epoche in der griechischen Religion und Literatur. Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag, 1984. S. 81ff. Vgl. Goethe: Johann Wolfgang v.: Faust II. S. 283-286.

1253 Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. X, 12,1.; Vgl. Eustathius: Eustathii Archiepiscopi Thessalonicensis Commentarii ad Homeri Odysseam. 1714.

1254 *Odysseus and the Isle of Mists*. 45:40-45:50.; Vgl. Stoker, Bram: Dracula. London: Penguin Books, 1994. S. 447.

1255 *Odysseus and the Isle of Mists*. 45:02.

1256 *Odysseus and the Isle of Mists*. 54:44-54:53.

1257 *Odysseus and the Isle of Mists*. 1:09:00-1:10:00.

fasst ihre Eigenschaften zusammen[1258]. Dass in *Odysseus and the Isle of Mists* Vampire auftreten, lässt auf weitere Motive schließen, die nicht der griechischen Mythologie entnommen sind: Die Vampire und Persephone als ihre Anführerin können vor allem durch das 'Hellfire-Cross' bekämpft werden, das die Form eines mittelalterlichen Langschwerts aufweist. Spätestens am Ende des Films wird die Ähnlichkeit zum christlichen Kreuz deutlich, wodurch die Verwundbarkeit der Vampire beim Anblick des Kreuzes in vorchristlicher Zeit begründet wird. Auch die Entstehung des Kreuzes durch die vereinten Kräfte von Hephaistos, Apollo, Zeus und Poseidon weisen auf das monotheistische Christentum hin, da sich in dem Artefakt die Mächte der Götter der Schmiedekunst, der Sonne, des Himmels, der Erde und des Meeres vereinen[1259]. Der Ort, an dem sich das Schwert befindet, wird außerdem mit weißem, von oben kommendem, also 'göttlichem' Licht inszeniert. Im Gegensatz dazu steht der Gott der Unterwelt, die mit der christlichen Hölle gleichgesetzt wird[1260]. Dementsprechend nimmt das Elysium auch die Rolle des christlichen Himmels ein[1261]. Besonders auffällig wird die christlich geprägte Sicht durch das im Hintergrund gesungene 'Agnus Dei'[1262].

Auch Themen der Artussage werden in dieser Verfilmung gezeigt. Deutlich wird dies z.B. durch das 'Hellfire Cross', das, in Form eines mittelalterlichen Schwertes, in einem Stein steckt und nicht von jedem herausgezogen werden kann. Auch dass Persephone Odysseus in Gestalt seiner Frau verführt, erinnert an die Zeugung des Mordred in bestimmten Bearbeitungen der Artussage[1263].
Eine Anspielung auf den Film *Gladiator* lässt sich ebenfalls erkennen: Eurylochos hat eine kleine Statue seiner Frau dabei, die an die Familienstatuen des Gladiators Maximus erinnert[1264].

9.2.2.4. Wirkung und Rezeption

Odysseus and the Isle of Mists, der nicht etwa in typischer Mittelmeerlandschaft, sondern in Kanada gedreht ist, stellt einen Low-Budget Versuch dar, von der durch *Gladiator* initiierten Wiederentdeckung des Antikenfilm-Genres und dem überwältigenden Erfolg von *300* (2007) zu

1258„There have been reports from the neighbouring islands of throats torn out by creatures that seem to hunt during the night. Creatures that appear out of the mists with sharp teeth. They fear the sign of the cross and can only be killed by a wooden stake driven through their hearts. There is only one thing that remains a question. Where have these creatures come from and how have they come to be?“ *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:23:07-1:24:17.
1259*Odysseus and the Isle of Mists.* 47:40-48:00.
1260Vgl. die Aussage „Hades' temple – Carved by a devil's hand.“ *Odysseus and the Isle of Mists.* 1:15:48-1:16:01.
1261*Odysseus and the Isle of Mists.* 55:56-56:03.
1262*Odysseus and the Isle of Mists.* 1:15:40-1:15:56.
1263*Excalibur.* Regie: John Boorman. Drehbuch: Rospo Pallenberg & John Boorman. USA/UK: Orion Pictures, 1981. Fassung: Kauf-DVD. Warner Home Video GmbH, 2000.
1264*Odysseus and the Isle of Mists.* 1:02:19-1:02:32.; *Gladiator.* 2:21:11-02:21:40.

profitieren. Die Schauspieler sind größtenteils unbekannt, lediglich Arnold Vosloo als Odysseus ist ein prominenter Schauspieler, der vor allem durch seine Rolle aus *The Mummy* (1999) bekannt ist. Regisseur Terry Ingram ist ebenfalls eher unbekannt und arbeitete bis *Odysseus and the Isle of Mists* nur an TV-Produktionen. Die wenigen Kritiken, die sich mit dem Film auseinandersetzen, fallen in der Regel schlecht aus und bemängeln sowohl die Ausstattung, Inkohärenz mit Homers Epen, das Problem, Homer und Odysseus gleichzeitig auftreten zu lassen[1265], als auch die mangelhafte Umsetzung des Potenzials des Films, das die Kombination Odysseus-Homer-Vampire hat[1266]. Der Versuch, einen Film als Mischung aus Elementen der griechischen Mythologie und Horrorfilm-Elementen zu machen, ist hier fehlgeschlagen, wobei vor allem dem schlechten Drehbuch die Schuld zu geben ist. Einen ähnlichen Versuch gab es bereits in den 1960er Jahren mit Mario Bavas Muscleman-Epic *Ercole al centro della Terra* (1961). Dort werden ebenfalls Vampire in die griechische Mythologie versetzt, wobei der Antagonist von Christopher Lee verkörpert wird.

Die Mischung von verschiedenen religiösen und mythologischen Themen sowie der Vampirsage hat großes Potenzial, das jedoch hier unkohärent bearbeitet ist. Die Götterdarstellung wechselt zwischen christlicher Gut-Böse-Darstellung – die u.a. auch in *Hercules in New York* spielerisch behandelt wird, da Pluto dort ebenfalls mit dem Teufel gleichgesetzt wird – und der Indifferenz der griechischen Götter hin und her. Dabei soll alles mit Homers *Odyssee* vereinbar sein! Der *Odyssee*

einen fiktiven Gesang hinzuzufügen, der den Ursprung der Vampire erklärt, ist ein interessantes Projekt, jedoch erfordert dieses eine Menge Fingerspitzengefühl und setzt vor allem profunde Kenntnis der Homerischen Epen, sowie der griechischen Mythologie und Soziologie der griechischen Antike voraus. Da jedoch zu Beginn bereits die Bedeutung von 'Vers' und 'Gesang' verwechselt wird[1267], stellt sich die Frage, ob die Macher des Films, vor allem die Drehbuchautoren Brook Durham und Kevin Leeson, überhaupt jemals die *Odyssee* gelesen haben oder sich lediglich auf qualitativ zweifelhafte Nacherzählungen verlassen haben. Anhand dieses Films kann man erkennen, dass die griechische Mythologie und die Homerischen Epen viel Freiraum für neue Geschichten und eine Fülle an Material bieten. Damit muss man sich jedoch zunächst eindringlich auseinandersetzen, wenn man sie passend bearbeiten möchte!

1265Vgl. Imdb, 'Reviews & Ratings for Odysseus & the Isle of Mists': http://www.imdb.com/title/tt0945580/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. The B-Horror Blog, 'Odysseus and the Isle of Mists': https://bhorrorblog.wordpress.com/2011/10/24/odysseus-and-the-isle-of-mists/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1266„A funny thing happened on the way to Ithaca...Odysseus went off course and inadvertently discovered the origin of vampires. Not as bad as it sounds, the story is grounded in Greek myth but reconstitutes Persephone as an evil lamia with vampiric children from Hades who lures the wily Greek and his crew for aid in her plot to conquer mortals. The concept is a good one, however poorly written and executed. […] With a better script, a better use of the actors on hand, and a brisker pace this would have been a winner. “ Imdb, 'Reviews & Ratings for Odysseus & the Isle of Mists'.

1267Davon abgesehen scheinen die Autoren auch nicht zu wissen, dass in der *Odyssee* nicht jeder Gesang auf einer neuen Insel spielt.

10. Mythenverfilmungen in der Renaissance des Antikenfilms

Anhand einiger Beispiele populärer Verfilmungen griechischer Mythen soll vorgestellt werden, welche Tendenzen die filmischen Mythendarstellungen im 21. Jahrhundert zeigen. Berücksichtigt werden dabei die Filme *300* (inkl. der Fortsetzung *300 – Rise of an Empire*), C*lash of the Titans* (2010), der Nachfolger *Wrath of the Titans* sowie *Immortals*. Schließlich wird im Rahmen eines Exkurses noch auf Bearbeitungen antiker griechischer Mythen in Film und Kino außerhalb des Antikenfilms eingegangen. *Troy* wird in diesem Kapitel nur als Referenz berücksichtigt, da dieser Film bereits sehr eingehend erforscht wurde[1268].

10.1. *300* (2007) & *300 – Rise of an Empire* (2014) – Geschichte als Mythos

10.1.1. Visuelle Aufbereitung als Abgrenzung von historisch korrekter Darstellung

Die Filme *300* und *300 – Rise of an Empire* im Zusammenhang mit antikem Mythos zu behandeln scheint zunächst abwegig, da sie auf einem Comic von Frank Miller[1269] basieren und sich auf konkrete historische Ereignisse in der antiken griechischen Geschichte beziehen: die Schlacht bei den Thermopylen und die Schlacht bei Salamis 480 v. Chr.. Jedoch ist die visuelle Aufbereitung des Comics und der Filme betont artifiziell und die übernatürlichen Wesen, die in der Handlung vorkommen, verstärken die künstliche Atmosphäre der Filme. Die Figuren wie auch die Landschaft sind so stilisiert, dass von vornherein klar ist, dass nicht die historische Realität dargestellt ist, sondern diese bewusst 'mythologisiert' ist.

Die Inspiration für den Comic, auf dem der Film *300* basiert, bekam Frank Miller durch den Film *The 300 Spartans* (1962), der ebenfalls die Schlacht bei den Thermopylen behandelt[1270]. Sowohl *300* als auch *The 300 Spartans* sind von der Beschreibung durch Herodot beeinflusst, der die Schlacht im VII. und VIII. Buch der Historien darstellt. *300* ist demnach bereits eine Verfilmung,

1268Vgl. Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy*. From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic.; Vgl. Winkler, Martin M. (Hrsg.): Return to *Troy.* New Essays on the Hollywood Epic. Boston: Brill, 2015.; Vgl. Wieber, Anja: *Vor Troja nichts Neues?* – Moderne Kinogeschichten zu Homers *Ilias*.; Vgl. Meier, Mischa: Troia im Film.; Vgl. Auernheimer, Martin Julius: Antiker Mythos in neuen Medien – Der troianische Krieg in Film & Videospiel. Diplomarbeit an der Universität Wien. 2012.

1269Der Film *300* basiert auf dem gleichnamigen Comic von Frank Miller. *300 – Rise of an Empire* ist jedoch vor der Fertigstellung des dazugehörigen Comics *Xerxes*, der sich noch immer in Arbeit befindet, erschienen.

1270Vgl. MovieWeb, 'Zack Snyder on Directing '300": http://www.movieweb.com/zack-snyder-on-directing-300 Zugriffsdatum: 13.03.2016.; Vgl. Howstuffworks Entertainment, 'Inside '300": http://entertainment.howstuffworks.com/inside-300.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016. Zu *The 300 Spartans* vgl. Redonet, Fernando Lillo: Sparta and Ancient Greece in *The 300 Spartans.* In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 117-130.

die von einer Vielzahl verschiedener Darstellungen aus mehreren Epochen beeinflusst ist. Doch bereits der Comic von Frank Miller weist mit seinen großformatigen Bildern[1271], die oftmals eine ganze Seite in Anspruch nehmen, visuelle Parallelen zum Film auf: Genau diese eindrucksvollen, stilisierten und daher historisch unkorrekten Bilder machen auch die Anziehungskraft des Films *300* aus[1272].

Warum der Film über mythische Qualitäten verfügt und daher für diese Abhandlung relevant ist, lässt sich folgendermaßen erklären:

Die visuelle Darstellung der Handlung ist, obwohl historische Ereignisse die Grundlage für die Handlung der beiden Filme sind, extrem artifiziell. Es wird versucht, den Stil des Comics zu übernehmen, der ebenfalls stark stilisiert ist[1273], wobei oftmals Einstellungen in Zeitlupe gebracht werden, die das Geschehen detaillierter zeigen, jedoch auch die Künstlichkeit und die Nähe zum Comic betonen. Das Ziel ist demnach nicht, eine realistische Darstellung von tatsächlichen historischen Ereignissen zu zeigen, wie dies in den meisten Historienfilmen der Fall ist:

„such practices render the shots declarative rather than 'documentary' in purpose; each shot becomes a *tableau vivant* in which framing and thus spatial relations, physical attitude and movement […] are isolated for contemplation.“[1274]

Die Landschaft des Films hat beispielsweise wenig mit der tatsächlichen Topographie Griechenlands zu tun und auch der Himmel wirkt nicht real. Das Anliegen der Filmemacher sei es nämlich nicht gewesen, realistische Landschaften darzustellen, sondern die Umgebung mehr auf den Mythos als auf die Realität zu beziehen[1275]. Vor allem die Landschaft wurde meist digital kreiert und dann in die Frames eingefügt, wobei ebenfalls deutlich wird, dass dabei nicht versucht wurde, den Zuschauer in eine reale Umgebung zu versetzen, sondern ein Bild zu schaffen, das zwischen

1271Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S.73.

1272„Sometimes it really is about what you put on the screen, and maybe you don't need to put as much up there as you might think. As far as epic wannabes go, *300* is modest, yet audiences are eating it up. […] Sometimes a great visual is worth more than heavyweight actors and a legion of writers.“ Da der Originalartikel, der 2007 auf www.businessweek.com erschien, nicht mehr existiert, wird hier auf folgende Quelle verwiesen, die dieses Zitat ebenfalls anführt: Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 2010. S. 1, 156. Ähnliches meint auch Gianni Nunnari, einer der Produzenten von *300 – Rise of an Empire*: "If you want to compete in this arena, you need to come up with a movie that is better in terms of originality and in terms of production," The Hollywood Reporter, "300: Rise of an Empire': The Making of an Impossible Sequel': http://www.hollywoodreporter.com/news/300-rise-an-empire-making-686777 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1273Der Film versucht auch den Geist des Comics einzufangen, wenngleich auch einige Änderungen gemacht wurden. Diese Form der Literaturadaption wurde bereits besprochen (Vgl. 6.2.). Der Autor des Comics Frank Miller war mit dem Ergebnis sehr zufrieden. Vgl. MovieWeb, 'Zack Snyder on Directing '300". Vgl. *300*-Abb.1.

1274Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013. S. 105.

1275Vgl. DiLullo, Tara/Mergenthaler, Andreas (Hrsg.): 300. The Art of the Film. Asperg: Amigo Grafik GbR, 2007. S. 54.

Photographie und Gemälde anzusiedeln ist[1276]. Insofern erinnert die Landschaft an Videospiele, in denen sie ebenfalls oft vereinfacht dargestellt ist, um die Aufmerksamkeit auf die Protagonisten zu lenken. Einflüsse vom Videospiel lassen sich auch bei den Kampfsequenzen erkennen. Da die Parallelen derart offensichtlich sind, wundert es nicht, dass auch eine Adaption von *300* für die PSP-Plattform erschienen ist, die sogar vor dem Film veröffentlicht wurde[1277].

Die Ausstattung der Filme ist betont artifiziell: Die Spartiaten und die restlichen griechischen Krieger tragen außer Arm- und Beinschienen sowie einem Umhang keine nennenswerte Kleidung (in der Schlacht kommt noch ein Helm dazu). Diese Darstellung wird einerseits als Ausdruck homoerotischer Begierden gesehen, die durch die Schlacht und die Männerfreundschaft unterdrückt werden und die für den Antikenfilm vermeintlich typisch seien[1278]. Andererseits wirkt die stilisierte Darstellung der Hopliten, die nur mit Helm, Arm- und Beinschienen, sowie Schild und Speer in die Schlacht ziehen, eher wie eine Anlehnung an die zahlreichen antiken Darstellungen auf Vasen und Friesen, die die Krieger ebenfalls oft nackt in ihrem Rüstzeug darstellen. Tatsächlich trugen Hopliten durchaus Brustpanzer und anderen Körperschutz, der in diesem Film nicht gezeigt wird[1279]. Der Grund dafür ist die Zurschaustellung der Wehrhaftigkeit der Körper der abgebildeten Krieger. Dass diese antike Darstellungskonvention für die beiden *300*-Teile übernommen wurde, sodass bereits durch die Zurschaustellung des athletischen Körpers gezeigt wird, dass die griechischen

---

1276„In attempting to create a moving image that registered somewhere between a photograph and a painting, *300*'s visual effects team deployed post-production processing but also replaced location shooting with filming on a blue-screen stage, with digital mate paintings and digitally animated 2-D and 3-D artifacts (dust, cloud, snow) added later to provide the backgrounds. These digitally inserted set extensions and artifacts frame the action but have a painterly quality that is unapologetically non-naturalistic.“ Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 107.; Vgl. Ebenda. S. 111.; Vgl. DiLullo, Tara/Mergenthaler, Andreas (Hgg.): 300. The Art of the Film. S. 91.

1277Vgl. Lowe, Dunstan: Playing With Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World. In: Lowe, Dunstan/Shahabudin, Kim (Hgg.): Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009. S. 64-90. S. 73.; Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 1ff.; Vgl. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. In: Lowe, Dunstan/Shahabudin, Kim (Hgg.): Classics For All. Reworking Antiquity in Mass Culture. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009. S. 128-149. S. 135.; Vgl. IGN, '300: March to Glory Official Trailer': http://www.ign.com/videos/2007/01/12/300-march-to-glory-sony-psp-trailer-official-trailer Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. IGN, '300: March to Glory Review': http://www.ign.com/games/300-march-to-glory/psp-823657 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Metacritic, '300:March to Glory': http://www.metacritic.com/game/psp/300-march-to-glory Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1278Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 120f.; Vgl. Pomeroy, Arthur J.: Then it was destroyed by the volcano. S. 29f. Konkret wird dies für *300* in einem Video humoristisch dargestellt: „full of homoerotic undertones like men wearing thongs, men getting speared with phallic objects, men holding hands, men holding men tenderly from behind, men letting it hang, men getting all wet in the rain, men getting all sweaty on the beach, men playing two flutes at the same time, men saying things like this: 'fine thrust' or this: 'your Athenean rivals will kneel at your feet, if you will but kneel at mine' and a male to female nipple ratio of sixhundred to four. I haven't seen a movie this deep in the closet since *Top Gun*.“ Youtube, 'Honest Trailers – 300': https://www.youtube.com/watch?v=B3YbODo7ieQ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Zu Bezugnahmen auf die Darstellung Spartas in *300* im Internet (besonders auf Youtube) im Rahmen populärkultureller Bearbeitungen vgl. Nisbet, Gideon: 'This is cake-town!': *300* (2006) and the Death of Allegory. In: Hodkinson, Stephen/Macgregor Morris, Ian (Hgg.): Sparta in Modern Thought: Politics, History and Culture. Swansea: The Classical Press of Wales, 2012. S. 429-458.

1279Vgl. Sekunda, Nicholas: Greek Hoplite 480 – 323 BC. Oxford: Osprey Publishing, 2000.; Vgl. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 131f.

Krieger allesamt fähige Kämpfer sind, liegt vor allem nahe, wenn man die stilisierte und bewusst unreale Aufmachung der Filme berücksichtigt[1280].

In beiden Filmen kommen entweder übernatürliche Kreaturen oder Anspielungen auf übernatürliche Mächte vor. Die Dimensionen einiger Kreaturen sind beispielsweise stark überzeichnet[1281]. Andere, wie der buckelige Ephialtes oder der Scharfrichter der Perser, sind ebenfalls stark stilisiert, sodass von einer realistischen Darstellung nicht die Rede sein kann[1282]. Das Orakel in *300*, das durch Visionen zu schweben beginnt, verweist auf übernatürliche Mächte. Dies trifft auch auf die Figur Xerxes zu, die sich bereits in *300* als Gott ausgibt, was sich im Rahmen der Filme u.a. durch seine übernatürliche Größe und unmenschliche Stimme äußert[1283]. In *300 – Rise of an Empire* wird detaillierter darauf eingegangen, wie genau Xerxes zu einem göttlichen Wesen geworden ist, was ebenfalls nichts mit den historischen Fakten zu tun hat und die Handlung ins Mythologische verlegt[1284]. Fotheringham sieht darin Parallelen zu den Superhelden, die in anderen Comics des *300*-Autors Frank Miller auftreten und die die historischen Figuren in das Superhelden-Genre verlegen[1285]. Die Äußerung, dass die Spartiaten selbst von Herakles abstammen, ist zwar ein antiker Topos, durch die Betonung im Rahmen des Films wird die Handlung jedoch noch mehr ins Mythische verlegt[1286].

Die Darstellung der Kämpfe und der Gewalt ist ebenfalls nicht realistisch, sondern bewusst am Comic orientiert: sie unterstreicht den surrealen Charakter der Filme. Das Designteam hat dabei beispielsweise die Menge des Blutes und die Richtung, die es nimmt, manipuliert, um so die

1280Vgl. Fotheringham, Lynn S.: The positive Portrayal of Sparta in Late-Twentieth-Century Fiction. In: Hodkinson, Stephen/Macgregor Morris, Ian (Hgg.): Sparta in Modern Thought: Politics, History and Culture. Swansea: The Classical Press of Wales, 2012. S. 393-428. S. 398f. Zu dem Schluss, dass die Körper der Spartiaten vor allem für die hohe Kampfkraft und ihre Unbeirrbarkeit stehen, kommt Purse auch, jedoch berücksichtigt sie in keinster Form antike Darstellungen und die damit verbundenen Konventionen, die im Kontext dieses Films von großer Bedeutung sind.

1281Beispielsweise das Rhinozeros und die Elephanten in *300* und riesige Seeungeheuer in *300 – Rise of an Empire*. *300*. 1:07:00, 1:09:27.; *300 – Rise of an Empire*. Regie: Noam Murro. Drehbuch: Zack Snyder, Kurt Johnstad, Frank Miller. USA: Warner Bros./ Legendary Pictures/ Cruel & Unusual Films/ Atmosphere Entertainment MM/ Hollywood Gang Productions/ Nimar Studios, 2014. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. Pictures, 2014. 1:01:28.

1282*300*. 40:23, 01:09:03.

1283“'Zack told me he wanted the movie theater shaking, so he asked me to speak in as low a register as possible, and he would enhance my voice in the computer to make it echo,' says Santoro. 'I tried to portray him as not human. He’s a creature. He’s an entity. So that voice fits, filling the room, together with 7 feet tall and all that.' (He’s actually 6’3”.)“ Howstuffworks Entertainment, 'Inside '300".

1284*300*. 17:11.; *300 – Rise of an Empire*. 09:30-12:25.

1285„While classically-educated readers rely on an understanding of Greek history to know that the overwhelming Persian army will not have an easy victory over the Spartans, comic-readers have a different basis for drawing a similar conclusion: 'I know they are *characters form a Frank Miller comic*, and they won't go down without a fight!' […] The success of Miller's Work in other genres with fans of superhero comics […] can be attributed to his strong affinity for the exaggerated archetypes of which superheroes are an extreme example. His supposedly human characters cannot always be distinguished from such superheroes. […] *300*'s muscular heroes and bizarre, straightforward hiss-able villains, the ephors and Xerxes, should be seen within this context“ Fotheringham, Lynn S.: The positive Portrayal of Sparta in Late-Twentieth-Century Fiction. S. 397.

1286*300*. 1:37:05 – 1:37:27.

Dynamik des Schlages zu unterstreichen und die Darstellung daher ästhetisch interessanter zu machen. *300* wird von ihnen auch als 'Anti-Anti-Kriegsfilm' bezeichnet, der die Gewalt und die Schlacht als Kunst darstellen soll und daher auch eine realistische Darstellung vermeiden muss[1287]. Purse analysiert eine der bekanntesten Einstellungen von *300* auf ihre visuelle Aufmachung in Bezug auf den Kampf zwischen Leonidas und den Persern und die damit verbundenen Aussagen über die Fähigkeiten und Hintergründe der Figuren. Hierbei wird deutlich, dass die Verwendung von Zeitlupe bei Kampfszenen vor allem die Perfektion in den Bewegungen der Spartiaten in *300* und der Griechen allgemein in *300-Rise of an Empire* betont, wodurch ein Kontrast zu den Persern entsteht[1288]. Turner stellt außerdem einen Bezug zwischen den oftmals in Zeitlupe gezeigten Kampfszenen und den Beschreibungen der Aristien der Homerischen Helden dar[1289], was den mythischen und übermenschlichen Charakter der Helden noch unterstreicht. Generell feiern beide Filme die Kriegskunst der Griechen gegen die Perser, sei es beispielsweise durch die Darstellung der Phalanx der Spartiaten[1290] oder durch das strategische Talent des Themistokles auf See.

Die Perser werden hingegen mit einer derart starken Tendenz dargestellt, dass sie mehr an die antagonistische Partei eines Fantasyfilms erinnern als an die historischen Perser. Die Kleidung entspricht zwar vage den historischen Vorbildern, die man ebenfalls in der griechischen Kunst finden kann[1291], allerdings sind vor allem in *300 – Rise of an Empire* die meisten Perser schwarz gekleidet und auch die Schiffe und sogar die Stadt zeichnen sich durch viel Schwarz aus. In *300* wird vor allem Wert darauf gelegt, die Fremdheit der Perser und ihre kulturelle Divergenz zu betonen[1292], sodass z.B. auch Figuren zu sehen sind, die an zentralafrikanische Stammeskrieger erinnern. Aber auch übernatürliche, monströse Krieger werden gezeigt, denn die sog. 'Immortals' sind unter ihrer Maske kaum mehr als Menschen zu erkennen und erinnern eher an Kreaturen aus einem Fantasyfilm, die offenkundig als 'böse' eingestuft werden müssen[1293]. Die Perser werden in

1287Vgl. DiLullo, Tara /Mergenthaler, Andreas (Hgg.): 300. The Art of the Film. S. 39. Ähnliches äußert Lena Headey in einem Interview zu *300 – Rise of an Empire*, indem sie den Film als „deliciously excessive war-porn“ beschreibt. IGN, '300: Rise of an Empire – Cast Interview': http://www.ign.com/videos/2014/03/07/300-rise-of-an-empire-cast-interview Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1288Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 116-119.

1289Vgl. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 135.

1290„The phalanx becomes a living machine […] *300* presents battle as ballet.“ Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 135.

1291Vgl. z.B. den Bogenschützen vom Aphaiatempel, die Darstellung der Perser auf dem Sarkophag Alexanders des Großen und Darstellungen auf verschiedenen Vasen.; Vgl. Abb. 15, 19.

1292Der Persische Gesandte warnt die Spartiaten mit folgenden Worten: „The thousand nations of the Persian Empire descend upon you!“ *300.* 38:20-39:00.

1293Vgl. das Aussehen der Immortals mit den Orks aus Peter Jacksons *The Lord of the Rings*-Verfilmung. *300.* 1:02:00.; *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.* Regie: Peter Jackson. Drehbuch: J. R. R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson. USA: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company, 2001. Fassung: Kauf-DVD. MMIII New Line Home Entertainment Inc. 2003. Part One. 02:31. Turner spricht sogar offen davon, dass die Perser „Orc-ified“ sind. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 129.

300 vor allem als materialistische, tyrannische und dekadente Kultur dargestellt, die im Kontrast zu den ihre Freiheit verteidigenden Griechen stehen. Die Kostüme weisen viel Gold auf und Xerxes trägt beinahe nichts außer Schmuck, was den visuellen Kontrast zu den Griechen erhöht. Xerxes' Zelt zeigt vor allem vielerlei Ausschweifungen und steht für Dekadenz und Lust, wobei auch deformierte Menschen und halbmenschliche Kreaturen, die auch ins Fantastische übergehen[1294], in orgienhafter Ekstase gezeigt werden[1295]. In *300 – Rise of an Empire* werden die Perser, da Xerxes' übernatürlicher und antagonistischer Hintergrund dargestellt wird, außerdem als einer bösen Macht (Xerxes) ergeben charakterisiert. Dieser Macht hat sich der Gottkönig Xerxes jedoch aufgrund des Einflusses von Artemisia hingegeben, die selbst Griechin ist und sich an den Griechen für den Mord an ihrer Familie rächen will. Die Dimensionen der persischen Schiffe und der persischen Armee sind stark vergrößert, sodass der Kontrast zwischen dem großen Perserreich und dem kleinen Griechenland stets präsent ist. Diese antagonistischen Darstellungen sind in beiden Filmen jedoch derart überzogen, dass sie als nicht historisch korrekt gemeint angesehen werden müssen.

Dennoch ist vor allem diese sehr tendenziöse Darstellung meist der Grund für die scharfe Kritik an den beiden Filmen. Purse kritisiert beispielsweise, dass die Andersartigkeit der Perser auch durch die digitale Veränderung der Stimme verstärkt wird, die somit als kaum mehr menschlich erscheint[1296]. Auch das Faktum, dass Menschen mit körperlichen Behinderungen und Verstümmelungen auf der antagonistischen Seite gezeigt werden, wird als problematisch angesehen[1297]. Die offenkundige Darstellung der Perser als die antagonistische Fraktion wird im besten Fall als karikaturistisch aufgenommen[1298]. Allerdings wurde vor allem *300* vorgeworfen, kriegerische Unternehmungen der USA im nahen Osten rechtfertigen zu wollen[1299]. *300* wurde außerdem im Iran, der den Film als Angriff auf seine Kultur interpretierte, verboten und es existieren Theorien, die den Film als Grund für internationale Spannungen ansehen[1300].

Dem Film wurde außerdem vorgeworfen, rassistische Darstellungen zu bieten, die sich u.a. darin zeigen, dass die Spartiaten alle von weißen Darstellern gespielt werden, wohingegen die Perser mehrere Ethnien darstellen, die zusammen mit den ins Fantastische abdriftenden Kreaturen als

1294Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 123f.

1295Purse bezeichnet diese Darstellungen als „conservative notions of sexual 'deviancy' that are attributed to Xerxes and his followers“ Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 123.; *300.* 1:12:43-1:15:24.

1296„such alterations to image and sound contribute to the conflation of racial difference with monstrosity and fantastical.“ Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 124.

1297Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 125.

1298Vgl. Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. S.64f.

1299Vgl. Pomeroy, Arthur J.: Then it was destroyed by the volcano. S. 102f., 113.; Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 139ff.

1300Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 141ff.; Vgl. Time, 'Zack Snyder and the West Should Stop Killing Ancient Persians': http://time.com/17578/300-greece-persians-xerxes/ Zugriffdatum: 02.11.2016.

vermeintlich negatives Gegenstück zu den Spartiaten stehen[1301]. Dass sich diese Darstellung vor allem aus den geographischen Gegebenheiten des antiken Perserreiches und Griechenlands ergibt, wird bei dieser Theorie übersehen. In *300 – Rise of an Empire* wird dies zudem dadurch gebrochen, dass die antagonistische Hauptrolle sowohl weiblich als auch weiß ist und ein Gegenstück zu Spartas Königin darstellt, die hier ebenfalls eine tragende Rolle übernimmt. In *300* wartet Leonidas außerdem auf die Zustimmung seiner Frau, bevor er den persischen Gesandten in ein Loch stößt und somit Xerxes den Krieg erklärt[1302].

Die meisten Kritiken sehen in den beiden Filmen historische Bearbeitungen der jeweiligen Schlachten zwischen Griechen und Persern. Allerdings entspricht dies nicht der Intention der Filmemacher, die dezidiert den Comic verfilmten[1303]. Beide Filme zeigen also keine objektiven historischen Tatsachen, was bereits durch die Ausstattung deutlich wird, sondern sind eine sehr tendenziöse Darstellung, die jeweils von einer diegetischen Figur erzählt wird.

10.1.2. Subjektivität der Darstellung

In *300* wird die Handlung von Dilios, dem einzigen der Spartiaten, der die Schlacht bei den Thermopylen überlebt hat, erzählt, um seinen Kampfgefährten vor der Schlacht bei Plataiai Mut zu machen. In *300 – Rise of an Empire* wird die Handlung von Gorgo, der Königin von Sparta, erzählt, da sie ihre Krieger auf einem Schiff vor dem Angriff auf die persische Flotte motivieren will. Diese Auslegung wird von vielen Kritikern zwar berücksichtigt, jedoch meist nur als Alibi gesehen, um die Darstellungen in den Filmen zu rechtfertigen[1304]. Diese Kritiken von *300* zielen jedoch insofern zu kurz, als sie dem Publikum unterstellen, diese Darstellungsform nicht zu durchschauen und sich bereitwillig in jeder Hinsicht mit den Spartiaten zu identifizieren, die sich allerdings nicht als klassische Protagonisten eignen: Die rigide spartanische Erziehung und das Aussortieren von körperlich Beeinträchtigten stellt keine vertretbare Identifikationsinstanz dar. Regisseur Zack Snyder meint dazu:

1301Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 124.
1302*300.* 11:30-12:15.
1303„ ' [...] we were much more interested in it being a movie version of the comic book than we were in a movie version of history. This is about making Frank's and Zack's vision."“ Howstuffworks Entertainment, 'Inside '300".; Vgl. DiLullo, Tara/Mergenthaler, Andreas (Hgg.): 300. The Art of the Film. S. 39.
1304Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 125f.; Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 139ff.

„ And the one thing I always try to stress is we are not Spartans in the movie; I try and show you from the first thing - it's fun to be with Spartans, and it's fun to go along with them, but you're not them. And you see the first image is the Spartans throwing their kids off a cliff; I'd hope you'd go, 'Wow, these guys are a little rough.' They just beat their kids constantly; […] it's like when they meet the free Greeks, […] basically, we're the free Greeks. [...] I want you to embrace the Spartans and want you to try and be with them, but I always think it's important for people to remember that they are freaks in their own way.“[1305]

300 zeigt außerdem, dass die Ablehnung der Spartiaten von körperlich Beeinträchtigten gleichfalls ihren Untergang einläutet, da Ephialtes die Spartiaten nur an Xerxes verrät, da er von diesen nicht akzeptiert wird. Allerdings findet diese Inakzeptanz nicht aufgrund seines Äußeren statt, sondern weil er sich nicht praktisch in die Phalanx einbringen kann[1306].

In *300 – Rise of an Empire* ist die Identifikation mit den Griechen leichter, da es sich hier um die Athener handelt, die diese problematischen Elemente nicht aufweisen. Allerdings sind auch die Perser hier eher gemäßigt dargestellt und ihre übernatürliche Bosheit, die sich in Xerxes manifestiert hat, geht auf die griechische Admiralin Artemisia zurück, die ihrerseits Rache für das Unrecht nehmen will, das ihr durch die Griechen widerfahren ist.

Die Darstellung in dem Film deutet mit der surrealen Aufmachung, der Überzeichnung der Kreaturen und Antagonisten und der Glorifizierung der Gewalt durch das eigene Lager darauf hin, dass die Geschichte von einer der teilnehmenden Figuren erzählt wird, die die Tatsachen stark verfremdet und ausschmückt[1307], um die gewünschte Wirkung, also die Motivation für die kommende Schlacht, zu erzielen. Zwar handelt es sich dabei um ein reales historisches Ereignis, jedoch ist die Darstellung aus der Perspektive einer der beiden teilnehmenden Lager und nicht aus der objektiven Sicht einer scheinbar dokumentierenden Kamera, wie dies bei Historienfilmen der Fall ist. Es handelt sich also mehr um eine emotionale als um eine rationale Bearbeitung des Sujets[1308]. Dass die Perser, besonders die 'Immortals', als z.T. überirdische, böse Wesen dargestellt werden und die Kreaturen, die sie ins Feld führen, stark überzeichnet sind, lässt sich darauf

1305MovieWeb, 'Zack Snyder on Directing '300".

1306Vgl. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 134.

1307Vgl. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 142.

1308Dies geht auch aus einem Interviewausschnitt mit Zack Snyder hervor: „Zack Snyder: Did Frank throw history out the window - a little bit. I feel like I have shown the movie to historians. But it was funny Bettany Hughes, who's this English historian who has done - a Spartan specialist; I showed the first 20 minutes of the movie to her, and said, 'What do you think? Is it crazy? Am I stupid? Do I hate history? Am I a f*ck up?' And it was cool, because she said, 'You know what, in a lot of ways, it's more Spartan than anything I could do.' In a sense that it is - 'As historians, I can't be emotional with what I feel about the Spartans because I'm trying to give historical reference. But you, what you've made, feels like it was made by Spartans.'“ MovieWeb, 'Zack Snyder on Directing '300".

zurückführen, dass dadurch einerseits die Taten der eigenen Partei noch gewaltiger werden; andererseits wird dadurch die Fremdheit und das Staunen der Erzählenden ausgedrückt, die zuvor keine Kreaturen wie Elefanten und Nashörner gesehen haben und von deren Dimensionen überwältigt sind. Der gesamte Film ist daher eine völlig subjektive Darstellung der vermeintlichen Tatsachen, denn die Figuren erzählen mehr ihre Version der Geschehnisse als eine objektive Wahrheit. Des Weiteren sind einige der berühmten Zitate der Spartiaten, die von Plutarch gesammelt wurden, in *300* zu finden[1309].

Auch die Darstellung der Perserkriege durch Herodot ist sehr tendenziös, was sich bereits dadurch erkennen lässt, dass er die Perser oft als „Barbaren“[1310] bezeichnet. In *300* und *300 – Rise of an Empire* ist die Anzahl der Perser sehr überzogen, was sich ebenfalls bei Herodot finden lässt, dessen angegebene Zahlen in der Forschung stark angezweifelt werden. Herodot, auf den sich vor allem *300* beruft, sieht außerdem die Helden und Ereignisse der Mythologie als Teil der griechischen Geschichte, die er auch mit den Geschehnissen zur Zeit der Perserkriege zusammenbringt, da er Talthybios, den mythischen Herold des Agamemnon, als reale Person bezeichnet[1311]. Diese Mischung aus Mythos und Geschichte ist für die antiken Griechen typisch, denn der Mythos geht in vielen Darstellungen in die Geschichte über. Der Mythos zeichnet sich auch durch die scheinbare Historizität aus, was bereits bei der Begriffsdefinition angeführt wurde. Umgekehrt kann, wie Jahn expliziert, ein reales Ereignis ebenfalls mystifiziert werden, wobei der objektive Wahrheitsgehalt nebensächlich ist. Als Beispiel gibt sie bezeichnenderweise die Perserkriege an[1312].

Da der Mythos auf einer Ebene zwischen Realität und Phantasie anzusiedeln ist, gibt es auch vielerlei Versuche, mythische Ereignisse zu datieren und der Realität zuzuordnen, wie dies z.B. mit dem Troianischen Krieg der Fall ist[1313]. Aus diesem Grund sind sowohl *300* als auch *300 – Rise of an Empire* als Mythosverfilmungen anzusehen, da sie keinerlei Anspruch auf eine objektive reale Darstellung erheben und die Geschehnisse zwischen Geschichte und Phantasie mit überirdischen

1309U.a. die Aussagen wie „Come and get them“, „Our Arrows will blot out the sun – Then we will fight in the shade“ entsprechen den Zitaten, die u.a. bei Herodot festgehalten sind. Purse sieht in ersterem Zitat eine homosexuelle Anspielung und ignoriert dabei, dass es sich dabei bei „ΜΟΛΩΝ ΛΑΒΕ” um ein antikes Zitat handelt, das auch am Denkmal bei den Thermopylen zu finden ist. *300.* 38:56-39:05, 43:30-43:58.; Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 121.; Vgl. Herodot: Die Bücher der Geschichte VII-IX (Auswahl). VII, 226.; Vgl. Plutarch: Plutarch's Moralia. In fifteen volumes. III. 172 A-263 C. With an english translation by Frank Cole Babbitt. London: Harvard University Press, 1989. 225, 11.

1310„(134) Über die Lakedaimonier aber kam nun der Zorn des Talthybios, des Herolds des Agamemnon. In Sparta gibt es […] Nachkommen des Talthybios, die Talthybiaden genannt werden, denen alle Gesandtschaften, die von Sparta ausgehen, als Ehrenamt übertragen sind.“ Herodot: Die Bücher der Geschichte VII-IX (Auswahl). VII, 138.

1311Vgl. Herodot: Die Bücher der Geschichte VII-IX (Auswahl). VII, 134.

1312Vgl. 2.; Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 9.

1313Vgl. Korfmann, Manfred O.: Was there a Trojan War? Troy Between Fiction and Archaeological Evidence.; Vgl. Kolb, Frank: Tatort Troia.; Vgl. Korfmann, Manfred O./Mannsperger, Dietrich P.: Troia/Wilusa.; Vgl. Sezer, Ahmet Necdet: Grußwort von Ahmet Necdet Sezer.; Vgl. Weber, Gregor: Neue Kämpfe um Troia – Der Streit in den Medien.

Elementen ansiedeln. Man kann beide Filme als Gegenstück zu Wolfang Petersens *Troy* ansehen, der den Mythos säkularisiert und 'historifiziert'. Die beiden *300*-Filme mystifizieren im Gegensatz dazu ein reales Ereignis, wobei die Mystifizierung für den Betrachter stets offensichtlich bleibt: Niemand wird davon ausgehen, dass diese Filme historische Fakten vermitteln. Dies äußert sich besonders dadurch, dass in *300* und *300 – Rise of an Empire* niemals ein Datum oder eine Jahreszahl genannt wird, *Troy* seine mythologische Handlung jedoch bereits zu Beginn durch das Einblenden einer Jahreszahl in einen historischen Kontext setzt. Insofern ist *The 300 Spartans*, der Frank Miller zu seinem Comic *300* inspirierte, um einiges 'gefährlicher' und tendenziöser als die *300*-Filme, da dieser vermeintlich historische Tatsachen abbildet.

Daher ist die Kritik an der Darstellung der Perser in beiden Filmen überzogen, denn es wird nicht versucht, eine realhistorische Darstellung des Perserreiches zu kreieren. Das Perserreich liefert vielmehr die Leinwand für ein 'böses', fantastisches Imperium. Aus diesem Grund sind die Vergleiche zwischen den Persern in *300* und dem Iran insofern problematisch, da man den Iran mit einem mythologisch – fantastisch aufgeladenen bösen Reich vergleicht, das unter der Herrschaft eines dunkle Mächte anbetenden Königs steht. Auch der Gegensatz zu den für Freiheit stehenden Griechen wird somit auf die Iraner übertragen. Allerdings soll hier auf die Ironie hingewiesen werden, dass ein Film, der die Perser als freiheitsbekämpfende Antagonisten darstellt, im Iran wegen der Verunglimpfung des kulturellen Erbes *verboten* wurde.

Die mythische Darstellung baut Symbole auf, die u.a. die körperlichen Manifestationen von verschiedenen Ideen, Entwicklungen o.ä. darstellen. Es geht nicht um die historische Abbildung eines Ereignisses, sondern um den Symbolwert, der losgelöst vom historischen Kontext Gültigkeit hat. Insofern symbolisieren die Spartiaten in *300* mit ihren athletischen Körpern ihre Disziplin und ihren Willen, sowie ihre Standhaftigkeit und die Bereitschaft, sich für ein höheres Gut zu opfern[1314]. Vor diesem Hintergrund kann man die körperlichen Verstümmelungen und Verformungen bei den Persern und bei Ephialtes auch als Symbol für einen verdrehten und unreinen Geist ansehen, der im Gegensatz zur Beharrlichkeit der Spartiaten steht. Dies äußert sich auch dadurch, dass die Spartiaten ihren idealisierten[1315] Körper zur Schau stellen und 'nichts zu verbergen' haben, wohingegen die Perser meist stark verhüllt auftreten. Das spartanische Ratsmitglied, das sich bestechen lässt, trägt ebenfalls verhüllende Kleidung, aus der schlussendlich das persische Gold

1314Vgl. Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. S. 117ff.

1315Die Körper sind in der griechischen Kunst z.T. derart idealisiert, dass sie unmögliche Proportionen aufweisen. Das Ideal des männlichen Körpers in *300* entspricht außerdem nicht dem griechischen Ideal, sondern vielmehr dem heutigen (Sixpacks etc.). Turner zeigt die echten Gesichter der 'Immortals' unter ihren Masken als besonders starkes Beispiel für Unreinheit und Korruption auf. Vgl. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 138f.

herausrutscht[1316]. Der Körper der Spartiaten ist daher im Sinne des Sprichwortes als 'gesunder Geist in einem gesunden Körper' zu sehen, der sich auch auf die Darstellungen in der antiken Kunst bezieht, wobei Nacktheit für die antiken Griechen auch ein Ausdruck hellenischer Identität war[1317]. Aus diesem Grund ist es verständlich, dass gewisse historische Fakten vernachlässigt werden, die die Aussage der Filme völlig untergraben würden[1318].

Gerade weil die Darstellungen in *300* stilisiert sind, haben sie das Bild der griechischen Antike in der Populärkultur mitgeprägt. *300* stellt eine Darstellung von Griechenland vor, die sich klar von der der römischen Antike absetzt[1319]. In Griechenland bieten z.B. viele Touristenläden Andenken mit Filmzitaten, Filmfiguren o.ä. an. Auch in anderen Bearbeitungen der griechischen Antike bzw. der Mythologie kann man Anspielungen auf die Ästhetik der Filme finden. Besonders im Spiel *Warriors: Legends of Troy* (2011) lässt sich erkennen, dass Achilles' Helm dieselbe Form hat wie der, den Leonidas in *300* trägt. Auch der Kampf in diesem Spiel zeigt Anlehnungen an die Filme, da hier ebenfalls übernatürlich viel Blut und exzessiver Gebrauch von Zeitlupe zum Einsatz kommen. Dass sich die Ästhetik von *300* ebenfalls auf Videospiele bezieht, mag auch zum Erfolg des Films beigetragen haben[1320].

Obwohl es, wie bereits beschrieben, viele Kritiken gibt, die sich auf die vermeintliche Darstellung von historischen Tatsachen und die damit verbundenen Probleme beziehen, gibt es auch solche, die *300* mythische Qualität zusprechen[1321] und die unterhaltende Funktion des Mythos, die das Publikum auch zum Staunen bringen soll, sowie den künstlerischen Aspekt berücksichtigen[1322].

1316„The transparency of the Spartan costume is loaded with distinct moral connotations. The Spartan man has nothing to hide, and needs nothing to hide behind. In particular, the semi-nude figure of King Leonidas […] declares his moral worth as he leads his men to their death for the preservation of the greater good. Physical strength and beaty demonstrate conviction and honour; a strong body equals a strong character. Back home, some Spartan men do walk the streets draped in white, but these are precisely the men who are absent from and even hindering the war effort – men like the traitorous Theron, whose body-obsucring robes are eventually revealed to be the ideal place to hide Persian gold." Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men": Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 132.; Vgl. ebenda S. 133f. Auch das Zitat aus dem Film „Goodbye my love. He doesn't say it. There's no room for softness … not in Sparta. No place for weakness. Only the hard and strong may call themselves Spartans. Only the hard. Only the strong." lässt sich in diesem Zusammenhang mit mentaler Selbstdisziplin interpretieren. *300.* 25:15-25:45.

1317Vgl. Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men": Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 130f., 133, 135-141.

1318Beispielsweise die Tatsache, dass Themistokles sich später in den Dienst der Perser stellte. Vgl. Time, 'Zack Snyder and the West Should Stop Killing Ancient Persians'.

1319Dieses Fehlen, bzw. die Negativbesetzung eines 'typisch griechischen' in der Populärkultur wird von Nisbet besprochen: Vgl. Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. S. 1-44.

1320*Warriors: Legends of Troy.*; Vgl. *300*-Abb. 1.; *Warriors: Legends of Troy*-Abb. 1.; Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 1ff.

1321Hierbei sei außerdem darauf hingewiesen, dass *300* auf Imdb.com mit den Schlagworten „Action/Fantasy/War" (Imdb, '300': http://www.imdb.com/title/tt0416449/?ref_=fn_al_tt_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016) und *300 – Rise of an Empire* mit „Action/Drama/Fantasy" (Imdb, '300 – Rise of an Empire': http://www.imdb.com/title/tt1253863/?ref_=nv_sr_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016) charakterisiert wird. 'History' ist nirgends zu sehen.

1322„One last thing, this movie is NOT a history lesson. […] 300 delivers what is was sent out to do. Action. Entertainment. Skin. Ignore the naysayers and enjoy. Excellent popcorn fun." Imdb, 'Reviews & Ratings for 300': http://www.imdb.com/title/tt0416449/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016. „But is it too much to hope

Aber wie andere Mythen kann auch dieser Film in verschiedene Richtungen ausgelegt werden und auch die plakativen Freiheitskämpfer haben negative Aspekte. Bei den Spartiaten ist dies u.a. das Verhältnis zu körperlicher Behinderung und die Art, wie sie mit ihren Kindern umgehen. Bei den Athenern und den anderen Griechen ist es das Faktum, dass Artemisia von einer Einheit Hopliten als Kind geschändet wurde und ihre Familie vor ihren Augen getötet wurde. Demnach ist der gesamte Kampf der Perser gegen die Griechen, der von Xerxes, den Artemisia beeinflusst hat, angeführt wird, von den Griechen selbst zu verantworten.

10.2. *Clash of the Titans* (2010)

Clash of the Titans (2010) ist wegen seiner vielen Entstehungsetappen interessant. Er basiert auf dem gleichnamigen Film von 1981, der den Perseus-Mythos bearbeitet. Daher geht die Handlung des Films sowohl auf einen Jahrtausende alten antiken Mythos als auch auf eine konkrete Verfilmung zurück. Die Entwicklung des Drehbuchs weist mehrere Versionen mit verschiedensten Ansätzen auf, die allesamt zum fertigen Film beigetragen haben. *Clash of the Titans* (2010) ist nicht nur eine der bekanntesten Mythenverfilmungen des frühen 21. Jahrhunderts, sondern zeigt außerdem, wie Mythen innerhalb des Mediums Film weiterentwickelt werden und welchen Einfluss die Produktionsfirmen darauf haben.

10.2.1. Der Vorgänger: *Clash of the Titans* (1981)

Um den Film *Clash of the Titans* (2010) sorgfältig behandeln zu können, muss zunächst auf den gleichnamigen Vorgänger aus dem Jahr 1981 eingegangen werden, von dem der Film von 2010 inspiriert ist. Der Film von 1981 behandelt den Perseusmythos und zeichnet sich durch seine innovativen Spezialeffekte aus. Diese wurden von Ray Harryhausen geschaffen, der außerdem der Produzent des Films ist und bereits bei *Jason and the Argonauts* (1963) beachtliche visuelle Effekte kreiert hatte. *Clash of the Titans* (1981), der auf Malta, in Spanien, Italien und in den britischen

that *300*'s audience should view selfconsciously and pick up on these sometimes complex allusions between ancient and modern? Perhaps so, not least since the film's reviewers are more concerned with how far the nude is 'queer' or 'pro-Western' than how far it is 'art'. For modern audiences, to have so many biceps and thighs and washboard stomachs on display is a novelty – and therein, it seems lies a paradoxical truth: *300* 'others' its Spartans as much as it 'others' its Persians.“ Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. 148.

Pinewood-Studios gedreht wurde, ist ein Kultklassiker, den viele Zuschauer mit ihren Kindheitserinnerungen in Verbindung bringen[1323].

10.2.1.1. Handlung

Acrisius, König von Argos, lässt seine Tochter Danae mit ihrem Sohn Perseus, dessen Vater unbekannt ist, in einer Kiste ins Meer werfen, da er diese Schande tilgen will. Zeus, der Vater des Perseus, zerstört daraufhin Argos, indem er den sog. Kraken, den letzten Titan, entfesselt, weil König Acrisius seine Tochter und seinen Sohn verstößt.
In Jaffa wird Calibos, der Sohn der Thetis, zu einem Monster entstellt, da er die fliegenden Pferde des Zeus mit Ausnahme von Pegasos tötete. Er hätte Prinzessin Andromeda heiraten sollen, muss sich jedoch nun in die umliegenden Sümpfe zurückziehen. In Jaffa wird vor allem Thetis verehrt, die jedoch wegen der Verbannung ihres Sohnes die Stadt durch Rätsel in Atem hält, die beantwortet werden müssen, bevor Andromeda heiraten kann. Es stellt sich heraus, dass die Rätsel von Calibos und den Sumpfbewohnern entworfen werden. Um sich wegen des von Zeus verschuldeten Schicksals ihres Sohnes an Perseus zu rächen, versetzt ihn Thetis von der Insel Seriphos nach Jaffa. Dabei legt sie die Lehmfigur des Perseus in das Theatermodell im Olymp.
Der Poet und Dichter Ammon findet Perseus in seinem Theater und berät ihn bei seinen Abenteuern. Perseus erhält von den Göttern mehrere Gegenstände, mit denen er Calibos besiegen soll, um Andromeda heiraten zu können: einen Schild, ein Schwert, sowie den Helm des Hades. Nachdem er Calibos besiegt und verjagt hat, löst er das Rätsel und kann Andromeda heiraten. Cassiopeia frevelt gegenüber Thetis, indem sie die Schönheit ihrer Tochter Andromeda über die der Göttin stellt. Diese verkündet, dass die Stadt vom Kraken zerstört werde, wenn diesem Andromeda nicht geopfert werde.
Um Andromeda zu retten will Perseus die 'Stygian Witches' befragen, wie der Kraken zu besiegen ist. Dabei wird er von einer kleinen Gruppe Kriegern aus Jaffa, sowie Andromeda und Ammon begleitet. Da Perseus bei seinem Kampf mit Calibos in den Sümpfen den Helm des Hades verloren hat, fordert Zeus Athene auf, ihm ein anderes unterstützendes Geschenk zu machen und schlägt Athenes Eule vor. Da Athene ihre Eule aber nicht hergeben will, beauftragt sie Hephaistos, die mechanische Eule Bubo zu bauen, die als Ersatz fungieren soll. Bubo führt die Gruppe zu den

1323„I think if you're in a certain age range, and even with all its flaws, you have to love the original film. When I was six years old, this was one of my favorite movies. [...] it was on HBO every winter. there were only three movies on HBO in the beginning. Right, I think they were Airplane!, Midnight Madness, and Clash of the Titans." Vgl. Vanity Fair, '*Clash of the Titans* Director: „You Shouldn't Remake *Clash of the Titans*"': http://www.vanityfair.com/online/oscars/2010/04/clash-of-the-titans-director-you-shouldnt-remake-clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016.

'Stygian Witches'. Nachdem Bubo ihnen das Auge weggenommen hat, verraten sie Perseus, wo er die Medusa finden kann, da deren Blick das einzige ist, was den Kraken aufhalten kann.
Auf der 'Isle of the Dead' trifft Perseus auf die Medusa, schlägt ihr den Kopf ab und packt ihn nach der Anweisung der 'Styian Witches' in seinen Mantel. Calibos schleicht in der Nacht zum Lager der Gruppe und sticht Löcher in den Mantel mit dem Medusenhaupt, sodass das Blut auf den Boden tropft, wo es sich zu großen Skorpionen verwandelt. Perseus tötet Calibos und fliegt auf dem Pegasos zur Klippe, an der Andromeda als Opfer für den Kraken angekettet ist. Er tötet den Kraken, indem er ihm das Medusenhaupt entgegenhält. Nachdem der Kraken vernichtet ist, wirft Perseus das Medusenhaupt ins Meer.

10.2.1.2. Analyse

Clash of the Titans (1981) weist signifikante Unterschiede zu vielen antiken Bearbeitungen des Perseus-Mythos auf. Drehbuchautor Beverly Cross, der zuvor auch einige Theaterstücke und das Drehbuch von *Jason and the Argonauts* geschrieben hat, verwendet jedoch auch viele Elemente der bekannten Mythen. Besonders die beeindruckenden Bilder und Ray Harryhausens Kreaturen stehen in diesem Film im Mittelpunkt, ein Faktum, was bereits bei *Jason and the Argonauts* funktioniert hat. Beide Filme wurden von Charles H. Schneer produziert.

10.2.1.2.1. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Dass Danae und Perseus von Acrisius in einer Kiste ins Meer geworfen werden, lässt sich auch in anderen Mythosbearbeitungen finden. Zeus' Vereinigung mit Danae wird dabei ebenfalls thematisiert[1324]. Im Film geschieht dies nicht aus Gründen des Selbstschutzes, sondern weil König Acrisius es als Fleck auf seiner Ehre ansieht, dass seine Tochter unverheiratet von einem Unbekannten schwanger wurde. Der Orakelspruch, der Akrisios' Tod durch die Hand seines Enkels prophezeit, kommt jedoch nicht vor. Dies wäre mit der Rache der Götter, die wegen Acrisius' Tat Argos durch den Kraken zerstören, und der Einheit der Handlung des Films nicht vereinbar, wenngleich Acrisius in gewisser Weise durch Perseus, den er mit seiner Mutter aussetzt, stirbt[1325].

1324*Clash of the Titans.* Regie: Desmond Davis. Drehbuch: Beverly Cross. USA: MGM, Peerford Ltd., 1981. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros., Turner Entertainment, 2010. 00:00-07:36.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 34f.

1325„Als man für ihn Leichenspiele veranstaltete, warf Perseus einen Diskus. Den trieb der Wind gegen den Kopf des Akrisios. Er tötete ihn. Durch den Willen der Götter geschah, was Perseus selber nicht wollte.“ Hyginus: Fabulae. Danaé (S. 55).

Im Film wird Perseus, der von der Insel Seriphos, die ebenfalls in vielen anderen Bearbeitungen als Heimat von Perseus genannt wird[1326], nach Jaffa versetzt. In Jaffa, der Heimat von Andromeda und Cassiopeia im Film, wird auch in den meisten antiken Quellen der Andromeda/Perseus-Mythos angesiedelt[1327]. Dass eine antagonistische Figur eine Stadt durch Rätsel bedroht und dass der Retter bei der Lösung des Rätsels die Prinzessin zur Frau bekommt, erinnert an den Ödipus-Mythos[1328]. Auch dass die Mutter Danae, die kaum im Film sichtbar ist, einmal nackt von hinten gezeigt wird, ebenso wie die Geliebte Andromeda, verweist auf die Mutter-Geliebte im Ödipus-Mythos.

Perseus' Mentor Ammon basiert auf dem gleichnamigen Orakel, das in der Antike von den Griechen sehr geschätzt wurde[1329]: Alexander der Große besuchte das Orakel, das ihn als Sohn des Gottes Amun ansah und somit seine Herrschaft über Ägypten rechtfertigte[1330]. Ammon bezeichnet ursprünglich eine ägyptische Gottheit, die mit Zeus gleichgesetzt wird, sodass Ammon auch eine Vaterfigur für Perseus ist[1331]. Dass das Orakel von Ammon personifiziert wird, ist bereits im Stück *Andromède* von Pierre Corneille der Fall, wo Ammon ein Vertrauter des Phineus ist[1332].

Perseus wird von mehreren Göttern mit drei Gegenständen ausgerüstet, um ihn beim Kampf gegen Calibos zu unterstützen. Er erhält den Helm des Hades von Pallas Athene, den Schild von Hera und das Schwert von Aphrodite. Antike Bearbeitungen sprechen ihm von Hermes die Flügelschuhe und das Sichelschwert, von Hades den Helm und von den Nymphen den Beutel für Medusas Kopf zu; Diese Gegenstände soll er verwenden, um das Medusenhaupt zu erringen[1333].

Die Flügelschuhe werden im Film durch den Pegasus ersetzt, der im Film nicht aus dem Rumpf der Medusa entspringt. Schönberger schreibt dazu, dass es sich bei der Enthauptung der Medusa um eine Parallele zur Entmannung des Uranos handle, da beide Male ein neues Wesen entstehe (Aphrodite / Pegasos). In *Clash of the Titans* (1981) stammt das Schwert, mit dem die Medusa

1326Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 35.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Danaé (S. 57).

1327Vgl. Burkert, Walter: Die orientalisierende Epoche in der griechischen Religion und Literatur. S. 82ff.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. Neu übersetzt und mit einer Einleitung und erklärenden Anmerkungen versehen von Ernst Meyer. Zürich: Artemis Verlag, 1954. 4,35,9.; Vgl. Strabon: Strabons Geographika. Band 4. Buch XIV – XVII: Text und Übersetzung. Mit Übersetzung und Kommentar herausgegeben von Stefan Radt. Göttingen: Vandenhoek & Ruprecht GmbH & Co. KG. XVI, 2, 28. In einigen antiken Quellen werden Kepheus und Kassiopeia als Königspaar von Aithiopia genannt. Jaffa liegt allerdings nicht in der geographischen Region, die Aithiopia genannt wurde, stellt aber eine große Stadt am Meer dar. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 43.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 668f.

1328*Clash of the Titans.* 11:28, 1:38:01. Diese und mehrere andere psychoanalytische Ansätze vgl. Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. S. 308.

1329Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 671.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 43.

1330Vgl. Gebhard, Rupert/Rehm Ellen/Schulze, Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. Archäologische Landesausstellung unter der Schirmherrschaft des Bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer. Darmstadt/Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2013. S. 59f.

1331Vgl. Herodot. Historien (Horneffer). IV, 181.; Vgl. Parke, H. W.: The Oracles of Zeus. Dodona – Olympia – Ammon. Oxford: Basil Blackwell. 1967. S. 194-241.

1332Vgl. Corneille, Pierre: Andromède. Texte établi, présenté et annoté par Christian Delmas. Paris: Libraire Marcel Didier, 1974. S. 14.

1333Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 36-41.

enthauptet werden soll, von Aphrodite[1334]. Der Pegasus, hier der letzte seiner Art, wird von Perseus eingefangen. Diese Abweichung von antiken Bearbeitungen ist auch bei *Andromède* von Corneille anzutreffen[1335]. Der Produzent und Special-Effects-Verantwortliche des Films, Ray Harryhausen, erklärt sie dadurch, dass der Pegasos zu eindrucksvoll sei, um ihn nur kurz nach dem Tod der Medusa zu zeigen[1336]. Ähnlich lässt sich auch die Darstellung des Pegasos in Corneilles Stück erklären, wo der Hauptgrund für seinen Auftritt der spektakuläre Effekt für die Zuschauer ist: Bereits die Regieanweisungen für das Bühnenbild bestärken diese Annahme und lassen Perseus auf dem Pegasos in der Luft Kunststücke durchführen[1337].

Die Hybris der Cassiopeia in *Clash of the Titans* (1981) wird auch in den meisten anderen Bearbeitungen behandelt, jedoch gibt es einige kleine Unterschiede: Im Film ist Thetis als Vertreterin der Nereiden dargestellt[1338] und Cassiopeia vergleicht in *Clash of the Titans* (1981) die Schönheit ihrer Tochter, nicht etwa die eigene, mit ihnen. Dies ist insofern verständlich, als die Verbindung zu Andromeda dadurch klarer wird. Die Forderung, Andromeda zu opfern, entspricht den meisten Bearbeitungen, wobei hier das Seeungeheuer durch den Kraken ersetzt wird. In *Clash of the Titans* (1981) stellt dies den Ausgangspunkt für Perseus' Suche nach dem Medusenhaupt dar, wohingegen Perseus dieses in klassischen Bearbeitungen bereits bei sich trägt, wenn er nach Aithiopien kommt[1339]. Perseus sucht das Medusenhaupt im Film also für Andromeda, was im Gegensatz zu antiken Quellen steht[1340]. Dadurch hebt die Geschichte das Klischee des jungfrauenrettenden Helden hervor, das man in unterschiedlichsten Kulturen und Epochen antreffen kann. Andromeda nimmt in *Clash of the Titans* (1981) auch an der Suche nach den 'Stygian Witches' teil, was sie, im Gegensatz zu vielen anderen Darstellungen, als aktive und verantwortungsbewusste Figur charakterisiert. Außerdem gibt es dem Film die Möglichkeit, die Liebesbeziehung zwischen Andromeda und Perseus weiter auszubauen.

Die Suche nach dem Haupt der Medusa entspricht überwiegend den antiken Schilderungen, wobei sowohl die Episode mit den Graien[1341] (im Film 'Stygian Witches'), als auch die Vorgeschichte der Medusa thematisiert werden. Diese wird in *Clash of the Titans* (1981) als Titanin bezeichnet, was

1334Vgl. Hesiod: Theogonie (Schönberger). 280 – 285, S. 98 (Anmerkungen).

1335Vgl. Corneille, Pierre: Andromède. S.78.

1336„A similar cinematic imperative inspired Harryhausen to introduce Pegasus early in the film, even though our ancient Greek sources tell us that the winged horse sprang from the severed head of Medusa. He asked me whether I enjoyed seeing Pegasus on the large silver screen seemingly flying across the heavens. When I answered yes, he said, 'That's why we used him all through the film!'" Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 117.

1337„*en même temps Persée revole en haut sur son cheval ailé, et après avoir fait un caracol admirable au milieu de l'air, il tire du même côté qu'on a vu disparaître la Princesse.*" Corneille, Pierre: Andromède. S. 82.

1338Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 43.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 685ff.

1339Perseus muss das Medusenhaupt zum König Polydektes bringen. Erst auf dem Rückweg kommt er nach Aithiopia und rettet die Andromeda. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 36-42.

1340Bei Apollodor muss Perseus das Medusenhaupt für König Polydektes holen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 36.

1341Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 37.

den Titel des Films erklärt, denn der Kraken ist ebenfalls ein Titan. Medusas Vorgeschichte orientiert sich an Ovid[1342] – im Film wird jedoch Athene positiv dargestellt[1343]. Die Schilderung durch Apollodor stellt eine Alternative dar, allerdings würde dies das Motiv der Hybris durch Schönheit wiederholen, das bereits bei Cassiopeia erkennbar ist[1344].

Medusa erscheint in *Clash of the Titans* (1981) nicht nur mit dem Schlangenhaupt, sondern auch mit dem Unterleib einer Schlange. Diese Darstellung dient ebenfalls dazu, den Zuschauer zum Staunen zu bringen, denn die Medusa wird in der griechischen Kunst meist als menschenähnlich dargestellt[1345]; es gibt jedoch auch eine früharchaische Vasendarstellung, die die Medusa mit einem Pferdekörper, ähnlich wie bei Kentauren, zeigt[1346]. Perseus tötet die bogenschießende Medusa im Kampf mit einer List und mithilfe seines innen zum Spiegel polierten Schildes. In klassischen Darstellungen wird dagegen die Medusa im Schlaf getötet[1347]. Jedoch ist völlig verständlich, dass der Tod der Medusa im Rahmen eines Films, der auf visuell interessante Bilder setzt, während eines Kampfes stattfindet.

Die Darstellung der Skorpione, die aus dem Blut der Medusa entstehen, basiert auf Apollonios von Rhodos, der die giftigen Tiere in Libyen auf diese Art erklärt[1348]; jedoch erreichen die Kreaturen im Film große Dimensionen, wiederum um besonders beeindruckende visuelle Effekte zu erzeugen.

Dass der Kraken im Film nur durch das Medusenhaupt getötet werden kann, steht im Gegensatz zu vielen anderen Darstellungen, in denen Perseus das Monster auf herkömmliche Weise tötet[1349]. Dies unterstreicht zwar Perseus' Fähigkeiten, allerdings handelt es sich im Film um einen Titan und nicht um ein 'normales' Seeungeheuer, obwohl der Kraken auch von Poseidon entfesselt wird, was an die Darstellung Apollodors erinnert: Poseidon überschwemmt wegen Cassiopeias Frevel das Land und schickt ein Seeungeheuer[1350].

1342Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 793-803.

1343Im Film wird Medusa als Priesterin der Aphrodite bezeichnet, die sich im Tempel der Aphrodite mit Poseidon vereint und die, wegen Aphrodites Eifersucht, von ihr verwandelt wurde. Bei Ovid wird Medusa im Tempel der Athene von Poseidon vergewaltigt, woraufhin Athene sie verwandelt. Da Athene und Poseidon im Film zumindest neutrale bis positive Figuren sind, würde diese Darstellung von Ovids Fassung widerlegt werden. Aus diesem Grund stammt das Schwert, mit dem Medusa enthauptet wird, auch von Aphrodite.

1344Athene straft dort die Medusa, da sie ihre Schönheit über die der Athene stellt. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 46.

1345Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 117.

1346Vgl. LIMC IV/2. Zürich/München: Artemis Verlag, 1988. Gorgo, Gorgones 290.

1347Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 41.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 782-785.

1348Vgl. Apollonius von Rhodos: Das Argonautenepos. Drittes und viertes Buch. Herausgegeben, übersetzt und erläutert von Reinhold Glei und Stephanie Natzel-Glei. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1996. IV, 1501-1516. (S. 163).

1349Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 44.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 705-734.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Andromeda (S. 57).; Vgl. Corneille, Pierre: Andromède. S. 78ff.

1350Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 43.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 663-690.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Andromeda (S. 57).

Am Ende des Films lässt sich noch einmal eine Anspielung auf Corneilles Theaterstück finden, denn auch hier wird auf die nach den Hauptfiguren benannten Sternbilder verwiesen[1351].

10.2.1.2.2. Neue Elemente in *Clash of the Titans* (1981)

Der **Kraken** wird im Film als letzter Titan bezeichnet, jedoch wird diese Kreatur in keiner anderen Mythosbearbeitung erwähnt, sondern stellt eine Erfindung des Films dar. Da ihm Andromeda geopfert werden soll, kann der Kraken als neue Interpretation des Seeungeheuers Ketos angesehen werden. Der Name, dessen Herkunft nicht einwandfrei geklärt werden kann, stellt somit eine Modernisierung des Monsters dar und erinnert an die riesigen Kreaturen aus 'Seemannsgarn' und Jules Vernes Romanen[1352].

Calibos, der die Pegasi des Zeus tötet, was an die Heliosrinder aus der *Odyssee*[1353] erinnert, ist eine Addition zum Mythos durch den Film. Der Name 'Calibos' ist mit Sicherheit auf die Figur 'Caliban' aus Shakespeares *The Tempest* zurückzuführen. Laut Rose mag er auch auf *Caliban upon Setebos* von Robert Browning zurückzuführen sein[1354]. Obwohl er in der griechischen Mythologie nicht existiert, erinnern seine Beweggründe an einen Freier der Andromeda, der sich an Perseus rächen will[1355]. In dieser Verfilmung stellt er durch seine göttliche Abstammung und die Tatsache, dass er verbannt wird, bevor Perseus auftaucht, einen wirkungsvollen Antagonisten dar. Dass er entstellt ist und dämonische Züge aufweist, unterstreicht dies[1356].

Die mechanische Eule **Bubo** ist eine der charakteristischsten Elemente des Films. Sie dient als Ersatz für das im Handlungsverlauf verlorengegangene Geschenk der Athene und ist ebenfalls eine

1351 *Clash of the Titans.* 1:49:35-1:50:32.; Vgl. Corneille, Pierre: Andromède. S. 128ff.

1352 Wilk sieht den Ursprung des Namens 'Kraken' in Alfred Lord Tennysons Gedicht *The Kraken Wakes* und verweist außerdem auf das Auftauchen der Kreatur in der nordischen Mythologie, sowie auf die Erwähnung durch den schwedischen Erzbischof Olaus Magnus aus dem sechzehnten Jahrhundert und auf Denys de Montfords Interpretation des Kraken als großen Oktopus, der Schiffe angreift. Vgl. Wilk, Stephen R.: Medusa. Solving the mystery of the Gorgon. New York: Oxford University Press, 2000. S. 211. Solomon beschreibt die Kreatur mit Hinblick auf den Namen als „inexplicably Teutonic beast". Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 116. Vgl. Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. S. 306. Es sei im Bezug zum Kraken auch auf die negativ konnotierte und mit Seemonstern in Verbindung gebrachte Gottheit 'Cthulhu' hingewiesen, die in den Werken von H.P. Lovecraft beschrieben wird. Vgl.: Lovecraft, H.P.: The Call of Cthulhu. In: Lovecraft, H.P.: Necronomicon. The Best Weird Tales of H.P. Lovecraft. Commemorative Edition. Edited with an Afterword by Stephen Jones. London: Gollancz, 2008. S. 201-225.

1353 Vgl. Homer: Odyssee. XII, 259-453.

1354 Vgl. Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. S. 309.

1355 Ovid und Apollodor nennen hier den Phineus, den Bruder des Königs Kepheus. Hygin nennt den Agenor. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 44.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. V, 1-234.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Andromeda (S. 57).

1356 Rose sieht darin außerdem eine rassistische Abbildung: „the film […] indulges in blatant racism by adding the embodiment of evil in the only black character in the film, Calibos" Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. S.309.

Erfindung des Films, passend zum damaligen Science-Fiction-Boom[1357]. Sie lässt vor allem auf den Einfluss der kurz zuvor veröffentlichten *Star Wars*-Filme schließen, denn die Geräusche der fliegenden Eule erinnern an R2D2, das Aussehen an C3PO[1358]. Wie Luke Skywalker R2D2 in *The Empire Strikes Back* (1980) versteht, kann auch Perseus die Pfeifgeräusche von Bubo verstehen. Parallelen zwischen *Clash of the Titans* (1981) und *Star Wars* (1977) sind außerdem traditionelle Topoi aus Märchen, Sage und Legende: die Befreiung einer Prinzessin aus einer gefährlichen Situation (Rettung vor dem Kraken, Rettung aus dem Todesstern/vor dem Todesstern), das Akzeptieren der eigenen Herkunft und der eigenen Fähigkeiten (Sohn eines Gottes/ Sohn eines begabten Jediritters und Piloten), das Zurücklassen des einfachen Lebens (Farmerleben von Luke Skywalker auf Tatooine, Perseus' frühes Leben auf Seriphos) und endlich der Sieg über eine scheinbar unbesiegbare Instanz (Kraken bzw. Todesstern). Harryhausen behauptet jedoch, dass er Bubo vor den *Star Wars* – Filmen geschaffen habe[1359].

10.2.1.2.3. Die Götter

Die Götter werden in *Clash of the Titans* (1981) in persona gezeigt, was angesichts der elaborierten visuellen Effekte nicht verwundert. Bereits in *Jason and the Argonauts*, für den ebenfalls Beverly Cross das Drehbuch geschrieben hat und Ray Harryhausen für die Spezialeffekte zuständig war, werden die Götter mit vielen elaborierten Effekten inszeniert. In *Clash of the Titans* (1981) werden die Götter generell rachsüchtig und gnadenlos dargestellt, sie setzen ihren Willen eisern in die Tat um. Trotzdem sind sie weder gut noch böse, was dem griechischen Götterbild nahe kommt: Selbst Thetis wird nicht als böse dargestellt.

Das Theatermodell im Olymp mit den Lehmfiguren, die die Menschen repräsentieren, hat starken Symbolcharakter und trifft verschiedene Aussagen: Die Menschen sind für die Götter wenig anderes als Spielfiguren, das Theater zeigt, welche Figur im Moment im Fokus der Götter steht[1360]. Die Lehmfiguren verweisen auf den griechischen Schöpfungsmythos, in dem der Mensch von Prometheus aus Lehm gefertigt wird. Dass Zeus die Figur des Calibos verändert und dieser dann mit diesen Veränderungen an seiner physischen Gestalt leben muss, verstärkt diese Anspielung[1361].

1357Vgl. Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. S. 307, 309.; Vgl. Vanity Fair, '*Clash of the Titans* Director: „You Shouldn't Remake *Clash of the Titans*“'

1358*Star Wars* erschien 1977, der zweite Teil, *The Empire Strikes Back*, 1980.

1359 Vgl. Harryhausen, Ray/Dalton Tony: Ray Harryhausen: An Animated Life. Lodnon: Aurum Press Ltd. 2003. S. 270.

1360Solomon beobachtet dabei, dass die kleinen Lehmfiguren auch an Voodoopuppen erinnern. Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 116.

1361Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 76-88.

Die Unterstützung durch die Götter zeigt aber auch, dass sie z.T. mit Perseus mitfiebern und ihn unterstützen. Dass der Zwist zwischen Göttern durch die Menschen ausgefochten wird, ist ein Motiv, das vor allem im Troianischen Krieg gefunden werden kann.

10.2.2. Die Entwicklung der Handlung von *Clash of the Titans* (2010)

Clash of the Titans (2010), das Remake von *Clash of the Titans* (1981), verfügt über mehrere Drehbuchversionen, die verschiedene Schwerpunkte derselben Geschichte setzen und daher im Rahmen dieser Abhandlung besonders interessant sind. Die erste Drehbuchversion stammt von John Glenn und Travis Wright aus dem Jahr 2003. Beide schrieben später das Drehbuch zu *Eagle Eye* (2008). In dieser ersten Version wird vor allem versucht, die Menschen nicht primär als Spielfiguren der Götter darzustellen, sondern ihnen viel Handlungsfreiheit zu geben[1362].

Das Skript wurde 2007 von Travis Beacham überarbeitet und war im selben Jahr auf der Blacklist, einer Liste mit den vielversprechendsten, jedoch nicht umgesetzten Drehbüchern des Jahres[1363]. Beacham wurde später vor allem wegen des Drehbuchs zu *Pacific Rim* (2013) bekannt, das er zusammen mit Guillermo del Toro verfasste. Seine Überarbeitung stellt den Versuch dar, die Handlung des Films düsterer und realistischer zu gestalten[1364]. Eine dritte Drehbuchfassung von 2008 stammt wiederum von John Glenn und Travis Wright, weist jedoch Überarbeitungen von Travis Beacham und Lawrence Kasdan auf. Kasdan ist bereits der Drehbuchautor von mehreren erfolgreichen Filmen, wie u.a. *The Empire Strikes Back* (1980), *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Return of the Jedi* (1983) sowie *Bodyguard* (1992). Die letzte Drehbuchversion stammt von Travis Beacham, Phil Hay und Matt Manfredi. Hay und Manfredi hatten zuvor zusammen die Drehbücher für *The Tuxedo* (2002) und *Æon Flux* (2005) verfasst. Diese Version des Drehbuchs wird hier nicht separat behandelt, da sie im Rahmen der Filmanalyse von *Clash of the Titans* (2010) besprochen wird. Keiner der Autoren hat zuvor an einem Antikenfilm gearbeitet.

1362Vgl. Variety, 'Col sends J. Lo to 'Shrink'': http://variety.com/2002/voices/columns/col-sends-j-lo-to-shrink-1117867955/ Zugriffsdatum: 02.11.2016. Das erste Drehbuch wird außerdem auf folgendem Blog besprochen und zusammengefasst. Allerdings ist mir der Zugriff auf diese Version des Drehbuchs nicht möglich, weshalb die Glaubwürdigkeit nicht bewiesen werden kann. Vgl. inSight: Movies, "Clash of the Titans' (2010) – Evolution of a Script Pt.1': http://insight-movies.blogspot.co.at/2010/11/insight-clash-of-titans-2010-evolution.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1363Vgl. Blackslist 2007: http://files.blcklst.com/2007_black_list.pdf Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1364Vgl. http://variety.com/2006/film/news/scribe-goes-to-head-of-clash-at-warners-1200334760/ Zugriffsdatum: 02.11.2016; Für das vollständige Drehbuch: Vgl. Screenplay Database, 'Clash of the Titans': http://www.screenplaydb.com/film/scripts/clash_of_the_titans.pdf Zugriffsdatum: 02.11.2016.

10.2.2.1. Die Drehbuchversion von Travis Beacham (2007)

10.2.2.1.1. Handlung

Ein Rhapsode führt durch seine Erzählung in die Handlung ein[1365]. Die Menschen haben sich von den Göttern abgewandt. Die Götter, die von den Gebeten der Menschen leben, versuchen durch Angst die Menschen wieder unter ihre Kontrolle zu bringen, sodass ein Krieg zwischen Menschen und Göttern ausbricht, der beiden Seiten große Verluste zufügt. Die Handlung beginnt in einer Schlacht zwischen mechanischen Kriegern und mythischen Kreaturen.

In der Gestalt des Acrisius zeugt Zeus den Perseus, um durch die spätere Heirat zwischen dem Halbgott und einer sterblichen Prinzessin den Krieg zu beenden. Acrisius, Danaes Ehemann, fühlt sich betrogen und wirft Danae und Perseus in einer Kiste ins Meer. Perseus lebt auf einer Insel bei Adoptiveltern und weiß nichts von seiner Abstammung. Er wird von einer niederen Göttin, dem 'Wilting Girl', entführt, um Andromeda zu heiraten. Dabei wird er auch über seine göttliche Abstammung und seine Bestimmung aufgeklärt. In Jaffa findet Perseus Andromeda in einem Nachtclub, beide wollen jedoch nicht heiraten, sondern sich nur amüsieren. Während der Verkündung der Hochzeit, die trotzdem stattfinden soll, preist die angetrunkene Cassiopeia die Schönheit ihrer Tochter Andromeda als der der Göttin Tiamat überlegen. Tiamat, die im Drehbuch dem Olympischen Götterhimmel zugerechnet wird, zeigt sich und stellt dasselbe Ultimatum wie in *Clash of the Titans* (1981), wobei der Kraken durch den Leviathan ersetzt wird. Tiamat und ihr Helfer Set wollen keinen Frieden mit den Menschen und darum die Hochzeit zwischen Perseus und Andromeda verhindern. Wie im Film will Perseus die Schwachstelle des Seeungeheuers herausfinden, um Andromeda zu retten. Perseus begibt sich mit einigen Kriegern, zwei Jägern, dem Sänger Cheops und Amoun auf die Suche nach den Nornen[1366]. Auch das 'Wilting Girl', die Perseus zuvor entführt hat, begleitet sie. Da sie von niemandem mehr angebetet wird, erinnert sie sich nicht mehr an ihren Namen. Perseus gibt ihr deshalb den Namen Vidalia[1367]. Auf der Reise wird die Vorgeschichte der Medusa von Cheops vorgetragen. Andromeda will sich zunächst umbringen, entscheidet sich jedoch für ein Leben als gerechte und verantwortungsvolle Königin. Ihr Vater Kepheus ist zwischen dem Schicksal seiner Tochter und der Sorge um sein Volk hin- und hergerissen. Peshet, die Erzieherin der Andromeda, weiß nicht, ob sie einem Kult, der die königliche Familie stürzen will, beitreten soll, oder ob sie Andromeda, die bisher ohne

1365Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. Based on the 1981 film *Clash of the Titans.* First Draft January 25, 2007. Warner Bros. All rights reserved. S. 1, 6f.
1366Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 34ff, 44.
1367Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 40f.

Verantwortungsbewusstsein gehandelt hat, beistehen soll. Letztendlich schützt sie die Prinzessin jedoch vor dem Zugriff der sich als Tiamat-Anbeter entpuppenden Sekte[1368].

Während der Reise trifft Perseus mit seinen Gefährten auf Pegasi, den Humbaba und Djinn sowie eine von Lotos korrumpierte Legion, die von Kalibos angeführt wird. Perseus nimmt den Nornen das früher von Amoun hergestellte Auge weg, woraufhin sie erklären, wie der Leviathan besiegt und Medusa gefunden werden kann. In der Beutekammer der Nornen findet Perseus den innen verspiegelten Schild. Die Gruppe fährt in Charons Boot zu Medusa. Vidalia bereitet Perseus auf den Kampf mit der Medusa vor und küsst ihn. Medusa wird von zwei Zentauren bewacht. Es kommt zum Kampf, in dem die Gruppe auch von Djinn unterstützt wird und Perseus das Medusenhaupt erringt. Vidalia opfert sich für Perseus, indem sie die letzte ihr noch bleibende göttliche Macht dafür einsetzt, Perseus eine Vision zu geben, die dazu führt, dass er den Pegasus reitet. Perseus, der sich in Vidalia verliebt hat, weigert sich Andromeda zu heiraten, rettet sie jedoch mit einer Kombination aus halbgöttlicher Kraft und dem Medusenhaupt vor dem Leviathan. Das Drehbuch endet, wie es begonnen hat, mit der Erzählung des Dichters und nimmt Bezug auf die Sternbilder[1369].

10.2.2.1.2. Analyse

Der traditionelle Perseus-Mythos wird in diesem Drehbuch stark verändert, um einen Konflikt zwischen Göttern und Menschen zu zeigen, wobei die Rechtfertigung für die Veränderungen auch im Drehbuch selbst zu finden sind[1370]. Der Autor scheint sich von vornherein gegenüber der Kritik rechtfertigen zu wollen, weil er sich weder vollständig an den Mythos noch an den Film von 1981 hält[1371].

Das Drehbuch stellt den Konflikt zwischen Menschen und Göttern in den Mittelpunkt, der stellvertretend für den Konflikt zwischen Alt und Neu, Erfindungsreichtum und Tradition, technischem Fortschritt und Aberglaube, Selbstbestimmung und Schicksal wird. Vordergründig mag diese Aussage sehr flach wirken, jedoch weist das Drehbuch mehrfach darauf hin, dass eine völlige Aufgabe alter Werte ebenfalls keine Lösung darstellt. Die Multikulturalität, die durch die Mischung

1368Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 47-51, 67f, 96ff., 111-115.

1369Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 125-128.

1370Der Sänger, der die Einführung in die Handlung gibt, erklärt später Perseus, dass er eingesperrt wurde, weil er die Geschichte von Prometheus falsch erzählt hat: „And some stuffy old dotards took offense at my rescript. Gods forbid we spice the yarn with a pinch of carnal intrigue. As if my brilliant improvisation wasn't an improvement.“ Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 36.

1371„Demzufolge muß man nicht unbedingt bestrebt sein, sich an die überlieferten Stoffe, auf denen die Tragödien beruhen, zu halten. Ein solches Bestreben wäre ja auch lächerlich, da das Bekannte nur wenigen bekannt ist und gleichwohl allen Vergnügen bereitet.“ Aristoteles: Poetik. IX.

der verschiedenen Kreaturen und Völker entsteht, wird dadurch relativiert, dass diese Selbstbestimmung scheinbar nur für einen Teil der Bevölkerung, nämlich die Menschen, gilt.
Die Götterdarstellung ist von christlicher Sicht geprägt und die im Film kolportierte Mythologie ist ein willkürliches Popourri aus verschiedensten Mythologien, die allesamt unter den Sammelbegriff 'antik' fallen. Multikulturalität findet sich nicht nur im Götterhimmel, sondern äußert sich in den Namen der Figuren (der Sänger Cheops) und darin, dass die Menschen in der Stadt Jaffa mit halbmythischen Wesen zusammenleben. Die Jäger werden als Mongol Warriors, die Krieger als Praetorian Guard bezeichnet. Dieser Mischung aus antiken und mittelalterlichen Klischees, alle unter dem Sammelbegriff 'antik', fällt das traditionelle griechische Pantheon zum Opfer. Ähnlich klischeehaft sind die Musikinstrumente, u.a. eine Bouzouki, eingesetzt.

10.2.2.1.2.1. Darstellung der Figuren

Perseus wird in dieser Drehbuchversion nur mit dem Ziel von Zeus gezeugt, den Frieden zwischen den Göttern und den Menschen zu ermöglichen. Der Zeugungsakt erinnert an den des Herakles: Zeus nimmt die Gestalt des Ehemannes von Danae an, um sie zu verführen[1372]. Perseus stellt im Film auch einen 'Vertreter' der Götter dar, was in der griechischen Mythologie am ehesten durch Herakles erfüllt wird, da er der größte mythologische Held ist. Perseus erkennt erst nach und nach seine göttlichen Fähigkeiten, die bereits durch den Herzschlag, der mit den Blitzschlägen eines Gewitters synchron ist, angedeutet sind. Er ist sich allerdings seiner Abstammung noch nicht von Beginn an bewusst und will die Welt sehen. Wie schon *Clash of the Titans* (1981) weist diese Drehbuchversion Anspielungen auf *Star Wars* auf, wie z.B. das Gespräch zwischen Perseus und seiner Adoptivfamilie, das an das Gespräch zwischen Luke Skywalker und seinem Onkel und seiner Tante erinnert[1373].

Perseus will sich zunächst nicht dem für ihn vorgesehenen Schicksal beugen und Andromeda nicht heiraten, entscheidet sich jedoch nach dem Ultimatum dafür, Andromeda zu retten. Dieser Versuch symbolisiert zwar die Auflehnung gegen göttliche Willkür und den Kampf für Selbstbestimmung, jedoch ist die Motivation, da er Andromeda nicht liebt, nicht einwandfrei nachvollziehbar. Perseus widerspricht sich zeitweise, da er einerseits das Schicksal akzeptiert und es andererseits

1372Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 61.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Danae (S. 55).
1373*Star Wars.* Regie: George Lucas: Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm Ltd. Production, Twentieth Century Fox Film Corporation, 1977. Fassung: Kauf-DVD. Full Screen Limited Edition. Twentieth Century Fox, 2004. 22:20-24:10.; Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 12.

bekämpft[1374]. Er wird von vielen als Halbgott erkannt, sodass auch die Djinn ihn aus diesem Grund unterstützen. Die Beziehung zu Vidalia zeigt Perseus' Selbstbestimmung, die seinem vorbestimmten Schicksal widerspricht. Seine Schüchternheit und Unsicherheit gegenüber Vidalia macht ihn verwundbar und dadurch menschlich. So wird er nicht als typischer Held vorgestellt, sondern als jemand, der Angst hat und seine Taten nur vollbringt, weil er nicht sterben möchte[1375].

Andromeda wird in dieser Drehbuchversion als sich auslebendes Flittchen dargestellt, das sich zunächst mit dem Küchenpersonal vergnügt, keinerlei Verantwortungsgefühl besitzt und dem eher unangemessenen Leben eines modernen reichen Teenagers frönt, wobei die Rebellion gegen ihre Eltern und die Hochzeit auch die Rebellion der heranwachsenden Menschheit gegen die Götter widerspiegelt[1376]. Sie entwickelt sich jedoch zu einer verantwortungsvollen Figur, die zwar anfangs noch große Probleme hat, mit ihrer Situation zurechtzukommen, sich aber dann des Ernstes der Lage bewusst wird und nach einigen Selbstmordgedanken zum Entschluss kommt, zum Wohle des Volkes einen gerechtes Reich zu führen und eine gute Königin zu werden[1377]. Dabei wird der Weg der Selbstaufgabe als negativ dargestellt, da er von Tiamat gefordert wird[1378]. Trotz allem handelt sie zeitweise unverantwortlich. Die inneren Konflikte der Andromeda und ihrer Erzieherin Peshet geben dem Drehbuch etwas emotionale Tiefe und stehen im Gegensatz zu den traditionellen Heldendarstellungen, in denen die zu rettenden Frauen selten über das Faktum, gerettet werden zu müssen, hinaus charakterisiert werden! Am Ende des Drehbuchs sind die Eltern der Andromeda tot und sie zeichnet sich als alleinige weibliche Herrscherin und verantwortungsbewusste Königin aus. Bereits in *Clash of the Titans* (1981) begleitet Andromeda die Gruppe und stellt dadurch das typische passive Frauenbild in der Mythologie in Frage.

Amoun, der in der Verfilmung von 1981 als Ammon ebenfalls vorkommt und dort ein Dichter ist, der Perseus mit Rat zur Seite steht, wird in dieser Bearbeitung zum Berater von König Kepheus, der zuvor Perseus' Lehrer war[1379].

1374„He is the one foretold to bring peace […] Majesty... I was born to do this.“ Beacham, Travis: Clash of the Titans. S.34.

1375Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 101.

1376Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 13-19.

1377Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 39f., 47f., 112-115, 124f.

1378Tiamat erscheint Andromeda im Traum und freut sich auf das Opfer, das ihr gebracht werden soll. Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 58ff.

1379Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 8, 26f.

10.2.2.1.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals

Die **Götter** in dieser Version stellen eine Mischung aus verschiedenen antiken Götterwelten dar. Neben mehreren griechischen Göttern werden auch ägyptische und babylonische Gottheiten wie Set, Tiamat und Toth als Olympier bezeichnet[1380]. Set und Tiamat sind als einzige gegen den Frieden mit den Menschen, da sie diesen keine Gnade entgegenbringen wollen, denn die Hochzeit zwischen einer Gottheit und einem Menschen sei unrein. In der griechischen Mythologie jedoch sind vielerlei gegensätzliche Beispiele zu finden – allein Zeus hat eine lange Liste sterblicher Geliebter. Als Beispiel für eine lange Beziehung zwischen Gott und Mensch eignet sich Tithonus und Aurora (Eos)[1381]. Der Versuch der Völkerverständigung und der Koexistenz zwischen Mythischem und Rationalem bzw. von Alt und Neu, der auch als aktueller Konflikt zwischen Wissenschaft/Technik und Religion bzw. Aberglauben angesehen werden kann, wird durch Tiamat sabotiert, die einen faschistoiden Ansatz vertritt und die Menschen als niedere Geschöpfe versklaven will. Die Götter sind jedoch auf die Menschen angewiesen, denn sie leben von deren Gebeten.

Tiamat ersetzt in diesem Drehbuch Thetis, die in *Clash of the Titans* (1981) die beleidigte Göttin bzw. Nereide darstellt. Diese Änderung basiert auf der scheinbaren Namensgleichheit von Thetis und Thethys. Thetis ist die Nereide, die auch die Mutter des Achilles ist und im Mythos (zusammen mit ihren Schwestern) von Cassiopeia beleidigt wird[1382]. Die Titanin Thethys ist eine Meeresgöttin, die Schwester und Gattin des Okeanos; sie hat unzählige Nachkommen, die die Flüsse und Ströme darstellen[1383]. Burkert stellt fest, dass sich zwischen der Titanin Thethys und der Göttin Tiamat starke Ähnlichkeiten feststellen lassen und analysiert außerdem die phonetischen Gemeinsamkeiten der beiden Namen[1384]. Es ist demnach naheliegend, dass die Figur der Thetis aus *Clash of the Titans* (1981) sich in dieser Drehbuchversion zu Tiamat entwickelt hat, weil die beiden 'gleichnamigen' Göttinnen Thethys und Thetis vertauscht wurden und dann der Bezug zwischen Thethys und Tiamat hergestellt wurde. Tiamat stellt im Drehbuch auch die Göttin der Tiefe dar und ist sowohl Meeresgöttin als auch Kriegsgöttin, die den Leviathan aus ihrem eigenen Fleisch erschafft und außerdem das Chaos verkörpert[1385]. Dass Tiamat in Bezug zu Drachen, Seeungeheuern sowie dem Meer generell steht und in populärkulturellen Bearbeitungen auch als Drachenwesen[1386] auftaucht,

1380Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 4.
1381Vgl. Ovid: Metamorphosen. IX, 418-438.
1382Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 43.
1383Vgl. Apollonius von Rhodos: Das Argonautenepos. III, 240-243.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 337-370.
1384„Als 'der erste, der Erzeuger' und sie, 'die alle gebar' scheinen Apsu und Tiamat dem Paar Okeanos und Tethys völlig zu entsprechen.“ Burkert, Walter: Die Griechen und der Orient. S. 37.
1385Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 7, 29ff., 60, 100.; Vgl. Dalley, Stephanie: Myths from Mesopotamia. Creation, The Flood, Gilgamesh, and others. Translated with an Introduction and Notes by Stephanie Dalley. Oxford: Oxford University Press, 1989. S. 329.
1386Beispielsweise im populären Rollenspiel *Dungeons & Dragons*: Vgl. Redman, Rich/Williams, Skip/Wyatt, James:

stellt den Bezug zum Meeresungeheuer her[1387].

Set, der in dieser Version der Verbündete von Tiamat ist, stammt aus der ägyptischen Mythologie[1388]: Er repräsentiert u.a. Chaos, Gewalt und Wut, sodass er eine negativ konnotierte Gottheit ist, die sich ebenfalls für eine antagonistische Darstellung eignet[1389]. Außerdem wird Set (bzw. 'Seth') bei Plutarch mit der Kreatur Typhon gleichgesetzt[1390], die in der griechischen Mythologie einen Kampf gegen die olympischen Götter führt und nur mit äußerster Mühe zurückgeschlagen werden kann[1391].

Vidalia ist eine Gottheit, die stirbt, weil niemand mehr zu ihr betet. Sie ist eine Erfindung der Drehbuchautoren und stellt einen Gegensatz zur aktiven und selbstbestimmten Andromeda dar, die eine signifikante Entwicklung aufweist. Vidalia wird nur über Perseus definiert, da sie ihm selbstlos hilft und erst durch Perseus einen Namen bzw. eine Existenz hat. Diese Frauendarstellung ist höchst bedenklich und wird auch scharf kritisiert[1392].

Der **Leviathan,** den Tiamat erweckt, ist ein Meeresungeheuer aus der Bibel, das von Gott getötet wird[1393]. Im Satanismus hat die Figur des Leviathan eine tragende Rolle[1394]. Der Leviathan ersetzt in dieser Bearbeitung den Kraken aus *Clash of the Titans* (1981) und ist das Seeungeheuer, das Perseus am Ende besiegen muss. Anspielungen auf den Kraken gibt es allerdings auch, denn der Leviathan versprüht Tinte wie ein Tintenfisch, die ertrinkende Seemänner zu Krakenmenschen verwandelt. Die Kombination aus dem explizit erwähnten grünen Licht, das im populären Verständnis für radioaktiven Abfall und schreckliche Mutationen im Stil von verschiedenen Comics oder B-Horrorfilmen steht, und der Anspielung auf die Figur des Davy Jones aus *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (2006) passt allerdings nicht zu dieser Darstellung.

All dies verweist auf eine **christlich geprägte Sicht auf die Götter:** Da der Hauptkonflikt unter

---

Dungeons & Dragons Supplement: Deities and Demigods. Berchem: Wizards of the Coast, 2002. S. 93.

1387Vgl. Fontenrose, Joseph Eddy: Python. A Study of Delphic Myth and its Origins. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1980. S. 153f.

1388Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 4, 70.

1389Vgl. Pinch, Geraldine: Handbook of Egyptian Mythology. Santa Barbara (CF): ABC-CLIO, Inc., 2002. S. 191-194.; Vgl. Bonnet, Hans: Reallexikon der ägyptischen Religionsgeschichte. Berlin: Walter de Gruyter, 1952. S. 701-715.

1390Vgl. Plutarch: Plutarch's Moralia. In sixteen volumes. V. 351C-438E. With an english translation by Frank Cole Babbitt. London: William Heinemann Ltd., 1969. V, 41.; Vgl. Pinch, Geraldine: Handbook of Egyptian Mythology. S. 193f.

1391Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 39-44.; Vgl. Aischylos: Der gefesselte Prometheus. In: Aischylos: Der gefesselte Prometheus. Die Schutzsuchenden. Übersetzung, Anmerkungen und Nachwort von Walther Kraus. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2010. S. 5-49. 347-372.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 820 – 885.

1392„The Wilting Girl is so helpless, shy and pale, that she does not deserve a name, until a man gives her one. […] I can not find words to describe my anger of such things!“ inSight: Movies, "Clash of the Titans (2010) – Evolution of a Script Pt. 3': http://insight-movies.blogspot.co.at/2011/01/clash-of-titans-2010-evolution-of_17.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1393Vgl. Bibel, Jesaja, 27, 1; Psalm 74, 12ff.; Beschreibung des Leviathan vgl. Bibel, Ijob, 40, 25-32; Ijob, 41.

1394Vgl. Chruch of Satan, 'Sigil of Baphomet': http://www.churchofsatan.com/history-sigil-of-baphomet.php Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. LaVey, Anton Szandor: The Satanic Bible. New York: Avon Books, 2005. S. 145.

den Göttern zwischen Tiamat und Zeus stattfindet und kaum andere Götter nennenswert auftreten, spiegelt den Konflikt zwischen Gott und dem Teufel wider. Diese christliche Vorstellung wird auch dadurch verstärkt, dass Jaffa, das von Tiamat bedroht wird, als die Stadt des Zeus und die wichtigste Drehscheibe der Welt angesehen wird. Tiamats Bestreben, diese Stadt zu unterwerfen, symbolisiert somit die Unterwerfung aller Kulturen, die in der Stadt koexistieren, und Kreaturen, demnach der gesamten Schöpfung. Der Name 'Jaffa' wird im Drehbuch als eine Zusammenstückelung aus 'Jove Pater' zu Joppa (englische Schreibweise für Jaffa) vorgestellt. Die Ähnlichkeit zwischen 'Jove' und 'Jehowa' liegen auf der Hand, sodass Zeus mit dem jüdisch-christlichen Gott gleichgesetzt wird, der mit dem 'Pater' auch als allmächtiger Vater charakterisiert ist. Dass Tiamat an Zeus' Stelle treten möchte, ihre Bezeichnung als Göttin der Tiefe, der hell-dunkel Kontrast, sowie die Darstellung der Auswirkungen, falls sie siegen sollte, unterstreicht die christliche Sicht auf die Götter[1395]. Dieser klassische Gut-Böse-Konflikt funktioniert in der griechischen Mythologie jedoch nicht, ohne die griechischen Götter als nur positive oder nur negative Figuren auszulegen. Da diese Götter in antiken Bearbeitungen aber als jenseits von moralischen Maximen dargestellt werden, wird auf das christliche Götterbild zurückgegriffen. Ähnlich christlich geprägt ist die Darstellung des Tartaros mit Flammen und Lava[1396]. Auch das Faktum, dass der Hades nicht angesprochen wird, sondern gleich auf den Tartaros Bezug genommen wird, verdeutlicht die Parallelen zwischen der christlichen Höllendarstellung und der Unterwelt in dieser Bearbeitung.

Zudem fällt auf, dass die negativ konnotierten Gottheiten allesamt aus der Mythologie des Vorderen Orients (ägyptisch, babylonisch) stammen – ein Faktum, dass das seit 2001 in der westlichen Welt etablierte Feindbild des Nahen Ostens bedient und einen Kontrast zu den positiv konnotierten, 'westlichen' griechischen Gottheiten darstellen. In Bezug auf die christliche Gut-Böse-Auslegung der Götter in diesem Drehbuch bedeutet dies, dass die griechischen Götter für christliche Werte, die orientalischen Götter für das Teuflische stehen. Die Vorurteile gegenüber den Kulturen des Vorderen Orients werden dadurch bestärkt und gefördert!

In Jaffa leben Menschen und **mythologische Wesen** zusammen: Die Erzieherin von Prinzessin Andromeda ist eine Mischung aus Katze, Mensch und Sphinx[1397]. Auch auf seiner Reise trifft Perseus verschiedene mythische Wesen aus verschiedenen Kulturen: der Humbaba aus dem Gilgameschepos, der u.a. auch als Vorfahre der Gorgonen bezeichnet wird und den Zedernwald bewacht[1398], sowie die Djinn, die als Volksgruppe vorgestellt werden. Im Drehbuch wird auf den

1395Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 100, 111, 123f.

1396Vgl. 9.1., 9.2.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 111.; Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 88.

1397Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 6, 15.

1398Vgl. Schmökel, Hartmut: Das Gilgamesch Epos. Eingeführt, rhythmisch übertragen und mit Anmerkungen versehen von Hartmut Schmökel. Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: W. Kohlhammer Verlag, 1966. III. - V. Tafel (S. 41-

Feueraspekt eingegangen, da Djinn dort aus verkohltem Holz mit Augen aus blauem Feuer dargestellt werden[1399]. Dass sich jedoch ein Djinn als Vertreter nahöstlicher Mythologie in die Luft sprengt ist äußerst unpassend und geschmacklos. Die Pegasi werden im Drehbuch als Tierart beschrieben. Allerdings ist der Pegasos in der griechischen Mythologie ein einmaliges Wesen, das erst durch den Tod der Medusa geboren wird. Der Pegasos ist jedoch auf der Leinwand ein beeindruckender Anblick, sodass es verständlich ist, dass er ausgiebig, wie im Film von 1981, gezeigt wird.

Die Mischung verschiedener mythischer Wesen erinnert an die Vorgehensweise der Römer, die polytheistischen Gottheiten von benachbarten und unterworfenen Völkern in ihr eigenes Pantheon einzugliedern bzw. die Gottheiten mit einer ihrer eigenen Götter gleichzusetzen. Dass Wesen verschiedener Mythologien in derselben Welt existieren, mag auch auf die Darstellung in *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999) und den Computerspielen *Age of Mythology* (2002) und *Titan Quest* (2006) zurückzuführen sein.

Der griechische **Schicksalsgedanke** wird zwar, ähnlich wie ihn Bröcker beschreibt, im Drehbuch vorgestellt[1400], jedoch steht das Schicksal im Drehbuch für die Fremdbestimmung durch die Götter schlechthin, also auch für das traditionelle, unterdrückende Alte, nicht etwa für die Unausweichlichkeit bestimmter Ereignisse und Situationen. Aus diesem Grund kann es im Rahmen der Handlung des Drehbuchs abgewendet werden. Es äußert sich z.T. auch dadurch, dass Figuren Dinge tun, von denen sie selbst nicht wissen, warum sie sie tun: Perseus findet den verspiegelten Schild und nimmt ihn ohne konkreten Grund mit[1401]. Dieses unbewusste Handeln zeigt das Schicksal oder Göttliche als Gegensatz zum Rationalen, vertreten durch mechanische Elemente und Automata. Das Schicksal wird als die 'Regeln der Götter' interpretiert. Da es sich jedoch von diesen zu befreien gilt, muss das Schicksal durchbrochen werden, sodass die Figuren ihre Zukunft selbst gestalten. Dabei wird auch darauf eingegangen, dass die Götter sich ebenfalls gegen die Titanen erhoben haben und die von diesen aufgestellten Regeln ignoriert haben. Obwohl dies mit dem klassischen Schicksalsbegriff wenig zu tun hat, ist die Idee interessant und stellt den Menschen potenziell als neuen Gott über die Schöpfung dar, der sich von der Fremdbestimmung befreien kann. Dabei wird auch der Titel des Drehbuchs erklärt, allerdings funktioniert diese Auslegung hier

60).; Vgl. Dalley, Stephanie: Myths from Mesopotamia. S. 63-77, 323 (Glossar 'Humbaba').

1399Dschinn sind im islamischen Glauben Kreaturen aus der Flamme des Feuers, die gläubig und ungläubig sein können. Im Volksglauben handelt es sich bei Dschinn u.a. um gute Geister. Ein besonders bekanntes Beispiel stellt der Dschinn von Aladin aus 1001 Nacht dar. Vgl. Koran. Arabisch-Deutsch. Übersetzt und kommentiert von Adel Theodor Khoury. Gütersloh: Chr. Kaiser/ Gütersloher Verlagshaus GmbH., 2004. 15:26, 46:30-33, 55:16, 72.; Vgl. Schrader, Hermann (Hrsg.): Die schönsten Märchen aus 1001 Nacht. Mit vielen mehrfarbigen Bildern von Nikolaus Plump. Wien: Verlag für Jugend und Volk GmbH, 1965. S. 5-44.

1400Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 57f.; Vgl. Bröcker, Walter: Theologie der Ilias. S. 25-30.

1401Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 77.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 37ff.

nur bedingt, da die Titanomachie an sich kein Kampf zwischen Titanen war. Der Titel wird vor allem im Bezug auf den alten Film von 1981 verwendet[1402].

10.2.2.1.2.3. Inszenierung des Mythos im Drehbuch im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Bereits der Beginn des Films verweist auf die Tradition der Aöden und die epische Dichtung, da der Erzähler die Muse anruft, bevor er die Erzählung beginnt[1403]. Der Sänger wird an späterer Stelle als 'blind' dargestellt, wobei er dies nur zu seinem eigenen Vorteil vortäuscht. Homer wird seit der Antike als blind dargestellt, da der Beruf des Sängers für viele Blinde in der Antike eine der wenigen Tätigkeiten darstellte, die von ihnen ausgeübt werden konnten. Auch die Werke, die der Sänger im Repertoire hat, stellen Bezüge zu anderen griechischen Mythen dar. Es stellt sich auch heraus, dass der Sänger ein Augenzeuge ist und demnach eigene Erlebnisse schildert. Diese Darstellung wurde bereits an anderer Stelle besprochen[1404], wobei unterstrichen werden muss, dass die beiden Bearbeitungen nach diesem Drehbuch entstanden sind. Der Begriff 'Automata', der für die von Menschen gebauten Maschinen im Kampf gegen die Armeen der Götter eingesetzt werden, findet sich bereits bei Homer[1405]. Auch in anderen populärkulturellen Bearbeitungen der Mythen findet man die Automata, wie z.B. im Spiel *Titan Quest* (2006), das möglicherweise als Inspiration diente[1406].

Obwohl die Zeugung des Perseus weder den Darstellungen in antiken Bearbeitungen noch dem Film von 1981 entspricht, wird die Episode, in der Akrisios seine Tochter und seinen Enkel in einer Kiste ins Meer wirft, thematisiert. Acrisius ist in dieser Drehbuchversion jedoch der Ehemann der Danae, nicht ihr Vater. Die Entehrung stellt auch den Grund für diese Handlung in *Clash of the Titans* (1981) dar, wohingegen die antiken Darstellungen Akrisios' Angst vor dem Orakel, das ihm den Tod durch den Sohn seiner Tochter prophezeit hat, den Grund für das Aussetzen von Tochter und Enkelsohn geben[1407]. Das Ultimatum, das von Tiamat gestellt wird, erinnert an die Darstellung von 1981, die wiederum von antiken Quellen inspiriert ist.

Kalibos ist in dieser Drehbuchversion nur der Befehlshaber der durch Lotos korrumpierten Legion. Im Gegensatz zu *Clash of the Titans* (1981) trägt diese Figur nur wenig zur Handlung bei und stellt

1402Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 83f., 106.
1403Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 1, 6.
1404Vgl. 8.2.1.3., 9.2.
1405Vgl. Homer: Ilias. V, 749; XVIII, 374ff.
1406Vgl. 11.
1407Vgl. *Clash of the Titans.* 00:10-02:13.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Danae (S. 55).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 34f.

ein leeres Zitat aus dem früheren Film dar: Die Beschreibung seiner körperlichen Erscheinung im Drehbuch erinnert an die Darstellung im Film von 1981[1408], auch die großen Skorpione verweisen darauf[1409]. Dass die von Lotos beeinflusste Legion als 'Lotophagen' vorgestellt wird, stellt einen Bezug zur Episode aus der *Odyssee* dar[1410]. Im Gegensatz zu Homers Darstellung ist die Veränderung durch die Pflanze jedoch nicht nur psychisch, sondern auch körperlich, wodurch wieder spektakuläre visuelle Effekte erreicht werden sollen. Die körperliche Veränderung spiegelt jedoch auch die geistige Korrumpierung wider und illustriert die Vernachlässigung der eigentlichen Pflichten und Aufgaben.

Die Ängste der Bevölkerung Jaffas werden im Drehbuch auch thematisiert, obwohl dies in früheren Bearbeitungen nicht der Fall war. Ein Kult gründet sich, der zunächst den politischen Umschwung propagiert und den Tod von Andromeda zum Wohle der Stadt fordert. Im späteren Verlauf der Handlung stellt sich jedoch heraus, dass es sich dabei um Tiamat-Anbeter handelt, die problemlos mit anderen negativ konnotierten Sekten verglichen werden können. Dies ist einerseits prekär, da die Darstellung politischen Aufbegehrens mit durchaus gerechtfertigten Argumenten so mit einer Art antiker Teufelsanbetung gleichgesetzt wird, sie andererseits aber auch die Manipulation leidender Menschen durch extremistische Gruppen (religiös und atheistisch[1411]) thematisiert[1412]. Im Zuge dessen wird auch das Dilemma von König Kepheus, Peshet und Andromeda beschrieben, was die Figuren glaubhaft macht.

10.2.2.2. Die überarbeitete Drehbuchversion von Lawrence Kasdan (2008)

Diese Version des Drehbuchs[1413] basiert auf dem Drehbuch von Travis Beacham, weist jedoch auch einige Änderungen auf. Daher wird hier nicht die gesamte Handlung zusammengefasst, sondern es werden die neuen Aspekte vorgestellt:

1408 Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 62.
1409 Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 66.
1410 Vgl. Homer: Odyssee. IX, 83-105.
1411 Vidalia 'stirbt', weil ihr Heiligtum im Rahmen des Krieges zerstört wurde, obwohl sie eine harmlose Gottheit ist. Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 102.
1412 Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 49ff., 97f.
1413 Vgl. Variety, 'Norrington to direct 'Titans'': http://variety.com/2007/film/news/norrington-to-direct-titans-1117977672/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Das vollständige Drehbuch: JoBlo, 'Clash of the Titans Script': http://www.joblo.com/scripts/Clash-Of-The-Titans.pdf Zugriffsdatum: 02.11.2016.

10.2.2.2.1. Unterschiede zur Handlung von Travis Beachams Drehbuch

Die Handlung beginnt damit, dass sich Zeus in Gestalt eines Hundes in Acrisius' Palast begibt und daraufhin seine Frau Danae verführt. Acrisius wirft Danae samt Kind in der Kiste ins Meer und betrinkt sich in seiner Trauer, wobei er gegen Zeus frevelt und sich Tiamat, die den Gegensatz zu Zeus darstellt, hingibt. Daraufhin verwandelt Zeus Acrisios in Kalibos[1414]. Perseus wird bei seinen Bemühungen, einen befreundeten Fischer vor dem Ertrinken zu retten, vorgestellt[1415]. Er hat eine innige Beziehung zu seinem Adoptivvater Spyros, der von vornherein abfällig über die Götter spricht, für die menschliche Selbstbestimmung plädiert und die Suche nach einer vagen Bestimmung kritisiert[1416]. Perseus ist aus diesem Grund skeptisch gegenüber seiner vermeintlichen Bestimmung und zweifelt an der Existenz von Göttern. Die Liebesbeziehung zwischen Vidalia und Perseus, die ihn nach Jaffa entführt, bahnt sich bereits auf der Reise an[1417]. Jaffa ist vom Krieg gezeichnet und weist keine mythischen Kreaturen auf, die mit den Menschen koexistieren. Andromeda wird noch verantwortungsloser gezeigt. Amouns Rolle ist im Vergleich zum Drehbuch von 2007 vergrößert, da er auch die Rolle des Sängers Cheops einnimmt, indem er Medusas Vorgeschichte erzählt[1418]. Er versucht außerdem zusammen mit Kepheus Cassiopeia von ihrem Frevel abzuhalten[1419]. Der Leviathan wird auch als Kraken bezeichnet und von Tiamat entfesselt. Perseus' Vater Spyros begleitet die Gruppe auf der Suche nach der Medusa. Auf der Reise lernt Perseus von Vidalia verantwortliches Handeln und Vertrauen ins Göttliche. Als Perseus und Spyros die Realität auch der Götter und des Übernatürlichen erkennen, distanzieren sie sich von den Olympischen Göttern aufgrund der Tatsache, dass sie den Menschen zu ähnlich sind. Solchen Göttern wollen sie nicht ihr Schicksal überlassen, da sie sich sonst auch anderen Menschen unterwerfen könnten[1420]. Spyros begleitet Perseus in den Tempel der Medusa und sie töten die Kreatur zusammen. Als die Gruppe von Kalibos angegriffen wird, stirbt dieser und verwandelt sich nach seinem Tod zurück in Acrisius[1421]. Der Tiamat-Kult ist subversiv und zwingt Peshet, Aufträge

1414Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. Based on the 1981 movie „Clash of the Titans“ written by Beverly Cross. Revisions by Travis Beacham. Current revisions by Lawrence Kasdan. May 28, 2008. Warner Bros. Ent. All rights reserved. S. 3-5.
1415Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 13f.
1416„The Gods delude themselves about their power and watch in envy while we act. We make our own history.“ Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 14.
1417Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 25.
1418Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 81f.
1419Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 39f.
1420Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 95
1421Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 69.

zu erfüllen[1422]. Perseus besiegt den Leviathan auch mithilfe seiner von Zeus kommenden Kräfte und Tiamat wird in die Tiefe des Meeres verbannt.

10.2.2.2.2. Analyse

Das Ziel der Selbstbestimmung des Menschen ist zwar auch hier noch zu finden, jedoch wird die Problematik des Schicksalsbegriffs in dieser Bearbeitung kaum angesprochen. Die Handlung wirkt stromlinienförmiger, was viele Charaktere eindimensionaler macht. Andromedas Wandel wird beispielsweise nicht dargestellt. Perseus' innere Konflikte werden auf ein Minimum reduziert, die ihn betreffenden Actionsequenzen und seine klaren Aussagen werden ausgebaut, wodurch er mehr zum klassischen Actionhelden wird. Das Drehbuch verlegt die Handlung mehr in eine Schwarz-Weiß-Darstellung von Göttern und Menschen, die nur wenige interessante Gedankenspiele zulässt, und stellt stattdessen die unerschütterlichen Ansichten von 'Vater und Sohn' in den Mittelpunkt. Auch die Multikulturalität beschränkt sich nur noch auf die mongolischen Jäger und die orientalischen Djinn.

10.2.2.2.2.1. Darstellung der Figuren

Da die inneren Konflikte der Figuren nicht mehr so ausgearbeitet sind, fällt die Identifikation mit den Figuren schwerer als im Drehbuch von 2007.

Perseus ist skeptisch gegenüber seiner vermeintlichen Bestimmung, den Krieg zwischen Menschen und Göttern zu beenden. Er zweifelt auch zunächst an der Existenz der Götter, da er auf seiner Insel keinen zu Gesicht bekommt[1423]. Perseus repräsentiert den modernen, agnostischen oder atheistischen Menschen, der sich mit der antiken, göttlichen Weltordnung konfrontiert sieht, aber sich keiner anderen Macht unterwerfen, sondern seinen freien Willen ausleben will[1424]. Perseus scheint diese Ansicht jedoch aus Prinzip zu vertreten, da er die Verantwortung für viele andere Menschen, die in ihrer Not gezeigt werden, nicht übernehmen möchte, nur um seinen freien Willen

1422Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 59f., 64f.

1423„I can only proceed based on what I have experienced, not on faith I do not possess. […] Perhaps from my adopted father, sir. I admire him greatly, and he believes in little he cannot hold in his hand.“ Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 29.

1424„... self-determination! Those things that give Man dignity and independence.“ Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 17. „ I think man should make his own decisions. I won't be the pawn of a King or a God.“ Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 34.

durchzusetzen. Dies ist auch auf sein inniges Verhältnis zu seinem Ziehvater zurückzuführen, der ähnliche Ansichten vertritt. Sein Weltbild gerät ins Wanken, als wegen ihm ein Gruppenmitglied stirbt. Diese Zweifel werden jedoch nur oberflächlich behandelt, sodass eine echte Auseinandersetzung mit diesen Problemen nicht stattfindet. Wie im vorigen Drehbuch fehlt eine wirkliche Motivation für Perseus, es mit dem Leviathan aufzunehmen[1425].

Perseus' Adoptiveltern **Spyros** und **Marmara** stellen zwei verschiedene Weltsichten dar, mit denen Perseus aufgezogen wird. Spyros plädiert für menschliche Selbständigkeit und kritisiert die Suche nach einer vagen Bestimmung. Marmara stellt dazu den Gegenpol dar, da sie die Beziehung zwischen Menschen und Göttern mit der Beziehung zwischen Eltern und Kindern gleichsetzt, die heranwachsen und gegen die Eltern rebellieren, jedoch nicht vergessen dürfen, was diese für sie getan haben[1426].

Dass **Acrisius** zu **Kalibos** wird, ist eine Neuerung, die einerseits die Figur des gekränkten Acrisius weiter in die Handlung einbaut und andererseits die antiken Quellen bearbeitet, da ein Orakelspruch Acrisius' Tod durch Perseus ankündigt[1427]. Kalibos wird außerdem zum Handlanger von Tiamat und Set, der die Heldengruppe bei ihrer Suche nach den Nornen verfolgt und angreift[1428].
Das **Frauenbild** im Film ist problematisch, da alle weiblichen Figuren negativ konnotiert sind: Andromeda ist ein Flittchen ohne Verantwortungsbewusstsein, Cassiopeia ist betrunken und beschwört den göttlichen Zorn herauf, Vidalia wird wiederum nur über Perseus definiert. Zwar ist die Darstellung von Medusas Vorgeschichte mit vielen Mythosbearbeitungen kongruent, jedoch ist die Bestrafung des Vergewaltigungsopfers, nicht des Vergewaltigers im heutigen Kontext nicht tragbar[1429].

Andromeda wird in dieser Version negativer, eitler und verantwortungsloser vorgestellt, wobei das typische, zickige, moderne Teenagerverhalten mit Sex und Partys besonders in den Vordergrund rückt[1430], was ein Nebeneffekt der Kürzung der Rolle sein kann. Perseus und sie wollen nicht

1425Vgl. inSight: Movies, "Clash of the Titans (2010) – Evolution of a Script Pt. 3'.
1426Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 16f.
1427Vgl. Hyginus: Fabulae. Danae (S. 55).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 34.
1428Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 54.
1429„ As I read this script I couldn't help but notice the way women are portraited: Andromeda is shown as a promiscious young girl, who only wants to party and seduce handsome men. Her mother Queen Cassiopeia is the one getting drunk and provoking Tiamat, thus starting the whole ordeal. The Wilting Girl is so helpless, shy and pale, that she does not deserve a name, until a man gives her one. Medusa, of course, the villain they have to defeat turned into the monster she is, after she was disgraced by a man. But not the man turned into a monster, no, the young girl gets punished by the gods and has to hide in her palace far away from every other human being. I can not find words to describe my anger of such things!“ inSight: Movies, "Clash of the Titans (2010) – Evolution of a Script Pt. 3'.
1430„To please you, I would submit to such a marriage... except I would rather die. Please let me know you're serious about this perverse plan so I can make arrangements to kill myself.“ Glenn, John & Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 24.; Vgl. Glenn, John & Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 33.

heiraten[1431], da sie nicht fremdbestimmt werden wollen. Allerdings lässt dies die Frage nach der Verantwortung gegenüber anderen offen, vor der Andromeda in ihr Partyleben flüchtet. Andromedas und Perseus' One-Night-Stand hebt den modernen Lebensstil noch mehr vom antiken Kontext ab und gibt dem möglichen Film die unvermeidliche Bettszene[1432]. Andromedas Entwicklung fällt fast völlig unter den Tisch, der innere Konflikt wird kaum mehr thematisiert. Trotz allem entschließt sie sich schließlich dazu, sich für die Stadt zu opfern, und wird nach dem Sieg über Tiamat und den Leviathan zur neuen Königin[1433].

Kepheus' Bereitwilligkeit, seine Tochter ohne wirklichen emotionalen Konflikt zu opfern, wirkt unpassend und steht der Version von 2007 nach[1434].

10.2.2.2.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals

Zu den Olympischen **Gottheiten** zählen hier zwar noch immer Götter aus nicht-griechischen Mythologien, jedoch ist die Zahl eingeschränkt[1435]. Die Motivation von Tiamat und Set, ihre Darstellungen, sowie die Idee, einen Friedensvertrag durch eine Heirat zwischen Andromeda und Perseus zu beschließen, bleiben bis auf minimale Änderungen gleich. Problematisch ist jedoch, dass die Götter allgegenwärtig sind und Perseus und Spyros dennoch nicht an sie glauben: Perseus wird erst relativ spät als „believer“[1436] bezeichnet, obwohl er bereits die Göttin Thetis und die Nornen mit eigenen Augen gesehen hat[1437]. Der Begriff 'Gläubiger' ist daher unangebracht, da nach dem Anblick mehrerer übernatürlicher Wesen nicht mehr von Glauben, sondern nur noch von Wissen bzw. von Wirklichkeitsakzeptanz die Rede sein kann.

Perseus' und Spyros' **Kritik an den Göttern**, die sie für zu menschenähnlich halten, erinnert an Platos und Sokrates' Kritik an den Götterdarstellungen bei Homer und Hesiod, wo die Götter nicht als Vorbilder beschrieben werden[1438]. Was in diesem Drehbuch jedoch als **freier Wille,** der den Gegensatz zur göttlichen Vorbestimmung darstellt, verstanden wird, ist wegen der krampfhaften und

1431Im Drehbuch von 2007 entwickelt sich die Handlung dazu, dass die Heirat nicht stattfindet. Hier wird sie von beiden Betroffenen von vornherein abgelehnt.

1432Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 35f.

1433Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 91f., 115.

1434Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 43f. An späterer Stelle ist er allerdings wieder gegensätzlicher Meinung, da die Königsfamilie weiterbestehen muss: „[zu Andromeda] Stop it! I forbid you to entertain such thoughts!“ Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 93.

1435Beispielsweise wird Isis durch Aphrodite ersetzt. Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 7.

1436Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 82.

1437Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 38-42.

1438Vgl. Murray, Penelope (Hrsg.): Plato on Poetry. *Ion, Republic 376e – 398b9; Republic 595 – 608b10.* Cambirdge: Cambridge University Press, 1996. S. 21-24.; Vgl. Plato: Republic. Translated by Robin Waterfield. Oxford & New York: Oxford University Press, 1993. 376d-398a. 595a-608b.

prinzipiellen Verneinung der vorgesehenen Ereignisse keine freie Entscheidungskraft, da der freie Wille dadurch ad absurdum geführt wird, dass sklavisch immer das Gegenteil des vermeintlichen Schicksals getan wird[1439].

10.2.2.2.2.3. Inszenierung des Mythos im Drehbuch im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Die Zeugung des Perseus erinnert, wie auch im zuvor behandelten Drehbuch, an die Zeugung des Herakles, jedoch ist die Darstellung in der Version von 2008 problematisch, da Zeus die Vergewaltigung der Danae u.a. dazu benutzt, um seinen Feind zu demütigen. Das Verbrechen an Danae wirkt dabei nebensächlich, was die bereits angesprochene Problematik des Frauenbildes noch verschärft. Dass Zeus in Gestalt eines Hundes in den Palast kommt, erinnert an den Director's Cut von *Troy* (2004), der auch aus der Sicht eines Hundes beginnt[1440].

Diese Drehbuchversion weist mehrere direkte Verweise auf *Clash of the Titans* (1981) auf: Zeus' Veränderung des Acrisius in Kalibos, die zeitweise Bezeichnung des Leviathan als Kraken, sowie das giftige Blut vom Haupt der Medusa, das sich in Tiere verwandelt, verweisen auf den Film. Ansonsten wurden viele der Anspielungen auf andere griechische Mythen zusammen mit der Figur des Cheops gestrichen, weil diese wahrscheinlich nur einem Teil des Publikums auffallen würden.

10.2.2.3. Kinoversion von *Clash of the Titans* (2010)

Der Schritt vom zuletzt behandelten Drehbuch hin zur Kinoversion des Films ist relativ groß. Dies liegt unter anderem daran, dass der zunächst für das Projekt herangezogene Regisseur Steve Norrington[1441] ausgetauscht wurde, da er, im Gegensatz zu seinem Nachfolger Louis Leterrier, nicht mit dem Originalfilm aufgewachsen war[1442]. Leterrier, der zuvor einige Actionfilme, wie *The Incredible Hulk* (2008) und zwei Filme der *Transporter*-Reihe (2002, 2005), gedreht hatte, schrieb zusammen mit Phil Hay und Matt Manfredi das Drehbuch nochmals um, wobei die Version von

1439Vgl. Watzlawick, Paul: Anleitung zum Unglücklichsein. Vom Schlechten des Guten oder Hekates Lösungen.
1440*Troy* 01:30-02:40.
1441Vgl. Variety, 'Norrington to direct 'Titans"'.
1442Vgl. Variety, "Gods' goes to war with 'Titans": http://variety.com/2008/film/news/gods-goes-to-war-with-titans-1117988133/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Youtube, 'Client Speak: Louis Leterrier – Clash of the Titans, Director': https://www.youtube.com/watch?v=_3SYUD9dXT0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Beacham den Ausgangspunkt darstellte, jedoch auch ein stärkerer Bezug zum Originalfilm hergestellt werden sollte. So entstand das Drehbuch, das schlussendlich verfilmt wurde[1443].

10.2.2.3.1. Handlung

Anhand von astronomischen Phänomenen wird die Titanomachie beschrieben: Zeus hat Hades dazu gebracht, den Kraken aus seinem eigenen Fleisch zu schaffen, um die Titanen zu besiegen. Zeus hat Hades überlistet und ihm die Unterwelt zugeteilt, während er über Himmel und Erde herrscht[1444]. Da die Menschen kaum mehr zu den Göttern beten, will Zeus sie für ihre Missachtung bestrafen und lässt Hades, der die Menschen durch Angst wieder zu den Göttern führen will, freie Hand. Für Zeus ist sein Sohn Perseus zunächst auch nur ein Sterblicher. Die Menschen lehnen sich gegen die Götter auf, indem sie die heiligen Stätten zerstören und damit auch die Anbetung der Götter einschränken.
Wie im Drehbuch von 2008 vergewaltigt Zeus Danae in Gestalt ihres Ehemannes Akrisios, der gegen die Götter Krieg führt, um diesen zu entehren. Durch das Aussetzen von Danae und Perseus zieht er sich den Zorn des Zeus zu und wird, durch einen Blitz getroffen, zu Calibos[1445]. Perseus wird von einem Fischer adoptiert und führt ein einfaches Leben. Als der Fang eines Tages schlecht ausfällt, beschwert sich der Vater über die Götter, die den Menschen kaum helfen[1446]. Hades erscheint, als eine Gruppe Krieger ein Zeusstandbild zerstören, und tötet dabei auch Perseus' Adoptivfamilie, die sich in der Nähe befindet[1447]. Perseus überlebt als einziger und wird von den restlichen Kriegern mit nach Argos genommen.
In Argos beleidigt Kassiopeia die Götter, indem sie die Schönheit ihrer eigenen Tochter über die der Aphrodite stellt und die Menschen als neue Götter ausruft. Kepheus verneint die Götter und ruft die Ära der Menschen aus, will jedoch, zusammen mit Andromeda, seine Frau zurückhalten. Hades zeigt sich und fordert die Opferung der Andromeda. Perseus will sich für den Tod seiner Adoptivfamilie an Hades rächen, er wird jedoch bereits im Thronsaal von Argos von Io zurückgehalten. Hades erklärt Perseus, dass er ein Sohn des Zeus sei, woraufhin dieser von den Bewohnern von Argos angefeindet wird. Kepheus bittet ihn aber, seine Tochter zu retten[1448]. Obwohl Perseus zunächst nichts damit zu tun haben will, willigt er dennoch ein, einen Weg zu

1443Vgl. MovieWeb, 'EXCLUSIVE: Phil Hay and Matt Manfredi Prepare Us for 'Clash of the Titans'': http://www.movieweb.com/exclusive-phil-hay-and-matt-manfredi-prepare-us-for-clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016
1444*Clash of the Titans* (2010). 00:01-01:33.
1445*Clash of the Titans* (2010). 22:45-24:20.
1446*Clash of the Titans* (2010). 04:28-05:25.
1447*Clash of the Titans* (2010). 06:43-09:39.
1448*Clash of the Titans* (2010). 20:07-21:37.

suchen, um den Kraken zu besiegen, um später den geschwächten Hades zu töten. Perseus weigert sich, göttliche Hilfe anzunehmen, da er den Angriff auf seine Familie auch als Ausdruck göttlicher Willkür ansieht und die Taten als Mensch vollbringen will. Er benutzt das vom Olymp geschickte Schwert nicht[1449], wenngleich Draco, der Anführer der Krieger, ihn dazu ermahnt, seine göttlichen Fähigkeiten zu verwenden, um den Tod seiner Männer zu verhindern[1450].

Hades stattet Calibos mit göttlichen Kräften aus und schickt ihn gegen Perseus, um nicht Zeus' Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Calibos will sich an seinem Stiefsohn und an Zeus rächen[1451]. Im Kampf mit Calibos verliert dieser seine Hand, woraufhin aus dem Blut riesige Skorpione entstehen. Die Gruppe bekämpft die Skorpione und wird von den Djinn gerettet, die auf denselben Skorpionen reiten[1452]. Die Gruppe kommt zu den 'Stygian Witches', die erklären, wie der Kraken besiegt werden kann und wo Medusa ist[1453]. Zeus zeigt sich Perseus und bietet ihm einen Platz im Olymp an. Als dieser ablehnt, gibt ihm Zeus eine Münze, um den Fährmann zu bezahlen und so zu Medusa gelangen zu können. Perseus tötet Medusa allein, da alle anderen Gruppenmitglieder außer Io von ihr getötet werden. Kurz darauf tötet Calibos Io und wird selbst von Perseus mithilfe des göttlichen Schwertes getötet, woraufhin dieser sich in Acrisius zurückverwandelt[1454]. Io löst sich nach ihrem Tod auf und erhebt sich als Nebel in die Lüfte, woraufhin sich der Pegasos zeigt, um Perseus nach Argos zu bringen. Hades enthüllt Zeus seinen Plan, mithilfe des Kraken über die Götter zu herrschen und Zeus kann nun nur auf seinen Sohn hoffen. Dieser kann den Kraken mithilfe des Medusenhauptes vernichten. Der Kultführer einer Gruppe, die Andromeda Hades opfern wollen, tötet in fanatischer Trance Kepheus, als dieser ihn davon zurückhält, Andromeda zu töten. Hades wird von Perseus in die Unterwelt verbannt, indem er das göttliche Schwert durch einen Blitz von Zeus auflädt und ihm dieses entgegenwirft[1455]. Nachdem Perseus die Königswürde an der Seite der Andromeda abgelehnt hat, trifft er Zeus, der Io wieder auferstehen lässt[1456].

1449*Clash of the Titans* (2010). 34:30-35:20.
1450*Clash of the Titans* (2010). 49:30-50:35.
1451*Clash of the Titans* (2010). 28:40-30:40.
1452*Clash of the Titans* (2010). 44:10-44:27, 46:50-47:19, 50:40-52:59.
1453*Clash of the Titans* (2010). 53:51-56:18.
1454*Clash of the Titans* (2010). 1:01:20-1:16:23.
1455*Clash of the Titans* (2010). 1:27:25-1:27:45.
1456*Clash of the Titans* (2010). 1:29:00-1:31:44.

10.2.2.3.2. Analyse

10.2.2.3.2.1. Darstellung der Figuren

Perseus zeigt in dieser Verfilmung im Gegensatz zu den anderen Drehbüchern keinerlei Selbstzweifel, sondern ist ganz und gar von seinem Rachedurst eingenommen und dazu bereit, alles, was ihm im Weg steht, zu vernichten: Er ist z.B. bereit, die 'Stygian Witches' zu töten, falls sie ihm nicht helfen wollen. Der idealisierte Kampf gegen die Fremdbestimmung durch die Götter weicht daher einer persönlichen Rache, was der Handlung an Tiefe nimmt und Heldentum vor allem auf den Kampf reduziert, dabei aber das Überwinden von psychologischen Hindernissen ausblendet. Dies macht die Hauptfigur zu einem eindimensionalen Actionhelden und vernachlässigt ihre Charakterentwicklung, wodurch das Publikum sich nicht auf die Figur einlässt. Diese Konzeption verweist auf die Darstellung des Helden in verschiedenen Computerspielen, die zunächst aufs Kämpfen ausgelegt sind und die auch den visuellen Stil des Films mitbeeinflusst haben. Vor allem die *God of War*-Spiele weisen eine ähnliche Hauptfigur auf: einen Krieger, der seine Familie verloren hat und sich durch den griechischen Götterhimmel und die Mythologie mordet[1457]. Sich von derartigen Spielen inspirieren zu lassen, ist für einen Spielfilm problematisch, da die Spiele nicht primär auf eine Handlung, sondern auf die Interaktivität des Spielers im Kampf ausgerichtet sind. Deshalb ist die Figur Perseus hier völlig eindimensional und platt. Die Actionsequenzen von Filmen an Videospielen anzulehnen ist jedoch mittlerweile weit verbreitet und stellt einen wechselseitigen Austausch zwischen Film- und Videospielästhetik dar (z.B. *300*). Die in Kampfsequenzen oft verwendeten kurzen Teile in Zeitlupe unterstreichen dies, da diese in vielen Spielen die Interaktivität des Spielers provoziert[1458]. Wenig überraschend gibt es zu dem Film auch ein Videospiel. Dennoch entschuldigt dies nicht die seichte Einfachheit der Hauptfigur in einem Spielfilm, die keine Entwicklung aufweist, was dadurch deutlich wird, dass er sein früheres Leben am Ende der Handlung fortsetzt.

1457Vgl. Penelope's Weavings and Unpickings, '*Clash of the Titans* (2010), dir. Louis Leterrier': https://weavingsandunpickings.wordpress.com/2011/01/28/clash-of-the-titans-2010-dir-louis-leterrier/ Zugriffsdatum: 02.11.2016. „Wie in einem Videospiel fängt Perseus als ahnungsloser Taugenichts an, der in kürzester Zeit Erfahrungspunkte und Fertigkeiten sammelt, Rüstungen und Waffen bekommt und sich nach jedem Level einem übernatürlichen Endgegner stellen darf. Jeder Bossgegner wird mit einem vorher erlangtem Superitem besiegt, seine Begleitung besteht aus Zauberern, Bogenschützen und Nahkämpfern und selbst der Showdown sieht so sehr nach Game-Material aus, dass man fast erwartet, jeden Moment irgendeine Quick-Time-Sequenz abklicken zu müssen.“ Bereitsgesehen.de, 'Kritik: Kampf der Titanen': http://www.bereitsgesehen.de/kritik/kritikkampfdertitanen.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1458Besonders bei Perseus Flug auf dem Pegasus während er dem Kraken ausweicht, erinnert an ein Videospiel. Die Zeitlupenteile kündigen bei den *God Of War*-Spielen beispielsweise ein Quicktime-Event, also eine gewisse Tastenkombination an, das vom Spieler richtig durchlaufen werden muss.

Allerdings beinhalten die 'Deleted Scenes' Sequenzen, in denen Perseus' Herangehensweise ernsthaft hinterfragt und als einfache Rache entlarvt wird, die ihm seine Familie auch nicht mehr zurückbringt[1459]. Die Prophezeiung seines Todes lässt ihn dort ebenfalls verzweifeln und sein Vorhaben beinahe abbrechen[1460]. Dies stellt einen großen Kontrast zur Perseusfigur in der Kinoversion des Films dar, da dort niemand Perseus' Handeln hinterfragt und es keinen inneren Konflikt bzw. Selbstzweifel gibt.

Io übernimmt große Teile der Figur des Amoun/Ammon[1461] aus den anderen Drehbüchern bzw. aus *Clash of the Titans* (1981), da sie u.a. vorschlägt, die 'Stygian Witches' aufzusuchen, den Weg zu Medusa kennt und auch ihre Vorgeschichte erzählt[1462]. Sie ersetzt die Vidalia aus den vorigen Drehbüchern, ist jedoch keine Gottheit und hat auch mit der mythologischen Figur Io nichts gemein. Da Ammon nur eine kleine Rolle als Berater des Königs Kepheus hat, fällt seine Rolle als Perseus' Mentor weg, die nun von Io eingenommen wird. Zwischen ihr und Perseus bahnt sich eine Beziehung an, die auf den Darstellungen in den beiden vorigen Drehbüchern basiert[1463]. Die Zweifel, die Perseus in beiden früheren Drehbuchversionen äußert, kommen hier allerdings nicht vor. Die Beziehung zwischen Perseus und Io wirkt hier kalt und unglaubwürdig, wird nie ausdrücklich angesprochen und am Ende des Films kann Io sowohl Wegbegleiterin, Schwester oder Geliebte sein. Dass auf Perseus' Beziehung zu Frauen hier kaum eingegangen wird, ist, wenn man das Potenzial des Mythos betrachtet, beinahe fahrlässig[1464]. Io wird zwar während der Reise der Helden als selbständig und stark dargestellt, verfällt jedoch am Ende wieder in ein traditionelles Frauenbild, da sie nach ihrer Wiedererweckung durch Zeus ein langes weißes, betont feminines Kleid trägt.

Die Darstellung der **Andromeda** ist ebenfalls sehr flach. Im Gegensatz zur Entwicklung in den früheren Drehbüchern wird sie von vornherein als positive Figur etabliert. Sie ist sofort dazu bereit, für ihre Stadt in den Tod zu gehen. Dies unterstreicht zwar ihr Verantwortungsbewusstsein, jedoch fehlt die Charakterentwicklung durch den inneren Konflikt, wodurch diese Figur eindimensional wird[1465]. In der Verfilmung von 1981 begleitet Andromeda die Gruppe, im Film von 2010 bleibt sie in Argos zurück, kümmert sich plakativ vorbildlich um die Armen und wartet auf ihre Rettung. Obwohl sie hier von vornherein oberflächlich positiver charakterisiert wird, ist sie dennoch eine

1459*Clash of the Titans* (2010). Deleted Scenes. 06:00-06:30.
1460*Clash of the Titans* (2010). Deleted Scenes. 11:34-12:43.
1461Vgl. Penelope's Weavings and Unpickings, '*Clash of the Titans* (2010), dir. Louis Leterrier'.
1462*Clash of the Titans* (2010). 1:03:20-1:03:58.
1463*Clash of the Titans* (2010). 1:04:30-1:06:00.
1464Vgl. Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. Der Perseus-Mythos eignet sich allgemein für derartige Untersuchungen: Vgl. Meurer, Ulrich/Oikonomou, Maria: Einleitung. Die Enthauptung des Bildes der Medusa – Cerebrum/Vertebrae. In: Meurer, Ulrich/Mitsou, Marie-Elisabeth/Oikonomou, Maria (Hgg.): Perseus' Schild. Griechische Frauenbilder im Film. Neuried: ars una Verlag, 2008. S. 9-38.
1465*Clash of the Titans* (2010). 20:50-21:02, 45:08-45:29.

passive und im Vergleich zu den anderen Versionen uninteressante Frauenfigur, die ihr Schicksal nicht selbst in die Hand nimmt, sondern auf Tod oder Rettung wartet, was ein sehr traditionelles, unselbständiges Frauenbild zeichnet. Eine Prinzessin, die sich um ihr Volk kümmert, für dieses zu opfern, ist diskussionswürdig, wird jedoch in *Clash of the Titans* (2010) nicht thematisiert. Ursprünglich sollten am Ende des Films Perseus und Andromeda ein Liebespaar werden, jedoch wurde dies durch den Einfluss des Studios verhindert.

Die restlichen **Gruppenmitglieder,** mit denen Perseus die Medusa aufsucht, bestehen aus den typischen grummelnden, verbissenen Kriegertypen, die mürrisch pseudohumorvolle Oneliner abliefern. Interessante Figuren gibt es nicht, vielmehr besteht ihre Existenzberechtigung darin, durch ihren Tod die Gefahr, die von den verschiedenen Monstern ausgeht, zu unterstreichen. Dass am Schluss nur Perseus (bzw. auch Io) überlebt und alle Krieger tot sind, stört weder Zuschauer, noch Figuren des Films erheblich.

10.2.2.3.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals

Clash of the Titans (2010) weist, wie auch die früheren Drehbuchversionen, eine **christliche Sicht** auf die griechischen **Götter** auf: Hades, der nun die Rolle der Tiamat aus den vorigen Versionen übernimmt, womit der Olymp wieder die ausschließlich traditionellen griechischen Gottheiten beinhaltet, will Zeus stürzen und die Macht übernehmen. Zeus hat, wie der jüdisch-christliche Gott, die Menschen erschaffen[1466]. Parallelen lassen sich auch in der Entwicklung des Zeus über die Handlung des Films erkennen, da er zunächst eher dem alttestamentarischen Gottesbild entspricht, der Plagen und Strafen bringt, sich zum vergebenden christlichen Gott entwickelt und Perseus unterstützt[1467]. Parallelen zwischen Jesus und Perseus sind jedoch kaum vorhanden, obwohl das Motiv des Gottessohnes dies in diesem Kontext nahelegen würde. Zeus sagt beispielsweise explizit, dass er zwar die Menschen wieder zum Beten und Opfern bringen will, jedoch nicht bereit ist, seinen Sohn dafür zu opfern. Obwohl die Darstellung in *Clash of the Titans* (2010) im Vergleich zu den früheren Drehbuchversionen keine derart starken Parallelen zur christlichen Gott-Teufel-Darstellung aufweist, gibt es einige Gemeinsamkeiten: Die Unterwelt und besonders Medusas Tempel ist, wie die christliche Hölle, als karges Ödland mit viel Rauch und Lava bzw. Feuer

1466In den traditionellen griechischen Mythendarstellungen werden die Menschen von Prometheus erschaffen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 76-88.; *Clash of the Titans* (2010). 01:34-01:59.

1467Vgl. Penelope's Weavings and Unpickings, '*Clash of the Titans* (2010), dir. Louis Leterrier'. *Clash of the Titans* (2010). 1:30:30-1:30:35.

dargestellt[1468]. Auch das Aussehen von Hades in seiner schwarzen, leicht feurigen Aufmachung mit Flügeln aus Rauch erinnert an das Teufelsbild, zu dem Zeus in gleißender Rüstung den Gegensatz bildet[1469]. Zeus' Aussage, dass der Mensch Hades' Aufstieg in der Hand habe und Hades durch die Schwäche der Menschen stärker werde, legt ebenfalls den Vergleich zwischen Hades und dem Teufel nahe[1470], kann aber auch als Anspielung auf den Film von 1981 gesehen werden[1471]. Diese Aussage charakterisiert Hades zwar als negative Gottheit, ist jedoch im Kontext der Handlung falsch, da der Grund für Hades' Aufstieg stets Zeus selbst ist, der die Menschen in Angst versetzen und nicht auf sie eingehen will. Die Götter behandeln die Menschen zwar schlecht, sie sind für sie nur Spielfiguren, was sich durch die Statuetten, die die Sterblichen repräsentieren, erkennen lässt, jedoch profitieren die Götter nicht vom Tod der Menschen als Bestrafung, da die Figuren zerbersten und die Menschen keine Gebete an die Götter mehr richten können.

Zeus wird in *Clash of the Titans* (2010) jedoch nicht als durchwegs positive Gottheit gezeigt, da er Hades betrogen hat. Er ist gegen ein Abkommen mit den Menschen, die er für ihre Missachtung bestrafen will, indem er Hades und seinem Vorhaben, die Menschen durch Angst wieder zu den Göttern zu führen, freie Hand lässt. Andere Götter plädieren allerdings dafür, den Menschen entgegenzukommen[1472]. Die im Nachhinein gedrehten Sequenzen, die in die Kinoversion eingefügt wurden, lassen Zeus jedoch seinen Plan selbst sabotieren, da er Perseus hilft, den Kraken zu besiegen, bevor er weiß, dass Hades ihn stürzen will. Im weiteren Verlauf gibt Zeus außerdem den Befehl, den Kraken zu entfesseln, sodass die Problematik auch nicht relativiert wird[1473]. Er zeigt sich Perseus in Gestalt eines Wanderers mit Mantel, was man in Darstellungen des nordischen Göttervaters Odin bzw. Wotan finden kann (beispielsweise in den Opern von Richard Wagner). Am Schluss lässt Zeus Io wieder auferstehen und wird zum Deus ex Machina im antiken Sinn.

Wie bereits angedeutet wird **Hades** als böse Gottheit vorgestellt, die von den Ängsten der Menschen lebt[1474]. Er ist durch die Forderung, Andromeda zu opfern, die sich jedoch für ihre Mitmenschen einsetzt und den Gott nicht beleidigt hat, sowie durch die Vernichtung von Perseus' Adoptivfamilie auch eine ungerechte Figur. Ferner stellt die Rache für widerfahrene Ungerechtigkeit eine Parallele zwischen Hades und Perseus dar. Hades antagonistische Züge werden durch eine betont heisere Stimme, die zusätzlich verzerrt ist, unterstrichen.

1468 *Clash of the Titans* (2010). 1:06:55-1:09:00.
1469 *Clash of the Titans* (2010). 1:18:18, 1:22:45.
1470 *Clash of the Titans* (2010). 1:30:05-1:30:17.
1471 Zeus sagt, dass die Menschen noch immer über genug negative Eigenschaften verfügten, sodass die Götter noch gebraucht würden und nicht in Vergessenheit gerieten, auch wenn es Individuen wie Perseus gebe.
1472 *Clash of the Titans* (2010). 09:43-12:05.
1473 *Clash of the Titans* (2010). 1:18:15-1:19:11.
1474 *Clash of the Titans* (2010). 1:21:28-1:22:31.

In den anderen Drehbüchern wird das **Schicksal** stets zum zentralen Konflikt. Dieser Konflikt wird jedoch in dieser Verfilmung nur angedeutet, als die Prophezeiung von Perseus' Tod durch die 'Stygian Witches' nicht in Erfüllung geht[1475]. Möglicherweise handelt es sich um eine Lüge, um sich an Perseus zu rächen, wahrscheinlich aber eher um ein fehlendes Verständnis des Schicksalsbegriffs durch die Drehbuchautoren. Das Schicksal nimmt eine untergeordnete Rolle ein, als Perseus es sich zunutze macht, um seine Rache an Hades durchführen zu können. Er handelt daher mehr aus freiem Willen als in den anderen Bearbeitungen, wo er Vorbestimmung prinzipiell ablehnt. Das Schicksal ist außerdem in diesem Film nicht der Ausdruck göttlicher Vorbestimmung, sondern betrifft sowohl Götter als auch Menschen.

Die **Djinn** reiten, wie auch in den anderen Drehbuchversionen, auf Skorpionen. Allerdings ist unklar, ob sie die Skorpione, die eine Kreation des Hades darstellen, reiten, oder ob sie über eigene Skorpione verfügen. Die Darstellung der Djinn entspricht mit dem verbrannten Holz und dem Feuer in den Augen auch der Beschreibung in beiden Drehbüchern, die wiederum vom Koran inspiriert ist[1476]. Die zunächst negative Charakterisierung der Djinn als Verwender dunkler Magie und Halsabschneider, die sich jedoch im Verlauf der Handlung als falsch herausstellt, mag auch für eine Verständigung mit und gegen die Klischees des von den USA negativ konnotierten Nahen Ostens sprechen. Leterrier äußert Ähnliches in einem Interview[1477]. Die Aussage wird allerdings durch den Selbstmordangriff des Djinns an späterer Stelle wieder ad absurdum geführt.

Die '**Sytgian Witches**' werden als äußerst aggressiv dargestellt und greifen die Gruppe beinahe an. Wahrscheinlich soll das Anforderungen des Actionkinos gerecht werden.

Wenn die **Deleted Scenes** berücksichtigt werden, zeigt sich ein anderes Bild der Götter, denn es werden auf einmal auch andere Götter als Zeus und Hades gezeigt, was den christlichen Einfluss auf das Götterbild in *Clash of the Titans* (2010) relativiert. Es werden alle Götter vorgestellt, die bis auf Apollo, der in der Kinoversion kaum zu sehen ist, die Menschen verachten. Letzterer hilft ihnen zwar, jedoch tut er dies aus Eigeninteresse[1478]. Die gestrichenen Sequenzen zeigen, dass ursprünglich Apollo Perseus die Münze für den Fährmann gibt, sodass auch Zeus' Sabotage seiner eigenen Pläne nicht existieren würde. Dies wirft ein völlig anderes Licht auf die Götter, die eine Art Generationenkonflikt im Olymp ausfechten, sodass diese Handlungsebene des Films stark ausgebaut wird. Apollo und Athene erkennen die Gefahr, die von Hades ausgeht, und trotz ihres

1475*Clash of the Titans* (2010). 56:15-56:55.

1476Vgl. Koran 15:26, 46:30-33, 55:16, 72.

1477„ I mean, it's a Djinn, Arabic spirits. I mean they're like nomads. You'll see what purpose he serves in the movie. This movie is about opening your eyes, just, you know, widening your world, not being afraid, not being trapped in a box." Collider, 'Director Louis Leterrier On Set Interview CLASH OF THE TITANS': http://collider.com/director-louis-leterrier-on-set-interview-clash-of-the-titans/ Zugriffdatum: 02.11.2016.

1478„Perseus: Why would a god want to help me? Apollo: Because you're fighting the part of you that can help me. Wich is all I really care about." *Clash of the Titans* (2010). Deleted Scenes. 13:25-13:35.

Ärgers, sich auf einen Sterblichen verlassen zu müssen, vertrauen sie ihr Schicksal Perseus an[1479]. Im Gegensatz zur Kinoversion wird Hades' Plan wirklich ausgesprochen und die Gefahr für Menschen und Götter damit deutlich. Apollo drängt Zeus dazu, den Menschen zu helfen, dieser kommt dem jedoch nicht nach, sodass sich Zeus nicht zu einer positiven Figur entwickelt, sondern negativ konnotiert bleibt. Apollo bringt Perseus außerdem dazu, seine göttliche Macht, die dieser bisher nicht wahrhaben wollte, zu verwenden.

10.2.2.3.2.3. Inszenierung des Mythos im Film im Vergleich mit anderen Mythosbearbeitungen

Clash of the Titans (2010) beginnt bereits mit einer Anspielung auf den Film von 1981, da astronomische Phänomene benutzt werden, um die Titanomachie darzustellen. Wie bereits in den vorigen Drehbuchversionen lehnen sich die Menschen gegen die Götter auf, jedoch handelt es sich hier nicht um einen groß angelegten Krieg, sondern um die Zerstörung der heiligen Stätten und die Aufforderung, nicht mehr zu den Göttern zu beten und sie dadurch verhungern zu lassen. Dies erinnert an die Handlung von Aristophanes' *Vögel*, die auch das Spiel *Age of Mythology: The Titans* (2003) beeinflusst hat[1480]: Die Vögel haben ein Reich zwischen der Erde und dem Götterhimmel erschaffen und fordern von den Göttern einen Zoll von den Opfergaben, die sie durchlassen. Dadurch wird deren Abhängigkeit von den Menschen deutlich.

Argos, dessen Thronfolger in den meisten Mythosbearbeitungen Perseus ist, ersetzt Jaffa aus allen vorigen Darstellungen (inklusive des Films von 1981), sodass die Handlung dezidiert in Griechenland stattfindet und Andromedas Familie die Königsfamilie von Argos ist. Bis auf die Djinn und die großen Skorpione, die aus den früheren Drehbüchern übernommen wurden, sind sonst keine übernatürlichen Wesen aus anderen nicht-griechischen Mythologien zu finden. Die Zeugung des Perseus erinnert an die zuvor behandelten Drehbücher und ist ebenfalls wegen eines bedenklichen Frauenbildes zu kritisieren, da Vergewaltigung als Mittel zur Demütigung eines anderen Mannes verwendet wird, das Trauma der Frau jedoch nicht thematisiert wird[1481].

Der Kult, der auch in den beiden anderen Drehbüchern vorkommt, ist in der Verfilmung ebenfalls präsent, jedoch existiert er schon vor Hades' Ankündigung, den Kraken zu entfesseln, und bezieht sich hier nur auf religiöse Ziele, sodass die politischen Hintergründe, die eventuell vertretbar wären,

1479„If Hades is able to release the Kraken it won't stop at Argos. All of humanity will fall and then so will we.“ *Clash of the Titans* (2010). Deleted Scenes. 06:30-08:10.

1480Vgl. Aristophanes: Die Vögel.; Vgl. 11.3.1.; *Clash of the Titans* (2010). 14:20-15:05.

1481„I will note as an aside here that I find the trope of one man (Zeus) raping a woman (Danae) as a means of punishing another man (Acrisius) utterly abhorrent, and I would have liked to see that being commented on and challenged within the film. But it wasn't, which is another reason why this just isn't the sort of film I'm ever going to really enjoy.“ Penelope's Weavings and Unpickings, '*Clash of the Titans* (2010), dir. Louis Leterrier'.

wegfallen. Die wahnsinnigen Züge des Kultführers stigmatisieren die Gruppe bereits von vornherein als böse. Deshalb verändert sich der Kult und aus einer Gruppe subversiver Anbeter einer dunklen Gottheit, die Menschen unter Vortäuschung politischen Umsturzes und des Bestrebens, eine gerechtere Gesellschaft herbeizuführen, für ihre Zwecke manipulieren, wird eine Gruppe halbwahnsinniger, sich selbst geißelnder Hippies, die die gegebene Weltordnung und das Sklavendasein gegenüber den Göttern beibehalten, und/oder schlicht die eigene Haut retten wollen, wofür sie bereit sind, die als ausschließlich positiv dargestellte Andromeda zu opfern[1482]. Die restlichen Menschen in Argos nehmen beinahe alle in Kauf, anstelle der Andromeda zu sterben. Eventuell vertritt der Kult auch politische Interessen, jedoch lässt sich das nur durch das Vorwissen der beiden anderen Drehbuchversionen erahnen. Ist die Darstellung von politischem Aufbegehren in dieser Situation etwa nicht mit dem Hollywoodkino vereinbar? Die Tiefgründigkeit und auch die Parallelen zu ähnlichen Gruppen in der heutigen Zeit fallen jedenfalls durch diese Darstellung weg[1483]. Andromedas und Kepheus' Dilemma wird im Film im Gegensatz zu den beiden vorigen Drehbuchversionen ebenfalls kaum behandelt.

Perseus' Handlungsmotivation stellt einen großen Kontrast zum Film von 1981 dar, da Perseus dort Andromeda ausdrücklich aus Liebe retten möchte. Dass Perseus wegen Andromeda den Kraken besiegen will, erschien Regisseur Leterrier jedoch als zu unglaubwürdig[1484]. *Clash of the Titans* (2010) weist zwar Anspielungen auf den Film von 1981 auf, jedoch wird oftmals bewusst eine andere Richtung eingeschlagen. Das beste Beispiel dafür stellt der Auftritt von Bubo, der mechanischen Eule dar, die sofort wieder weggelegt wird, sodass man darin zwar eine Hommage an den Film von 1981, aber auch gleichzeitig eine Abgrenzung davon erkennen kann[1485]. Eine weitere Ähnlichkeit mit dem Originalfilm stellt das Schwert als Gabe der Götter dar, was auch auf antiken Darstellungen basiert. Das Schwert weist außerdem, wie einige Aspekte des Films von 1981, Ähnlichkeiten mit den *Star Wars*-Filmen auf. Der Kampf mit der Medusa betont im Film von 2010 die Action, nicht die Suspense, die in *Clash of the Titans* (1981) den Reiz der Sequenz ausmacht. Ähnlich wie 1981 tritt Calibos nach dem Tod der Medusa noch einmal der verbleibenden Gruppe

1482 Im Gegensatz zu den Drehbüchern wird Andromeda auch beispielsweise nicht von einer kleinen Gruppe in einer Nacht- und Nebelaktion entführt. Stattdessen stürmt ein wilder Mob von Kultisten den Palast. *Clash of the Titans* (2010). 1:19:45-1:21:10.

1483 *Clash of the Titans* (2010). 13:05-13:29, 45:08-46:40, 1:19:10-1:20:03.

1484 „He goes on a journey because he fell in love with her? Really? I felt like what needed the most work was not the creatures [...] It was really the story and the motivation. Why would this guy go on this suicide mission, this impossible mission, for the love of a princess? That was not working for me.“ Vanity Fair, '*Clash of the Titans* Director: „You Shouldn't Remake *Clash of the Titans*“'; Vgl. Collider, 'Director Louis Leterrier On Set Interview CLASH OF THE TITANS'

1485 *Clash of the Titans* (2010). 26:40-26:48. „And although my friend and I both cheered when Bubo, the mechanical owl from the first film, put in a cameo appearance in the palace armoury, he turned out to be there only so that he could be rejected, and proper ‘serious’ weapons chosen instead – again, a sign that the new film wanted to present itself as taking a different approach to the story.“ Penelope's Weavings and Unpickings, '*Clash of the Titans* (2010), dir. Louis Leterrier'.

(die 2010 nur noch aus Io und Perseus besteht) entgegen. Dass nach ihrem Tod der Pegasus auftritt, vereint Vidalias Selbstaufgabe aus den vorigen Drehbüchern, die Perseus ermöglicht, den Pegasus zu reiten, mit den antiken Überlieferungen, da der Pegasos kurz nach Medusas Tod auftritt, wenngleich er im Film zuvor bereits zu sehen ist und nicht dem Körper der Medusa entspringt[1486]. Die Darstellung von Perseus auf dem Pegasus ist sicherlich auch von *God of War II* (2007) inspiriert, denn Perseus muss auf dem Pegasus vielen Projektilen, Gegnern usw. ausweichen[1487].
Der Kraken ist derartig riesig, dass er selbst in den Totalen nie vollständig gezeigt ist. Die Darstellung des versteinernden Kraken erinnert an den Effekt des Medusenhauptes auf Atlas in Ovids Metamorphosen[1488]. Dass Perseus Andromeda aus dem Wasser rettet, kommt ebenfalls in allen bisherigen Bearbeitungen von *Clash of the Titans* vor und kann hier, ähnlich wie im Drehbuch von 2008, als Überwinden des Todes der Familie (bzw. des Freundes im Drehbuch von 2008) durch Ertrinken gesehen werden. Möglicherweise handelt es sich dabei auch um die Akzeptanz der göttlichen Herkunft und der damit verbundenen übermenschlichen Fähigkeiten. Dass Perseus die Königswürde an der Seite von Andromeda ablehnt, macht im Film insofern Sinn, als ihm Andromeda nur flüchtig bekannt ist. Dass Perseus sie zurückweist, muss jedoch betont werden, da dies einen expliziten Gegensatz zum traditionellen Mythos darstellt. Ein Publikum, das mit damit nicht vertraut ist, mag diese Sequenz jedoch für unnötig und unpassend halten.

10.2.2.3.2.4. Rezeption und Wirkung

Clash of the Titans (1981), der bereits zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung altmodisch wirkte, konnte sich meist guter Kritiken erfreuen, die dem Film trotz seiner beinahe lächerlichen Kindlichkeit viele Aspekte des klassischen Abenteuerfilms zugute halten, wobei auch die visuellen Effekte besonders berücksichtigt werden[1489]. Finanziell war der Film erfolgreich, denn er spielte mit

1486*Clash of the Titans* (2010). 1:17:15-1:18:09.
1487Vgl. 11.4.1.2.
1488Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 657-663.
1489„'Clash of the Titans' is a grand and glorious romantic adventure, filled with grave heroes, beautiful heroines, fearsome monsters, and awe-inspiring duels to the death. It is a lot of fun. It was quite possibly intended as a sort of Greek mythological retread of "Star Wars" (it has a wise little mechanical owl in it who's a third cousin of R2-D2), but it's also part of an older Hollywood tradition of special-effects fantasies, and its visual wonderments are astonishing. […] All of this is gloriously silly. But because the movie respects its material, it even succeeds in halfway selling us this story; movies that look like "Clash of the Titans" have a tendency to seem ridiculous, but this film has the courage of its convictions“ Roger Ebert, 'Clash of the Titans': http://www.rogerebert.com/reviews/clash-of-the-titans-1981 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Antagony & Ecstasy, 'Harryhausen Week: Release the Kraken': http://antagonie.blogspot.co.at/2013/05/harryhausen-week-release-kraken.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Reelviews, 'Clash of the Titans (United States, 1981)': http://www.reelviews.net/reelviews/clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Variety, 'Review: 'Clash of the Titans'': http://variety.com/1980/film/reviews/clash-of-the-titans-2-1200425014/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; The New York Times, 'Clash of the Titans (1981)': http://www.nytimes.com/movie/review?res=9501EED61138F931A25755C0A967948260&partner=Rotten

einem Budget von ca. 15 Mio US-Dollar allein in den USA 41,092,328 US-Dollar ein[1490]. In *Clash of the Titans* (1981) werden die Götter von bekannten Schauspielern wie Laurence Olivier, Maggie Smith, Ursula Andress und Jack Gwillim gespielt, was den künstlerischen Anspruch des Films unterstreichen soll. Burgess Meredith, der den Ammon spielt, verkörpert außerdem in den *Rocky*-Filmen Rockys Trainer, sodass er in *Clash of the Titans* (1981) eine ähnliche Rolle übernimmt. Bevor Harry Hamlin die Rolle des Perseus bekam wurde auch Arnold Schwarzenegger für die Rolle in Erwägung gezogen, jedoch wollte man nicht auf die Ästhetik der Muscleman-Epics zurückfallen.

In *Clash of the Titans* (2010) wurde mit der Besetzung der Götter ähnlich vorgegangen, denn Liam Neeson spielt Zeus und Ralph Fiennes verkörpert Hades. Beide spielen zusammen in *Schindler's List* (1993) mit. Vor allem Ralph Fiennes' Rolle als Hades ist eine Ergänzung zu den vielen Bösewichtern, die er in anderen Filmen spielte, wobei für *Clash of the Titans* (2010) vor allem seine Verkörperung des Voldemort aus den *Harry Potter*-Filmen (2001-2011) maßgeblich gewesen sein muss. Hauptdarsteller Sam Worthington wurde vor allem durch die Action- bzw. Abenteuerfilme *Terminator Salvation* (2009) und *Avatar* (2009) bekannt. Wie auch im Vorgänger von 1981 spielt in *Clash of the Titans* (2010) ein ehemaliges Bondgirl mit, nämlich Gemma Arterton, die Io verkörpert. Ray Harryhausen arbeitete trotz der Bitten von Leterrier nicht an der Neuverfilmung mit. Der Film wurde vor allem auf den Kanaren gedreht, um die Landschaft des Mittelmeerraumes zu simulieren. Da die Protagonisten durch verschiedene, z.T. mythische Landschaften ziehen, zählen neben Studioaufnahmen in Großbritannien auch verschiedene Orte in Wales und Äthiopien zu den Drehorten.

Clash of the Titans (2010) wurde von den Kritikern zumeist als mittelmäßig bis schlecht bewertet. Sie bemängeln oft Probleme mit der Story, die trotz großen Potenzials nur als Leinwand für opulentes Actionkino dient und somit dem Originalfilm nicht gerecht wird, sowie die schauspielerische Leistung. Dies liegt u.a. daran, dass der Film die vielen verschiedenen Drehbuchversionen mit dem Film von 1981 zusammensetzt, wobei die Anspielungen auf die antiken Überlieferungen meist Zitate aus zweiter Hand sind, die den zuvor genannten Inspirationen entspringen[1491]. Besonders hervorzuheben sind dabei auch Parallelen zwischen der Story von *Clash*

%2520Tomatoes Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1490Vgl. Box Office Mojo, 'Clash of the Titans (1981)': http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=clashofthetitans.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Imdb, 'Box office/business for Clash of the Titans (1981)', http://www.imdb.com/title/tt0082186/business?ref_=tt_dt_bus Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1491Vgl. Bereitsgesehen.de, 'Kritik: Kampf der Titanen'.; Wilson Country News, "Clash of the Titans' an exhausting spectacle': http://www.wilsoncountynews.com/article.php?id=26993&n=movie-reviews-clash-of-the-titans-an-exhausting-spectacle Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Examiner.com, Movie Review: 'Clash of the Titans': http://www.examiner.com/article/movie-review-clash-of-the-titans-1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Imdb, 'Reviews & Ratings for Clash of the Titans': http://www.imdb.com/title/tt0800320/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Penelope's Weavings and Unpickings, '*Clash of the Titans* (2010), dir. Louis Leterrier'.

of the Titans (2010) und *Conan the Barbarian* (1982)[1492]. Zudem wird bemängelt, dass der Film nichts mit den traditionellen Bearbeitungen des Perseusmythos zu tun hat. Allerdings muss auch darauf hingewiesen werden, dass der Film diesen Anspruch auch nicht erhebt und sich selbst als Remake des Films von 1981 sieht[1493].

Die Kämpfe wurden mit spannender Musik, wackeliger Kamera, rasanten Kamerafahrten und schnellen Schnitten inszeniert, wobei auch viel Zeitlupe verwendet ist, was wohl auf die Verwendung in den *God of War*-Spielen und *300* zurückzuführen ist. Die 3D-Effekte, die im Nachhinein hinzugefügt wurden, liefern Grund zur Kritik: Obwohl er sich zunächst über die Veröffentlichung in 3D freute[1494], was allerdings als Werbemaßnahme für den Film interpretiert werden kann, äußerte Regisseur Leterrier sich einige Zeit nach der Veröffentlichung des Films negativ über die Entscheidung, den Film in 3D anzubieten[1495]. Leterrier sagte im Nachhinein über *Clash of the Titans* (2010), dass er zunächst gegen einer Neuverfilmung gewesen sei[1496] und dass es sich bei der Kinoversion von *Clash of the Titans* (2010) nicht um seinen Film handle, da dieser in der Nachproduktion derart verändert worden sei, dass wichtige Passagen völlig fehlten, Unstimmigkeiten in der Handlung entstanden seien und die Grundaussage völlig verändert sei[1497]. Wie anhand der 'Deleted Scenes' auf der DVD ersichtlich ist, sind all diese Sequenzen zwar nicht sehr lang, fügen der Handlung jedoch viel mehr Tiefe hinzu, die der Kinoversion fehlt. Aus diesem

---

1492Vgl. Cinema Crazed, 'Clash of the Titans (2010): Combo Pack Blu-Ray/DVD/Digital': http://cinema-crazed.com/blog/2010/07/27/clash-of-the-titans-2010-combo-pack-blu-raydvddigital/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1493„an dieser Stelle sei angefügt, dass man besser kein einziges Wort über die Authentizität der Adaptation der griechischen Mythologie verliert, da alles hohler Kokolores und nicht besser als bei 'Percy Jackson' ist“ Bereitsgesehen.de, 'Kritik: Kampf der Titanen'.; „The names I just wrote are from actual Greek mythology. […] Anyway, if you're of a mind to, you could go read up on that stuff instead of paying good money to see this film. It would be more fun and the book wouldn't be in really rotten 3D either. You could even go to the library, where the books are free.“ Movies.com, 'Clash of the Titans Review': http://www.movies.com/movie-reviews/clash-of-the-titans-review/dave-white/m64921 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1494Vgl. MoviesOnline, 'Louis Leterrier Interview, *Clash of the Titans*'.

1495„It was famously rushed and famously horrible. It was absolutely horrible, the 3D. Nothing was working, it was just a gimmick to steal money from the audience. “ Huffpost Entertainment, 'Louis Leterrier, 'Now You See Me' Director, On The Problems With 'The Incredible Hulk' And 'Clash Of The Titans': http://www.huffingtonpost.com/2013/05/28/louis-leterrier-now-you-see-me_n_3333311.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Cinefacts, '“Kampf der Titanen“: Louis Leterriers späte Abrechnung': http://www.cinefacts.de/News-Features/News/Kampf-der-Titanen-Louis-Leterriers-spaete-Abrechnung,32049 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1496„So, I told [Warner Brothers], 'I understand why you’re remaking it: It makes sense, it’s exciting. But you shouldn’t. It’s bad. Don’t do this.'” Vanity Fair, '*Clash of the Titans* Director: „You Shouldn't Remake *Clash of the Titans*“'.;
Vgl. Collider, 'Director Louis Leterrier On Set Interview CLASH OF THE TITANS'.; Vgl. Collider, 'Director Louis Leterrier Interview CLASH OF THE TITANS': http://collider.com/director-louis-leterrier-interview-clash-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1497„I'm a good boy and I rolled with the punches and everything, but it's not my movie. 'Clash of the Titans' is not my movie. And ultimately that's why I didn't do the sequel. It's a fun action movie, all in all. Some people are really happy with the movie. I tried to do the best I could, but it was not the best experience of my life, I must say. I wasn't protected. Talking about surrounding yourself with the right people -- I felt like I was really thrown at the wolves“ Huffpost Entertainment, 'Louis Leterrier, 'Now You See Me' Director, On The Problems With 'The Incredible Hulk' And 'Clash Of The Titans'.

Grund ist *Clash of the Titans* (2010) nicht nur ein gutes Beispiel für eine moderne Mythenbearbeitung, die durch viele verschiedene aufeinander aufbauende und parallele Versionen aus mehreren Epochen entsteht, sondern auch für das problematische Verhältnis von Drehbuchautoren und Regisseuren zu ihren Studios, die in der Filmproduktion das letzte Wort haben und jede künstlerische Vision zerstören können.

Mit einem Budget von 125 Millionen US-Dollar spielte der Film weltweit 493,214,993 US-Dollar ein[1498], sodass die Produktionsfirma Warner Brothers eine Fortsetzung für sinnvoll hielt, um den finanziellen Erfolg zu wiederholen. Der große finanzielle Erfolg von *Clash of the Titans* von 2010 ist sicherlich sowohl mit der Popularität des Originalfilms, als auch mit den Publikumserfolgen anderer Antikenfilme, vor allem *300*, zu erklären.

10.3. *Wrath of the Titans* (2012)

Wrath of the Titans (2012) nimmt als Fortsetzung eines Remakes eines Films, der die griechische Mythologie behandelt, einen besonderen Platz in der Geschichte der Mythenbearbeitungen ein. Leterrier, der für *Clash of the Titans* (2010) Regie führte, weigerte sich jedoch wegen seiner negativen Erfahrungen mit dem Studio, dies auch für *Wrath of the Titans* zu tun, und wird für den zweiten Teil als ausführender Produzent angeführt[1499]. Auch die Drehbuchautoren haben gewechselt. Die Drehorte sind in den meisten Fällen dieselben wie in *Clash of the Titans* (2010), um denselben Landschaftsstil zu zeigen.

10.3.1. Handlung

Die Handlung von *Wrath of the Titans* beginnt einige Jahre nach den Ereignissen des ersten Teiles. Io ist tot, Perseus hat sich von seiner göttlichen Abstammung distanziert und lebt ein einfaches Fischerleben mit seinem Sohn. Er hat kein Interesse an Göttern und Titanen und versucht dies seinem Sohn Helius beizubringen[1500]. Wegen des wachsenden Willens zur Selbstbestimmung

1498Vgl. Box Office Mojo, 'Clash of the Titans (2010): http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=clashofthetitans10.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1499Vgl. Huffpost Entertainment, 'Louis Leterrier, 'Now You See Me' Director, On The Problems With 'The Incredible Hulk' And 'Clash Of The Titans'.; Vgl. The Hollywood Reporter, "Clash of the Titans' Director Calls Its 3D Conversion 'Absolutely Horrible": http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/clash-titans-director-calls-3d-559105 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1500„Helius: 'I want to be a good god and do good things!' – Perseus: 'There's no such things as good gods.' – Helius: 'some of them are good' – Perseus: 'Helius, there's more in life than gods and titans.'" *Wrath of the Titans.* 01:50-01:57.

verlieren die Götter an Macht, da kaum noch zu ihnen gebetet wird. Zeus bittet seinen Sohn Perseus daher um Hilfe, da die Götter durch den Machtverlust sterblich werden könnten und somit Kronos aus seinem Gefängnis im Tartarus auszubrechen droht, was das Ende der Erde bedeuten würde[1501]. Perseus ist zunächst nicht interessiert, da er mit den Göttern nichts mehr zu tun haben will. Poseidon und Zeus treffen sich mit Hades in der Unterwelt, um den Tartaros zu verstärken und so Kronos zurückzuhalten. Hades und Ares verbünden sich mit Kronos, der ihnen bei seiner Rückkehr die Beibehaltung ihrer Unsterblichkeit verspricht, gegen die anderen Götter und nehmen Zeus gefangen, um mit seiner göttlichen Macht Kronos' Aufstieg zu ermöglichen. Poseidon kann entkommen, jedoch verursacht dieses Ereignis und Kronos' Erwachen Erdbeben und sendet Kreaturen aus der Unterwelt auf die Erde[1502]. Perseus' Fischerdorf wird von einer Chimäre, die durch die Ereignisse im Tartaros an die Oberfläche gelangt ist, angegriffen. Perseus tötet die Chimäre und trifft kurz darauf zusammen mit Helius in einem verlassenen Tempel Poseidon, der sie über die Geschehnisse im Tartaros aufklärt. Er schickt Perseus los, seinen Sohn Agenor zu suchen, damit ihn dieser zum 'Fallen One' bringt, der sich im späteren Verlauf als Hephaistos herausstellt, um Zeus aus dem Tartaros zu befreien. Nur so kann Kronos und der Weltuntergang aufgehalten werden[1503]. Poseidon übergibt Perseus seinen Dreizack, den er Agenor geben soll, und zerfällt zu Staub.

Perseus fliegt, nachdem er sich von Helius, der ihm sein Holzschwert schenkt, verabschiedet hat, auf dem Pegasus zum Heereslager von Andromeda, die die Griechen anführt. Zusammen mit Andromeda und Agenor, der sich wegen Diebstahls im Kerker bei Andromeda befindet, sowie einigen Kriegern macht sich Perseus auf die Suche nach Hephaistos. Auf der sich bewegenden Insel Kail[1504] trifft die Gruppe zunächst Zyklopen, die nach kurzem Kampf die Gruppe zu Hephaistos bringen: Dieser hat in Zusammenarbeit mit den Zyklopen den Dreizack des Poseidon, den Blitz des Zeus und die Forke des Hades gefertigt, welche, miteinander kombiniert, den Speer von Trium ergeben, der Kronos besiegen kann. Hephaistos hat außerdem den Tartaros gebaut und will der Gruppe helfen, Zeus zu befreien. Vor dem Eingang in den Tartaros wird die Gruppe jedoch von Ares überrascht, der alle Gruppenmitglieder außer Perseus, Agenor und Andromeda tötet, da diese sich ins Labyrinth, das in den Tartaros führt, retten können. Dort bekämpft Perseus den Minotauros und erreicht zusammen mit Agenor und Andromeda schließlich den angeketteten Zeus, dessen göttliche

1501 *Wrath of the Titans.* 02:35-03:47.

1502 *Wrath of the Titans.* 06:00-09:37.

1503 Der Film zieht Parallelen zu klassischen Actionfilmen, die ebenfalls das Ende der Welt als Konsequenz für das Scheitern der Helden beinhalten, wie z.B. *Das Fünfte Element* oder *Armageddon.*

1504 Obwohl die Insel nicht existiert, gibt es in der griechischen Mythologie schwimmende Inseln. Bei Homer trifft Odysseus auf einer solchen ebenfalls einen Gott, nämlich Aeolos. Vgl. Homer: Odyssee. X, 1-4.

Macht langsam auf Kronos übergeht[1505]. Zeus entschuldigt sich gegenüber Hades für sein Verhalten und die beiden Götter versöhnen sich. Hades wird von Ares angegriffen. Kronos erwacht, jedoch kann Perseus Zeus befreien[1506]. Nun fehlt der Gruppe nur noch Zeus' Blitz, der in Ares' Besitz ist, um den Speer zu vervollständigen. Ares findet außerdem Helius' Holzschwert[1507]. Die Menschen bereiten sich auf das Erwachen von Kronos vor, Perseus, Andromeda und Agenor bringen den sterbenden Zeus in eines der Zelte des Heerlagers, woraufhin Perseus erkennt, dass er von vornherein seinem Vater hätte zur Seite stehen sollen. Er betet nun zu Ares, um ihn herauszufordern und ihm den Blitz des Zeus zu entreißen[1508]. Währenddessen werden die Linien der Menschen von dämonischen Wesen überrannt. Ares bringt Helius mit zum Kampf gegen Perseus, damit dieser den Verlust des Vaters spürt und somit sein Leid teilt. Ares wird von Perseus mithilfe des Holzschwertes seines Sohnes und Zeus' Blitz besiegt.
Hades erscheint im Zelt und übergibt Zeus, mit dem er sich versöhnt, einen Teil seiner eigenen göttlichen Macht. Beide stellen sich darauf mit göttlicher Macht dem erwachenden Kronos entgegen. Dies kostet sie den Rest ihrer göttlichen Macht, allerdings reicht dies aus, um Perseus zu ermöglichen, Kronos zu vernichten[1509]. Zeus zerfällt daher nun vor Perseus' Augen auch zu Staub und Hades hat keine göttliche Macht mehr[1510].

10.3.2. Analyse

Da es sich bei dem Film um eine Fortsetzung handelt, lassen sich einige Elemente erkennen, die bereits in *Clash of the Titans* (2010) zu finden waren: Beispielsweise wird die Vorgeschichte zwar nicht anhand von astronomischen Phänomenen, jedoch von abstrakten Bildern erklärt, die zwischen schwarzfiguriger Vasenmalerei und Höhlenmalerei angesiedelt sind[1511]. *Wrath of the Titans* weist von Beginn an dramaturgische Probleme auf, die nur im Rahmen einer filmischen Fortsetzung zu finden sind: Io, die im vorigen Film eine wichtige Rolle innehat und von Zeus wiederbelebt wird, damit sie Perseus Gesellschaft leisten kann, ist tot. Der Grund dafür war keine freie Entscheidung der Autoren, sondern ein Terminkonflikt der Schauspielerin Gemma Arterton, sodass sie ihre Rolle

1505 *Wrath of the Titans.* 50:00-59:02.
1506 *Wrath of the Titans.* 1:00:40-1:03:30.
1507 *Wrath of the Titans.* 1:03:32-1:03:43.
1508 *Wrath of the Titans.* 1:04:10-1:06:05.
1509 *Wrath of the Titans.* 1:12.30-1:14:11, 1:16:04-1:21:15.
1510 *Wrath of the Titans.* 1:21:15-1:23:50.
1511 *Wrath of the Titans.* 00:35-00:55. Dies erinnert an die Sterne, mithilfe derer die Titanomachie und die Verteilung der Mächte der Götter in *Clash of the Titans* (2010) erklärt werden und die wiederum eine Anspielung auf den Film von 1981 sind.

als Io nicht mehr aufnehmen konnte[1512]. Auch derart triviale Tatsachen können die Gründe für die Veränderung einer Mythendarstellung sein! Andromeda musste, ebenfalls aus terminlichen Gründen, anstelle von Alexa Davalos von Rosamund Pike verkörpert werden[1513].

Wrath of the Titans verweist nur noch minimal auf den Originalfilm *Clash of the Titans* (1981), denn die mechanische Eule Bubo hat auch in diesem Film wieder einen kleinen Gastauftritt, trägt aber nicht maßgeblich zur Handlung bei[1514].

Der Film dreht sich vor allem um die Familienintrigen der griechischen Götter und um Verantwortungsbewusstsein. Die Götter werden als eine sehr verworrene und aufgespaltene Familie dargestellt, was vielen antiken Mythenbearbeitungen entspricht. Auf die klassische Mythologie wird jedoch im Film nur angespielt. Sie stellt eher den Steinbruch für die Geschichte dar, die völlig neu ist[1515]. Der Mythos geht am Ende des Films unter, da übernatürliche Wesen nicht mehr existieren. Dies stellt den Übergang von mythischer zu historischer Zeit dar, wobei Figuren jedoch von Göttern abstammen können, was an die Darstellung der Geschichte durch Herodot erinnert[1516]. Vor allem das Ende des Films zeigt eine Akzeptanz der eigenen Abstammung, was den identitätsstiftenden Aspekt des Mythos, der sowohl für die antiken Griechen, als auch für heutige Menschen wichtig ist, unterstreicht. Am Ende des Films ist der selbstbestimmende Mensch jedoch der wahre Herr über die göttliche Schöpfung. Dieser Ansatz erinnert an frühe Drehbuchversionen von *Clash of the Titans* (2010), die möglicherweise für diesen Film herangezogen wurden.

Die Inszenierung der Kämpfe zeigt viel Staub, verwackelte, hektische Bilder und Explosionen, was an moderne Kriegsfilme erinnert, wodurch die Actionsequenzen realer wirken sollen und emotional ansprechender sind[1517]. Dies liegt nahe, denn Regisseur Jonathan Liebesman hat zuvor, neben einigen Horrorfilmen, *Battle: Los Angeles* (2011) inszeniert, der über ähnliche visuelle Merkmale verfügt[1518]. Der Zuschauer soll dabei in ein realistisches Umfeld versetzt werden, das er beinahe spüren kann: Die subjektive Kamera zeigt Staub- und Lavafontänen, Hitze, die die Luft flimmern lässt und übernatürliche Kreaturen aus der subjektiven Sicht eines einfachen Menschen, sodass der Zuschauer wirklich in die Handlung hineinversetzt ist.

1512 Vgl. Filmschoolrejects, 'Review: 'Wrath of the Titans' is messy, meaningless mythology lite': http://filmschoolrejects.com/reviews/review-wrath-of-the-titans-bsali.php Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1513 Vgl. Screenrant, 'Rosamund Pike Joins 'Wrath ot the Titans' as Andromeda': http://screenrant.com/wrath-of-the-titans-cast-rosamund-pike-pauly-100738/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1514 *Wrath of the Titans.* 39:10-41:50.

1515 Im Interview sagen Regisseur Liebesmann und Darsteller Sam Worthington genau das. Vgl. Youtube, 'Sam Worthington and Jonathan Liebesman Wrath of the Titans Interview': https://www.youtube.com/watch?v=V2TrnCC7RJ8 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1516 Vgl. Wesselmann, Katharina: Mythische Erzählstrukturen in Herodots *Historien.* Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2011. Diese Herangehensweise ist auch im Spiel *Titan Quest* zu finden (Vgl. 11.5.).

1517 Wrath of the Titans. 1:06:45-1:07:20, 1:08:00-1:09:05.

1518 Vgl. Screenrant, "Wrath of the Titans' Review': http://screenrant.com/wrath-titans-reviews-kofi-162098/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Die ästhetische Nähe zum Videospiel liegt auf der Hand, denn die Hindernisse, die die Helden überwinden müssen, erinnern an Spiele und auch für die Dimensionen im Film dienten sicherlich die *God of War*-Spiele als Inspiration.
Die Musik ähnelt zwar stilistisch *Clash of the Titans* (2010), weist jedoch keine gemeinsamen Motive auf und ist eher atmosphärisch, anstelle klare Erkennungsmelodien und Motive zu liefern. Die Musik verfügt außerdem z.T. über subtile elektronische Elemente.

10.3.2.1. Darstellung der Figuren

Perseus' Charakter ist in *Wrath of the Titans* zwar sehr viel entwickelter und elaborierter als in *Clash of the Titans* (2010), jedoch ist der Umgang mit Helius in besonders wichtigen Situationen (Abschied von ihm, Wiedersehen) nicht sehr emotional, auch wenn er ihn stets als den Grund für seine Bemühungen nennt[1519]. Handelt es sich dabei um das moderne Helden- und Männerbild, das emotionale Offenheit als feminin bezeichnet, oder um Mängel des Drehbuchs? Nach heutigem Verständnis untergräbt die Verwendung von 'Röcken' für Männer in einem Hollywoodfilm die maskuline Seite des Helden bereits genug, sodass emotionale Blöße, die man bei den Actionhelden der 80er und 90er noch mehrfach erkennen konnte (z.B. bei Riggs und Murtaugh, den beiden Hauptfiguren der *Lethal Weapon*-Reihe (1987-1998)), keinen Platz mehr zu haben scheint. Perseus soll vernünftiger und älter dargestellt werden als in *Clash of the Titans* (2010)[1520]. Der Versuch, Helius von Abenteuern abzuhalten, da es im Leben um mehr gehe, wird angedeutet, jedoch nur unzureichend thematisiert.
Perseus weist in *Wrath of the Titans* Aspekte verschiedener Helden der griechischen Mythologie auf: Wie Bellerophon tötet er die Chimäre und reitet den Pegasos[1521], wie Theseus tötet er den Minotauros im Labyrinth[1522] und wie der klassische Perseus küsst er am Schluss des Films Andromeda[1523]. Der Konflikt zwischen Perseus und Hades, der die Motivation für Perseus' Handlungen in *Clash of the Titans* (2010) darstellt, wird jedoch überhaupt nicht thematisiert.

1519 In den nicht verwendeten Szenen ist die Verbindung zwischen Perseus und Helius emotionaler. *Wrath of the Titans.* Nicht verwendete Szenen: Perseus schuldet Helius eine Erklärung. 00:25-00:52.
1520 *Wrath of the Titans.* Nicht verwendete Szenen: Perseus schuldet Helius eine Erklärung. 00:01-00:27. Vgl. Collider, 'Sam Worthington and Liam Neeson Talk WRATH OF THE TITANS, Character Changes, Action Scenes, and More': http://collider.com/sam-worthington-liam-neeson-wrath-of-the-titans-interview/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.
1521 *Wrath of the Titans.* 10:35-13:50, 19:40-21:40.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 32.
1522 *Wrath of the Titans.* 50:00-58:54.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. VIII, 152-176.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Theseus apud Minotaurum, Ariadne (S. 53).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 213ff; IV, 7ff.
1523 *Wrath of the Titans.* 1:25:05-1:25:30.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Andromeda (S. 57).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II 43f.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 671-740.

Andromeda nimmt in *Wrath of the Titans* eine viel aktivere Rolle als in *Clash of the Titans* (2010) ein, was eher dem Film von 1981 entspricht. Der Kontrast zwischen der Darstellung von 2010 und 2012 ist so stark, dass durch die charakterliche Veränderung in Verbindung mit der Neubesetzung (die im übrigen auch optisch mit der Darstellung von 2010 wenig gemein hat) Probleme entstehen könnten, die beiden Darstellungen als ein und dieselbe Figur zu erkennen. Die starke, kämpfende Herrscherin der Griechen erinnert u.a. an die Amazonen und bildet einen Kontrast zur eher 'farblosen' und passiven Io aus *Clash of the Titans* (2010). Andromeda wird bewusst als Gegensatz zum Frauenrollen-Klischee im Actionfilm inszeniert und muss weder gerettet noch geführt werden, was an Frauenfiguren wie z.B. Prinzessin Leia aus den *Star Wars*-Filmen erinnert. Pike erklärt in einem Interview, dass sie Mel Gibson's Rolle aus *Braveheart* (1995) für die Rolle der Andromeda studiert habe, und übersetzt den Namen 'Andromeda' mit „She who has bravery in her heart“[1524]. Dass sie als Nachfolgerin des Königshauses von Argos die Herrschaft über alle Griechen hat, entspricht zwar nicht den klassischen Mythen oder der Geschichte des antiken Griechenlands, verstärkt hier allerdings den Zusammenhalt der Menschen gegenüber einer Bedrohung von außen, was auch in der griechischen Geschichte zu erkennen ist[1525].
Die restlichen menschlichen Figuren aus *Wrath of the Titans* sind so platt bzw. unwichtig, dass sich eine intensive Analyse nicht lohnt.

10.3.2.2. Darstellung der Götter und des Göttlichen

Die **Götter** sind in *Wrath of the Titans* noch abhängiger von den Menschen als in *Clash of the Titans* (2010), da sie deren Existenz durch Anbetung in der Hand haben: Die Götter regieren die Menschheit zwar, doch durch die Skepsis und Verdrossenheit der Menschen ist ihre Existenz bedroht. Obwohl dies in einem antiken Kontext auf den ersten Blick weniger zu funktionieren scheint, wenngleich es auch in der Antike ähnliche Ansätze gibt[1526], ist festzuhalten, dass, wie bereits in der Mythosdefinition beschrieben, die Mythen immer mehr über die Zeit aussagen, in der

1524Youtube, 'Rosamund Pike – Wrath of the Titans Interview with Tribute': https://www.youtube.com/watch?v=69_VnIFkp1s Zugriffdatum: 02.11.2016. Dies wurde wahrscheinlich aus Werbezwecken so übersetzt, denn der Name 'Andromeda' setzt sich aus den griechischen Begriffen für 'Mann' und 'Herrscher' zusammen. Möglicherweise ist jedoch die im Interview gegebene Übersetzung eine Interpretation, die auf diese Wortkombination zurückzuführen ist, z.B. als 'diejenige die sich um Mut kümmert'. Andromeda zu Perseus: „Are you giving me orders now?!“ *Wrath of the Titans.* 26:45-26:51.

1525Sowohl in der Geschichte als auch im Mythos besteht Griechenland nicht aus einem großen Staat, sondern aus mehreren Poleis, die mehr oder weniger unabhängig agieren. Selbst während des Peloponnesischen Krieges existieren neutrale Poleis neben den rivalisierenden Bündnissen. Erst Alexander der Große vereint die Griechen in einem Reich. Es gibt jedoch geschichtliche Ereignisse, wie die Perserkriege, die eine Vielzahl der Griechen dazu veranlassen, ihre Rivalitäten beizulegen und gemeinsam gegen einen Feind von außen zu kämpfen.

1526Vgl. Murray, Penelope (Hrsg.): Plato on Poetry. S. 21-24.; Vgl. Plato: Republic. 376d-398a. 595a-608b.

sie rezipiert werden, als über die Zeit, in der sie handeln[1527]: Die Abwendung der Menschen von den Göttern mag die Religionsverdrossenheit, die in der postmodernen westlichen Welt um sich greift, thematisieren. Zeus sieht die Menschen nicht mehr als Untertanen und unterlegene Kreaturen, sondern betont die Symbiose von Göttern und Menschen, wovon sich Hades zunächst abgrenzt[1528].
Die Menschen sind, obwohl sie nicht über göttliche Kräfte verfügen, wegen ihrer Menschlichkeit, worunter Selbstaufgabe, Bescheidenheit und ähnliche Tugenden zu verstehen sind, den negativ konnotierten, streitsüchtigen Göttern sogar überlegen[1529]. Dass Hades am Ende des Films seine Macht verliert und zu einem Menschen wird, unterstreicht dies, allerdings mag es sich dabei auch um eine Form der Apotheose handeln, da die Menschen nun die Götter ersetzen. Die Götter können das Schicksal der Welt, das sie selbst heraufbeschworen haben, auch nur durch dezidiert menschliches Handeln abwenden: Zeus entschuldigt sich bei Hades für die Verbannung, vergibt ihm, dass seine göttliche Macht dazu verwendet wird, Kronos zu erwecken, und bittet ihn, sich an seine guten Seiten zu erinnern. Hades schlägt sich darauf auf die Seite von Zeus und den Menschen. Er beneidet die Menschen, da sie nach dem Tod an einen anderen Ort gelangen, Götter jedoch einfach aufhören zu existieren[1530]. Die Darstellung, dass Götter menschliche Züge aufweisen, wurde bereits in der Antike kritisiert, jedoch weisen die Götter hier schließlich positive Aspekte des menschlichen Wesens auf[1531]. Der Gedanke, dass Zeus Hades vergibt, mag eine Anspielung auf das christliche Bild des vergebenden Gottes sein. Die Aufforderung, sich an das Gute in sich zu erinnern, ist außerdem ein bekanntes Element in *The Return of the Jedi* (1983) und die Parallelen zur Handlung von *Wrath of the Titans* liegen dabei auf der Hand.
Dass griechische Götter sterben, ist bereits im Rahmen von *Immortals* (2011) und in den *God Of War*-Videospielen bearbeitet worden[1532]. In *Wrath of the Titans* hat der Tod der Götter jedoch einen anderen Hintergrund, da er den Menschen nun als unabhängigen Mittelpunkt der Schöpfung betrachtet, was eher dem christlichen Weltbild entspricht als dem klassisch griechischen. Der Tod der Götter erinnert auch an das Ende der Welt in der nordischen Mythologie. Die Götter werden überflüssig, da die Probleme, die von ihnen verursacht wurden, nun gelöst sind und der Mensch sich selbst bestimmt.

1527Vgl. 2.; Vgl. Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. S. 9f.
1528„You're sweating like a human, brother. Next it will be tears." *Wrath of the Titans.* 17:47-17:52. Siehe dazu u.a. Andromedas Ansprache gegenüber Hephaistos: „I'm sorry that you think being human is not enough, but we humans hope when there's no hope. And we believe when to believe is idiotic. But sometimes in spite of everything we prevail." *Wrath of the Titans.*42:18-42:40.
1529Dies wird vor allem in den 'Deleted Scenes' deutlich: *Wrath of the Titans.* Nicht verwendete Szenen: Zeus wird an vermissten Olympiern vorbeigeführt. 00:50-1:25.
1530Aus diesem Grund hilft er auch Kronos, da dieser ihm die Beibehaltung der Unsterblichkeit versichert. *Wrath of the Titans.* 44:45-45:38.
1531Vgl. Bröcker, Walter: Theologie der Ilias. S. 34ff.; Vgl. Murray, Penelope (Hrsg.): Plato on Poetry. S. 21-24.; Vgl. Plato: Republic. 376d-398a. 595a-608b.
1532Vgl. 10.4. & 11.4.

Zeus ist in *Wrath of the Titans* als durchwegs positive Gottheit dargestellt, was im Kontrast zu *Clash of the Titans* (2010) steht. Die Konflikte des ersten Teils sind ín *Wrath of the Titans* kaum mehr erkennbar. Nur Hephaistos erinnert sich daran, dass Zeus seine Macht zu Kopf gestiegen ist[1533]. Das Vater-Sohn-Verhältnis zwischen Zeus und Perseus ist deutlich besser, auch wenn Perseus anfangs wenig mit seinem Vater zu tun haben will[1534]. Zeus wirkt besonnener und ruhiger und hat erkannt, dass die Menschen ihre eigenen Vorzüge gegenüber den Göttern haben.

Hephaistos wird als 'Gefallener' bezeichnet. In der christlichen Tradition wird damit Luzifer in Verbindung gebracht, hier jedoch verweist der Begriff auf die Episode der griechischen Mythologie, in der Hephaistos vom Olymp auf die Erde fällt. Das im Film gezeigte Humpeln wegen des lahmen Fußes ist bei manchen Autoren die Konsequenz des Sturzes[1535].

Ares stellt den direkten Kontrast zu Perseus' Sohn dar: Seine Wut, die er als Kriegsgott auslebt, geht darauf zurück, dass er ein ungeliebtes, missverstandenes oder schlecht erzogenes Kind ist, das die Liebe seines Vaters möchte. Helius bildet dazu den Gegensatz, da er das geliebte Kind ist, das fernab von den Problemen der weiten Welt aufwächst und das sich nach Abenteuern sehnt. Die kindliche Abenteuerlust wird durch das Holzschwert symbolisiert, das Ares findet. Das Motiv, dass Ares von einem Titan instrumentalisiert wird, ist auch im Jugendroman *The lightning thief*[1536] zu finden.

Der **Speer von Trium** existiert zwar in keiner anderen Mythosbearbeitung, stützt sich jedoch auf die Darstellung, in der die Kyklopen die drei Gegenstände, aus denen in *Wrath of the Titans* der Speer besteht, für das göttliche Brüderpaar herstellen. Anstelle einer Forke, die wiederum den Vergleich Hades-Teufel nahelegt, handelt es sich in anderen Mythosbearbeitungen um eine Art Tarnkappe, die u.a. von Perseus dazu verwendet wird, die Medusa zu töten. Wie auch in klassischen Mythendarstellungen lässt sich der Titan nur durch die Zusammenarbeit der drei Brüder besiegen[1537].

Kronos wird als urtümlicher Magmariese inszeniert, der Ähnlichkeiten mit dem Balrog aus *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) aufweist. Dass beide Kreaturen einem früheren Zeitalter entstammen, unterstreicht dies. Kronos spricht auch eine alte Sprache, sodass der Kontrast zu den anderen Göttern und Menschen noch deutlicher wird. In *Wrath of the Titans* steht er für das Ende der Welt und stellt die nächste Stufe des alles zerstörenden Monsters dar, das die

1533*Wrath of the Titans.* 41:40-42:15.

1534Dies mag auf das möglicherweise später hinzugefügte Ende der Kinofassung von *Clash of the Titans* (2010) Bezug nehmen, da Zeus Perseus dort als Sohn anspricht und sich sogar erkenntlich zeigt.

1535*Wrath of the Titans.* 41:00-41:20.; Vgl. Homer: Ilias. XVIII, 394-405.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 19.

1536Vgl. Riordan, Rick: Percy Jackson and the Olympians. Book One. The lightning thief. New York: Disney Hyperion Books, 2006.

1537Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 7.

Darstellung des Kraken aus *Clash of the Titans* (2010) übertrumpft, obwohl beide Kreaturen im Film große Ähnlichkeit haben: Die Kamerafahrten, die Perseus auf dem Pegasus während des finalen Kampfes folgen, sind in beiden Filmen sehr ähnlich.

In *Wrath of the Titans* ist übernatürliches 'natürlich' inszeniert: Die übernatürlichen Phänomene sind mit großer Sorgfalt umgesetzt und weisen auch viele moderne Anspielungen auf: Bei Kronos' Erwachen explodiert der Berg, in dem er geschlafen hat und erinnert dabei beinahe schon an eine Atomexplosion. Durch diese Inszenierung gehört das Übernatürliche und das Profane im Film zusammen und ist nicht voneinander getrennt. Es handelt sich also um eine organische Zusammensetzung unserer realen Welt mit übernatürlichen Elementen. Dies wird dadurch unterstrichen, dass Perseus' Traum in anderen Farbtönen, unscharfen Bildrändern und gedämpftem Ton inszeniert ist, der jedoch profanes und übernatürliches auf die gleiche Art darstellt.

Dass die Götter selbst ins Geschehen eingreifen und u.a. Kämpfe zwischen Sterblichen und Göttern stattfinden, ist bereits in der *Ilias* beschrieben, jedoch nehmen die Götter dort die Gestalt sterblicher Helden ein[1538], statt in ihrer wahren Erscheinung aufzutreten.

10.3.2.3. Rezeption und Wirkung

Wrath of the Titans stellt den Versuch des Studios dar, den finanziellen Erfolg von *Clash of the Titans* (2010) zu wiederholen. Es lassen sich auch Referenzen auf andere erfolgreiche Antiken- und Fantasyfilme des 21. Jhdts., wie z.B. *300* und *The Lord of the Rings* (2001-2003) erkennen[1539]. Viele Kritiker merken an, dass die Effekte und die visuelle Aufbereitung zwar erstklassig sind, jedoch das Drehbuch seine Mängel hat. Die Autoren Dan Mazeau und David Johnson haben vor *Wrath of the Titans* keine bis wenige andere Drehbücher geschrieben, die verfilmt wurden. Bezeichnenderweise sind die verfilmten Drehbücher von David Johnson mit u.a. *The Orphan* (2009) und zwei Episoden der Fernsehserie *The Walking Dead* aus den Jahren 2011 und 2012 meist dem Horror-Genre zuzuordnen. Weder die Drehbuchautoren, noch Greg Berlanti, von dem die Story des Films stammt, haben sich bisher filmisch mit griechischen Mythen auseinandergesetzt, was die Schlussfolgerung nahelegt, dass sie allesamt die Mythologie lediglich als Leinwand für effektträchtiges Actionkino verwenden. Diese visuell spektakuläre Darstellung ist sicherlich ein Hauptanliegen des Films: Die Darstellung der Götter während des Kampfes, sowie die schiere Dimension von Kronos lassen den Zuschauer staunen, die Effekte des Films unterstreichen die göttlichen Kräfte als Naturgewalten.

1538Ein besonders gutes Beispiel stellt dafür die Diomedie dar, die die Heldentaten des Diomedes beschreibt, der ähnlich wie im Film, mit göttlicher Hilfe andere Gottheiten (Aphrodite & Ares) verwundet. Vgl. Homer: Ilias. V.

1539Der Schlachtruf der Krieger entspricht dem Schlachtruf der Spartiaten in *300. Wrath of the Titans.* 1:06:17-1:06:35.

Die Darstellung der göttlichen Fertigkeiten erinnert allerdings auch an die in modernen Superheldenfilmen wie beispielsweise den *Iron Man*-Filmen (2008-2013) oder *Spiderman*-Filmen (2002-2007). Greg Berlanti hat bereits an mehreren Superhelden-Projekten mitgearbeitet: Er schuf die Serie *My Superhero Family* (2010-2011) und schrieb das Drehbuch zu *Green Lantern* (2011). Der griechische Mythos ist für die Macher von *Wrath of the Titans* also kaum etwas anderes als die Möglichkeit, Superhelden darzustellen, wobei die philosophischen Hintergründe zugunsten von Action vernachlässigt werden, also die eigentlichen Problematiken und Hintergründe fehlen. Allerdings erhebt der Film auch nicht diesen Anspruch und kann mit Solomons Aussage, dass Filme manchmal für einfache Unterhaltung geschaffen sind, kommentiert werden[1540]. Die Actionsequenzen in *Wrath of the Titans* weisen Parallelen zu Videospielen auf und es gibt, wie bereits zu *Clash of the Titans* (2010), zu *Wrath of the Titans* ebenfalls ein Videospiel, das jedoch auf keiner Konsole, sondern nur für das Mobiltelefon erschienen ist[1541].

Die Kritiken zum Film sind, wie bereits bei *Clash of the Titans* (2010), tendenziell negativ[1542]. Dem Film wird aber auch angerechnet, dass er im Gegensatz zum Vorgänger eine starke Verbesserung darstellt[1543], der die Menschen vielleicht zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den griechischen Mythen bringen könnte[1544].

1540Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 322.

1541Vgl. Gameloft, 'Wrath of the Titans': http://www.gameloft.com/mobile-games/wrath-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1542Vgl. Los Angeles Times, 'Movie review: The gods aren't kind to 'Wrath of the Titans'': http://articles.latimes.com/2012/mar/30/entertainment/la-et-wrath-of-the-titans-20120330-1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; PG's Ramblings, 'The Wrath of the Titans – Awful script': https://pgsramblings.wordpress.com/2012/08/15/the-wrath-of-the-titans-awful-script/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Filmschoolrejects, 'Review: 'Wrath of the Titans' is messy, meaningless mythology lite'.

1543Vgl.Screenrant, ''Wrath of the Titans' Review'.; Abgeschminkt, 'Ohne Zorn in ZORN DER TITANEN': http://www.alleyways.de/abgeschminkt/2012/zorn-der-titanen-wrath-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Cinema Crazed, 'Wrath of the Titans (2012) [Blu-Ray/DVD/Digital Copy]': http://cinema-crazed.com/blog/2012/08/10/wrath-of-the-titans-2012-blu-raydvddigital-copy/ Zugriffsdatum: 02.11.2016. Die Verbesserung gegenüber *Clash of the Titans* von 2010 war auch eines der Hauptanliegen von Sam Worthington, der in beiden Filmen den Perseus spielt: „I just think we can improve on it… I think the first one, we kind of let down some people. And yeah, I totally agree. The only point of doing a sequel is either the audience demands it or you believe you can better the first one. What we're setting out to do with this one — the writers and the director and myself — is improve. I think I can act f***ing better, to be honest … Just take all the notes from people that I have been reading about on the 'net and give them a movie they f***ing want. This one I want to kind of try to satisfy a lot more people." Screenrant, 'Sam Worthington Promises 'Wrath of the Titans' Will Be Better': http://screenrant.com/sam-worthington-wrath-of-the-titans-rob-92934/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. IFC, 'Tim Grierson on Sam Worthington's Weird „Wrath of the Titans" promotional strategy: Trashing „Clash of the Titans"': http://www.ifc.com/fix/2012/03/sam-worthington-wrath-of-the-titans-promotional-strategy Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Collider, 'Sam Worthington and Liam Neeson Talk WRATH OF THE TITANS, Character Changes, Action Scenes, and More'.

1544„Doch es gibt eben diese Filme, die einen einfach nur angenehm unterhalten und staunen lassen möchten. Und dieser Film ist so weit grandios umgesetzt und bestens gelungen, dass er mit nur wenigen Flügelschlägen ganz oben bei seinem sich selbst gesetzten Olymp angekommen ist. Ja, und vielleicht liest danach der eine oder andere tatsächlich einmal etwas über griechische Mythologie." Abgeschminkt, 'Ohne Zorn in ZORN DER TITANEN'.

10.4. *Immortals* (2011)

Immortals besticht vor allem durch seine ungewöhnliche visuelle Aufbereitung, die etwas an *300* erinnert. Dies überrascht nicht, da einige Produzenten des Films, Mark Canton und Gianni Nunnari, ebenfalls *300* produzierten. Da *300* ein großer Erfolg war, wurde dieses Faktum auch zu Werbezwecken für *Immortals* verwendet[1545]. Der visuelle Stil geht jedoch vor allem auf den Regisseur Tarsem Singh zurück, der für seine außerordentlichen Inszenierungen bekannt ist, die er vor allem in Werbespots und Musikvideos kreierte[1546]. Die wichtigsten Darsteller sind Mickey Rourke, der u.a. für *Sin City* (2005) und *The Wrestler* (2008) bekannt ist, Henry Cavill, der in der Fernsehserie *The Tudors* (2007-2010) Charles Brandon verkörperte, Freida Pinto, die in *Slumdog Millionare* (2008) mitspielte und Luke Evans, der in *Immortals* Zeus und in *Clash of the Titans* (2010) Apollo spielt. Der bekannte Schauspieler John Hurt (u.a. *Alien* (1979), *1984* (1984) und Rob Roy (1995)) spielt Zeus in Menschengestalt und ist außerdem der Erzähler des Films. Der gesamte Film entstand im Studio.

10.4.1. Handlung

Im Traum sieht das Orakel, dass die Titanen von König Hyperion mithilfe des sog. 'Bow of Epirus' befreit werden[1547]. Der Erzähler, der sich im späteren Handlungsverlauf als Zeus herausstellt, erklärt, dass die Götter herausgefunden haben, dass sie sich gegenseitig töten können, sodass es einen Krieg im Himmel gibt. Die Sieger des Krieges werden Götter, die Verlierer Titanen genannt, die im Berg Tartarus eingesperrt sind. Der 'Epirus Bow' geht während des Krieges verloren. Hyperion sucht diesen Bogen, um die Titanen zu befreien. Er will sich an den Göttern für den Tod seiner Familie rächen. Er überfällt das Kloster der Sybillen [sic!], da das dortige Orakel bei der Suche nach dem Bogen helfen soll. Wegen des Überfalls auf das Kloster werden die umliegenden Dörfer evakuiert. Theseus, der von einem alten Mann unterrichtet wird, der sich später als Zeus herausstellt, wird ebenfalls dazu aufgefordert, sein Dorf zu verlassen, um sich hinter dem großen Wall am Berg Tartaros in Sicherheit zu bringen. Theseus ist ein Ausgestoßener, dessen Mutter vergewaltigt wurde und darum von den anderen Dorfbewohnern geächtet wird, sodass sie einen Tag

1545Vgl. Screenrant, 'Interview: 'Immortals' Director Tarsem Singh On Gods, Monsters & Mickey Rourke': http://screenrant.com/tarsem-singh-immortals-interview-rothc-139496/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.
1546Auf Youtube findet man alle Werbungen von Tarsem Singh: Youtube, 'Tarsem Singh TRIBUTE • All the commercials !': https://www.youtube.com/watch?v=zqcrX2BUZ0Q Zugriffsdatum: 02.11.2016.
1547*Immortals*. 00:50-02:23.

später aufbrechen müssen[1548]. Am nächsten Tag wird das Dorf von Hyperion und seinem Heer angegriffen; Theseus' Mutter wird von Hyperion getötet, nachdem Theseus gewaltsam versucht hat, sie zu befreien. Hyperion lässt ihn leben, da er sein Leid nicht beenden will, und schickt ihn in Gefangenschaft[1549]. Dort trifft er Phaedra, das Orakel; als sie Theseus berührt, hat sie eine Vision. In der Nacht brechen Theseus, Phaedra und einige Gefangene aus. Theseus bestattet seine Mutter im Labyrinth und tötet dort den Minotauros. Er findet dort auch den göttlichen Bogen.
Die Gruppe wird in einen Hinterhalt gelockt, wo Theseus der Bogen abgenommen wird. Die Götter helfen im letzten Moment der Gruppe, jedoch wird Ares wegen des verbotenen Eingreifens von Zeus getötet[1550]. Die restlichen Protagonisten begeben sich zum Tartaros, um die Garnison zu warnen, jedoch glaubt das dortige Ratsmitglied dem Theseus nicht, da er die Existenz von Göttern und mythischen Gegenständen für freie Erfindungen hält. Hyperion, der nun den Bogen hat, zerstört das Tor des Walls und greift mit seiner Armee an[1551]. Er befreit die Titanen, sodass die Götter vom Himmel herabkommen und diese bekämpfen[1552], wobei viele Götter und Titanen sterben. Zeus bringt den Berg zum Einsturz und begräbt dabei Theseus und Hyperion, die sich gegenseitig töten, was Hyperions Armee zerschlägt[1553]. Von den Göttern überleben nur Zeus und Athene. Theseus ist in den Himmel aufgefahren und Phaedra lebt in Kolpos mit ihrem und Theseus' Sohn Akamas.

10.4.2. Analyse

Der Film benutzt die griechische Mythologie nur als eine Leinwand für eine Erzählung, die jedoch christliche Vorstellungen zeigt und mit der griechischen Mythologie nicht vereinbar ist: Viele Teile der Handlung entfernen sich derartig von den Quellen, dass es wahrscheinlich besser gewesen wäre, die Handlung in einen christlichen Kontext mit Engeln etc. zu versetzen, nicht in den griechischer Mythologie. Der Regisseur Tarsem Singh sagte sogar selbst, dass ihm der kulturelle und epochale Hintergrund des Films egal sei, er aber von der Produktionsfirma dazu gedrängt worden sei, einen Film zu machen, der in der griechischen Antike angesiedelt ist[1554]. Der Versuch, den Film in das

1548*Immortals*. 10:50-11:22, 1:07:30-1:07:45.
1549*Immortals*. 23:45-25:37.
1550*Immortals*. 59:40-1:02:30.
1551*Immortals*. 1:15:20-1:20:14.
1552*Immortals*. 1:22:10-1:25:11.
1553*Immortals*. 1:24:40-1:34:21.
1554"A lot of it was just trying to figure out what the script was going to do because I kind of decided on a style before I decided on the film. I just said, 'Action flick. They want sword and sandals. I'd like to do a renaissance style painting. One that happens to be Greek. It doesn't matter to me. The story of Theseus is mixed with Gods. Theseus had nothing to do with the Gods in the original,' and so already you're waiting for a bashing. I just said, 'Go with that choice,' and started with that." Screenrant, 'Interview: 'Immortals' Director Tarsem Singh On Gods, Monsters & Mickey Rourke'. „I was going to make it all post-apocalyptic, kind of like a Renaissance time but with electricity, I

Gewand griechischer Mythologie zu pressen, schlägt fehl und Tarsem Singhs Aussage „'Theseus with gods is like caveman with dinosaurs, the difference is like, a hundred million years.'"[1555] und sein Vergleich von griechischen Göttern mit Superhelden[1556] zeigt, dass er keinen blassen Schimmer von griechischer Mythologie hat. Der Ansatz, dass durch die Veränderung des Mythos auf derartig drastische Art die Mythologie weitreichender und mehrdimensionaler wird, ist nicht fundiert, da durch die Abgrenzung von anderen Mythosbearbeitungen von vornherein nicht auf die Mythologie eingegangen wird[1557]. Natürlich zeichnet sich der Mythos vor allem dadurch aus, dass er wandelbar ist und immer neu interpretiert werden kann, jedoch ist die erzwungene Mischung zwischen einigen Elementen der Mythologie wie dem Minotauros, der kaum zur Handlung beiträgt und ein Bildungszitat darstellt, sodass wenigstens ein Aspekt von Theseus den Zuschauern mit Vorwissen geliefert wird, und völlig neuen Ansätzen, die mit dem Mythos kaum kompatibel sind, problematisch, vor allem wenn diese Ansätze nicht schlüssig sind[1558]. Insofern zielt die Aussage, dass Shakespeare und Wagner auch ihre Versionen der Mythologie kreierten, zu kurz, da sowohl Shakespeare als auch Wagner sich nicht derartig vom Mythos entfernen, wenngleich sie eigene Elemente einbauen. Die Mythologie in *Immortals* ist bloße Form, die sich auf die Namen von Göttern und Helden, sowie einiger bekannter Situationen beschränkt und mit dem eigentlichen Inhalt nichts zu tun hat. Stattdessen werden mythologische Motive halbseiden präsentiert, da auf deren Kontext nicht eingegangen wird. Die visuelle Inszenierung, die durchaus interessant und ungewöhnlich artifiziell ist, wird z.T. auch von der Musik unterstrichen, die eigenartige, dezidiert artifizielle und sperrige Harmonien und Rhythmen aufweist.

10.4.2.1. Darstellung der Figuren

Die Figuren in *Immortals* entwickeln sich kaum, sondern sind Stereotypen: Hyperion ist böse, ohne dabei einen inneren Konflikt aufzuweisen oder für den Zuschauer nachvollziehbar zu sein, Theseus ist der Gute, der sich aus dem Vorwand, seine Mutter zu rächen, Hyperion entgegenstellt und auf

wanted to go to Mexico, things like that. And they said, 'No, no, no, the appetite is for Greek movies, they're really big.' And I said, 'Well it's not really a Greek movie.' I'm like, 'Theseus with gods is like caveman with dinosaurs, the difference is like, a hundred million years.' And they just said, 'No, no, it'll come out fine. Just leave it.'" Cinemablend, 'Immortals Director Tarsem Singh Talks Abouth The Ill-Fated Horses In His Films': http://www.cinemablend.com/new/Immortals-Director-Tarsem-Singh-Talks-About-Ill-Fated-Horses-His-Films-27865.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1555 Cinemablend, 'Immortals Director Tarsem Singh Talks Abouth The Ill-Fated Horses In His Films'.

1556 Vgl. The Hollywood Reporter, "Immortals' Director Tarsem Singh Compares Greek Gods to Superheroes (Video)': http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/immortals-tarsem-singh-henry-cavill-260690 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1557 *Immortals*. Specials: Interview Freida Pinto (Phaedra). 01:25-01:45.

1558 *Immortals*. Krieg der Götter – Special. 03:45-03:54.

einmal die Armee der Griechen befehligt, Phaedra ist die nachdenkliche Frau, die gerettet wird und sich über den Mann definiert, und Stavros ist der völlig überflüssige Sidekick mit pseudocoolen Sprüchen.

Weil **Theseus'** Mutter vergewaltigt wurde, wird sie von den anderen Dorfbewohnern geächtet. Die Anspielungen auf den traditionellen Mythos, in dem Theseus' Vater zu Beginn nicht präsent ist, sind deutlich[1559]. Ähnlich verhält es sich mit der geistigen Vaterschaft durch Zeus, da Theseus in einigen Quellen als Sohn des Poseidon beschrieben wird[1560]. Die Parallelen zwischen Christus und Theseus sind frappierend: Sein leiblicher Vater ist eigentlich nicht existent, sein spiritueller Vater ist ein Gott, der ihn beauftragt, sich für die Schwachen und Hilflosen einzusetzen[1561] und ihn als einzigen möglichen Retter gegen Hyperion sieht. Er kommt aus ärmlichen Verhältnissen und vom niedrigsten sozialen Stand, er trägt als Gefangener einen großen Holzbalken[1562], wird von Hyperion in Versuchung geführt[1563] und wird nach seinem Martyrium für die Menschheit in den Himmel aufgenommen, wo er an der Seite der Götter gegen die Titanen kämpft[1564]. An seinem Denkmal sind Darstellungen angebracht, die bewusst an Abbildungen von Kreuzwegstationen erinnern[1565]. Freilich ist die Apotheose in den Olympischen Götterhimmel eine Anspielung auf Herakles – doch dieser wurde bereits in der Antike mit Christus verglichen[1566].

Theseus ist zu Beginn ein Atheist, der nie ein Gläubiger, sondern ein Wissender wird, weil er den göttlichen Bogen[1567] findet und die Götter sieht[1568]. Des Weiteren will er sich zuerst nicht am Kampf gegen Hyperion beteiligen, da er vom Rest der Gesellschaft nicht respektiert wird[1569]. Theseus ähnelt Hyperion außerdem: Er will den Tod seiner Familie (Mutter) rächen und die Ablehnung der Götter[1570], die bei Theseus schließlich verfliegt, ist auch bei Hyperion erkennbar. Beide stammen

1559Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 208.
1560Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 208.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Aithra (S. 47ff.); Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Theseus, 3-6.
1561*Immortals*. 07:10-07:40.
1562*Immortals*. 27:30.
1563*Immortals*. 1:12:00-1:12:30.
1564Vgl. *Immortals*. 1:34:10-1:37:38. Abbildungen der großen Taten lassen sich auch auf dem Alexandersarkophag erkennen, wo u.a. die Schlacht bei Issos dargestellt ist. Vgl. Brinkmann, Vinzenz/Koch-Brinkmann, Ulrike/Piening, Heinrich: Der Alexandersarkophag. In: Gebhard, Rupert/Rehm Ellen/Schulze, Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. S. 181-187.
1565*Immortals*. 1:34:30-1:35:30. Vgl. Comingsoon.net, 'Exclusive Interview: Immortals Director Tarsem Singh': http://www.comingsoon.net/movies/features/83935-exclusive-interview-immortals-director-tarsem-singh Zugriffsdatum: 02.11.2016.
1566Vgl. Justinus: Des heiligen Philosophen und Martyrers Justinus Dialog mit dem Juden Tryphon. Aus dem Griechischen übersetzt und mit einer Einleitung versehen von Dr. Philipp Haeuser. Kempten & München: Verlag der Jos. Köselschen Buchhandlung, 1917. 69. S. 113f.
1567*Immortals*. 46:10-47:05.
1568*Immortals*. 1:00:05-1:02:29.
1569„Why would I serve you? You would so easily abandon us.“ *Immortals*. 12:43-12:45.
1570„My mother was a woman of faith and her gods were absent when she needed them the most.“ *Immortals*. 33:55-34:07.

außerdem aus demselben sozialen Stand. Theseus' Aussage, dass seine Taten in die Geschichte eingehen werden und sein Tod ihn zu einer Legende machen wird, erinnern u.a. an die Entscheidung des Achilles, ein kurzes, ruhmreiches Leben zu führen[1571].

Hyperion führt wegen des Todes seiner Familie einen Rachefeldzug gegen die Götter, was bereits in *Clash of the Titans* (2010) behandelt wurde. Hyperion ist in der griechischen Mythologie der Titan des Lichtes und der Vater von Helios, Selene und Eos (Sonne, Mond, Morgenröte)[1572]. Der Vergleich mit Luzifer liegt nahe, dessen Name 'Lichtbringer'[1573] bedeutet und der auch als 'Morgenstern' bezeichnet wird[1574]. Hyperion hält sich, im Gegensatz zu den Göttern, an keine Regeln. Sein Ziel, selbst ein Gott zu werden, indem er alle schwangeren Frauen hinrichten lässt und dann allein für das Weiterbestehen der Menschheit sorgen will, die seinem Abbild entsprechen soll, spiegelt den Wunsch des Luzifer wider[1575], der durch die Masken seiner Gefolgsleute, die alle dieselbe Form wie die Maske des Hyperion haben, unterstrichen wird. Die goldene Maske, die Hyperion bei seinem ersten Auftitt trägt, symbolisiert den Wunsch nach Göttlichkeit. Die Kopfbedeckung des Königs, die oftmals über stilisierte Hörner verfügt, stellt ebenfalls die Verbindung zu Luzifer her[1576]. Das Schicksal seiner Familie ist nur angedeutet, sodass die Gründe für die Auflehnung gegen die Götter unklar sind[1577].

Phaedra, das Orakel im Film, das immer mit drei weiteren Frauen auftaucht, um seine wahre Identität zu verstecken[1578], verliert mit ihrer Jungfräulichkeit den Blick in die Zukunft. Dies erinnert an die Pythia, die ebenfalls jungfräulich bleiben musste[1579]. Das Orakel wird erst mit dem Verlust ihrer seherischen Gaben Phaedra genannt, wodurch sie sich von einem göttlichen Medium zu einer selbstständigen Person wandelt, die sich durch die Befreiung von den Visionen auch von der

1571 *Immortals.* 1:30:50-1:31:12.; Vgl. Homer: Ilias. IX, 410-416.

1572 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 8.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 371-374.

1573 Bezeichnenderweise verbrennt er einen Priester. *Immortals.* 05:55-06:45.

1574 „Du Morgenstern, wie konnte es geschehen, daß du vom hohen Himmel niederstürzest? Du hast so viele Völker unterworfen, jetzt liegst du selbst zerschmettert auf der Erde! In deinem Herzen hattest du beschlossen: 'Ich steige immer höher, bis zum Himmel. Dort oben will ich meinen Thron errichten, ich will noch höher sein als Gottes Sterne. [...] Ich steige höher als die Wolken reichen, dann endlich gleiche ich dem Allerhöchsten!'" Bibel, Jesaja, 14, 12-14.

1575 „A man's seed can be his most brutal weapon. For generations your people will stare into the eyes of their sons and they will see my likeness. I will be remembered in every glance, in every smile, in every tear that is shed for eternity" *Immortals.* 21:05-21:24. „I've noticed their king takes the greatest care with all wome who carry a child and personally sees to their slaughter. He ventures to eradicate the Hellenic future." *Immortals.* 26:00-26:16.

1576 *Immortals.* 25:09, 1:15:41.

1577 *Immortals.* 05:15-06:38.

1578 In Anlehnung an *Spartacus* sagen alle drei Frauen aus, dass sie das Orakel sind. *Immortals.* 34:50-36:00. *Spartacus.* Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Dalton Trumbo. USA: Universal Pictures, Bryna Productions, 1960. Fassung: Kauf-DVD. Universal Studios, 2004. Disc 2, 47:50-48:40.

1579 Vgl. Delphi. An Archaeological Guide. S. 23.; Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 181.; Vgl. Parke, H. W.: Greek Oracles. London: Hutchinson University Library, 1967. S. 72-74.; Vgl. Diodorus of Sicily: The Library of History. With an english translation by Charles L. Sherman. In Twelve Volumes. VII – Books XV 20-XVI 65. London: Cambridge University Press, 1952. XVI, 26.

Vorbestimmung durch das Schicksal befreit. Allerdings passiert dies dadurch, dass sie ihre Jungfräulichkeit für einen Mann aufgibt und sich so über diesen definiert. Sie besteht auf ihren freien Willen, den im Film auch die Götter respektieren sollen[1580]. Dennoch ist diese Kombination aus freiem Willen und Schicksal widersprüchlich, denn wenn es Visionen und das Schicksal gibt, wird man es nicht durch Ausblenden abschaffen. Der Name Phaedra hat in *Immortals* nichts mit dem prophetischen Charakter der Figur, sondern vielmehr mit der Vereinigung mit Theseus zu tun[1581], sodass der Name ironischerweise wegen der zahlreichen Bildungszitate des Films bereits vorbestimmt, dass sie mit Theseus Akamas zeugt[1582]. Die anderen Elemente des Mythos um Phaedra werden im Film nicht thematisiert.

10.4.2.2. Darstellung der Götter und des Schicksals

Immortals ist der erste Film, in dem griechische **Götter** sterben, jedoch wurde dieses Thema bereits in den *God of War*-Spielen aufgegriffen. Weil die Götterdarstellung von anderen Mythosbearbeitungen derart abweicht, bleibt der Schockeffekt in *Immortals* jedoch aus. Dass 'immortals' die Möglichkeit haben, sich gegenseitig zu töten, untergräbt die Bezeichnung 'Unsterbliche' und daher auch 'Götter'. Dass sich Götter gegenseitig töten, ist im Rahmen der griechischen Mythologie nicht zu finden, denn die in der Titanomachie unterlegenen Titanen werden in den Tartaros gesperrt, verlieren jedoch nicht ihr Leben[1583]. *Immortals* definiert die Begriffe 'Titanen' und 'Götter' insofern neu, als die Gewinner des Krieges als Götter und die Verlierer als Titanen bezeichnet werden. Die klassische Genealogie der griechischen Götter bleibt somit außen vor, sodass die Olympischen Götter keine Generation von Gottheiten darstellen, sondern nur die Sieger eines Konfliktes unter Gleichgestellten sind.

Die Darstellung der griechischen Götter ist **christlich geprägt**, was sich bereits in der Abbildung des im Stil von Ikonenmalerei gefertigten Bildes eines Gottes erkennen lässt[1584]: Die Darstellung der Götter erinnert mehr an christliche Engel als an griechische Gottheiten, denn sie müssen sich an verschiedene Gesetze halten, deren Ursprung nicht erklärt wird und die eine über den Göttern stehende Macht implizieren: Sie dürfen sich den Menschen nicht in ihrer wahren Form zeigen und

1580„My visions are a curse, I want to see the world through my own eyes and feel with my own heart, and touch with my own flesh.“ *Immortals.* 55:00-55:12.
1581Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV 16-19.
1582*Immortals.* 1:35:00-1:38:00.
1583Eine Ausnahme stellt dabei der Gott Pan dar, der um das Jahr 0 für tot erklärt wurde. Dieser Tod ist jedoch nicht fremdverschuldet. Vgl. Plutarch: Plutarch's Moralia. V, 17.; Vgl. Hesiod: Theogonie.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 1-7.
1584*Immortals.* 04:00. Die Wandmalerei im Hintergrund des Orakels, erinnert an ein Triptychon: *Immortals.* 03:30.

diese nur versteckt bis gar nicht beeinflussen, da sonst der freie Wille der Menschen angegriffen wird[1585]. Zeus droht jedem Gott mit dem Tod, sollte er eingreifen[1586]. Dies macht die Götter für den Menschen obsolet und impliziert eine Parallelexistenz von Menschen und Göttern, die das Gegenteil von Blumenbergs Mythostheorie darstellt[1587]. Die Aussage, dass die Götter auch an die Menschen glauben müssen, wenn die Menschen an die Götter glauben sollen, unterstreicht dies[1588]. Obwohl es Situationen in der traditionellen griechischen Mythologie gibt, in denen den Göttern der Eingriff in die Geschicke der Menschen untersagt wird[1589], ist der aktive Einfluss auf menschliches Handeln ein sehr oft wiederkehrendes Element der griechischen Mythologie, das auch in Bearbeitungen, die nach der Antike entstanden, noch verwendet wird[1590]. Wie in der *Ilias*, wo die Götter trotz Zeus' Ermahnung eingreifen, mischen sich in *Immortals* die Götter direkt oder indirekt ein[1591]. Als Zeus Ares dabei erwischt, muss Zeus ihn gemäß des Gesetzes töten, wobei er sich auch selbst den Menschen zeigt und gegen das von ihm mit der Todesstrafe verbundene Gesetz verstößt. Der Gruppe wird weiterhin von den Göttern, einschließlich Zeus geholfen, sodass der Gesetzesbruch trotz allem bestehen bleibt und Ares' Hinrichtung obsolet ist[1592]. Die Konsequenzen eines Gesetzesbruches werden nicht erwähnt, Zeus muss das Gesetz lediglich durchsetzen. Wenn er sich jedoch dagegen entscheidet, passiert weiter nichts. Werden die Götter als Engel angesehen, weist auch die Titanomachie, die in *Immortals* als Kampf zwischen Gleichgestellten und nicht als Generationenkonflikt dargestellt wird, Ähnlichkeiten mit der Darstellung in der Offenbarung des Johannes auf[1593]. Es verwundert daher auch nicht, dass die Götter von vornherein als positiv charakterisiert werden, wohingegen die Titanen antagonistisch dargestellt werden, obwohl dies nicht weiter im Film begründet ist. Diese Darstellung geht auf das christliche Verständnis zurück, wodurch die Titanen mit gefallenen Engeln gleichgesetzt werden. Die gezeigte Anzahl der Götter

1585*Immortals*. 16:05-16:30, 26:32-27:20. Dieser Ansatz wird von Tarsem Singh zwar erklärt, jedoch funktioniert diese Erklärung für den Film kaum. Vgl. Cinemablend, 'Immortals Director Tarsem Singh Talks Abouth The Ill-Fated Horses In His Films'.

1586*Immortals*. 25:40 – 27:20.

1587Blumenberg stellt einen Zusammenhang zwischen dem Mythos und der sog. 'Nackten Wahrheit' her, die das Unverborgene und Unverhüllte darstellt. Um den Absolutismus der Wirklichkeit, die eine rücksichtslose und gleichgültige Übermacht darstellt, ertragen bzw. domestizieren zu können, erschafft der Mensch den Mythos, sodass er die sinnleere, übermächtige Wirklichkeit fernhalten kann. Vgl. Blumenberg, Hans: Arbeit am Mythos.

1588Siehe dazu die Beziehung zwischen Göttern und Menschen aus *Titan Quest*, die an eine Eltern-Kind-Beziehung erinnert. Vgl. 11.5.

1589Vgl. Homer: Ilias. VIII, 1-29. Hier droht Zeus den Göttern zwar nicht mit dem Tod, aber mit dem Wurf in den Tartaros.

1590Vgl. z.B. Kleist, Heinrich v.: Amphitryon.

1591*Immortals*. 38:40-40:40.

1592*Immortals*.1:00:45-1:02:30.

1593„Dann brach im Himmel ein Krieg aus. Michael mit seinen Engeln kämpfte gegen den Drachen. Der Drache mit seinen Engeln wehrte sich; aber er konnte nicht standhalten. Er und seine Engel durften nicht länger im Himmel bleiben. Der große Drache wurde hinuntergestürzt! Er ist die alte Schlange, die auch Teufel oder Satan genannt wird und die ganze Welt verführt. Er wurde auf die Erde hinuntergestürzt mit allen seinen Engeln.“ Bibel, Offenbarung, 12, 7-9.

und Titanen ist ebenfalls nicht mit der griechischen Mythologie vereinbar und erinnert vielmehr an Engelsscharen[1594]. Dass der Kampf im Himmel stattfindet, was bereits bei der Beschreibung der Titanomachie im Film angedeutet wird, unterstreicht die christliche Perspektive auf die griechische Mythologie, deren Götter moralisch weder gut noch schlecht sind. Weitere christliche Elemente sind u.a. das Weihwasserbecken, das Hyperion 'schändet'[1595], die Möglichkeit der Erlösung durch die Götter mithilfe eines Priesters, die an die Beichte erinnert[1596], und die Bezeichnung der Aufnahme eines neuen Mitglieds in Hyperions Reihen als Taufe[1597].

Die **visuelle Darstellung** der Götter hebt sich von den klassischen Darstellungen ab und ist keiner konkreten Vorlage zuzuordnen. Die Götter sind alle sehr jung, da der Regisseur entschieden hat, dass sich unsterbliche Gottheiten eine beliebige Form aussuchen können[1598], wodurch die Götter allerdings farblos und unerfahren wirken. Die Kostüme stellen kaum einen konkreten Bezug zur griechischen Antike her und erinnern mit den goldenen, verzierten Mänteln an Werke von Gustav Klimt[1599], wobei einige Götter ihre Attribute, wie Poseidon den Dreizack, behalten[1600]. Die Ausrüstung der Götter, die sie beim Kampf gegen die Titanen tragen, ist noch homogener und lässt die Identifikation vieler Götter nicht mehr zu, da auch die für sie typischen 'Waffen' bzw. Attribute keine Verwendung finden[1601]. Auch die Symboltiere der Götter, wie der Adler des Zeus, werden hier anderweitig verwendet, was zu Verwirrungen führen kann[1602]. Dadurch, dass die Titanen alle gleich aussehen, kann kein Bezug zu konkreten Titanen der griechischen Mythologie hergestellt werden. Dazu gleicht ihr Verhalten eher Tieren[1603]. Alle Götter sind in Gold inszeniert und auch das göttliche wird mit einem Goldstich angekündigt: Beispielsweise ist die Einstellung, in der Theseus und sein Lehrer, der sich im weiteren Handlungsverlauf als Zeus herausstellt, in das goldene Licht des Sonnenuntergangs getaucht, das sich auf den Klippen abzeichnet und so bereits das Verhältnis des Gottes Zeus zu Theseus und dessen Bedeutung und Apotheose vorwegnimmt. Übernatürliches und

1594*Immortals*. 1:37:25-1:37:56.
1595*Immortals*. 05:20-05:30.
1596„It's not too late to end this madness. Salvation can be yours if you wish it.“ *Immortals*. 06:23-06:29.
1597*Immortals*. 21:20-21:38.
1598„The renaissance painters resolved it very easily. They have this wise old man’s face and [put a young man's] body on it. That’s what you got in the paintings. I decided no. This was going to have a lot of action and the action I didn’t want to do CGI. I said, ‘All the guys need to be young for the fighting.'“ Screenrant, 'Interview: 'Immortals' Director Tarsem Singh On Gods, Monsters & Mickey Rourke'.
1599*Immortals*. 39:33. Vgl. z.B. *Der Kuss* von Klimt.
1600*Immortals*. 38:57.
1601*Immortals*. 1:24:29.
1602*Immortals*. 22:50-22:56, 23:33-23:45, 51:42-52:00, 1:02:38-1:03:06, 1:03:55-01:04:18. Da der Raubvogel nicht besonders gut erkennbar ist, ist nicht klar, ob es sich um einen Adler oder um einen Falken handelt. Der Vogel tritt zum ersten Mal auf, als Theseus nach dem verschwundenen alten Mann, also Zeus, sucht. Raubvögel werden aber auch von Hyperion verwendet, um durch Vogelflugdeuter (Auguren) informiert zu werden. Die Vogelflugdeuter in *Immortals* sehen jedoch durch die Augen des Vogels. Die Raubvögel reißen außerdem die Tauben, was ein deutliches Symbol des Unfriedens darstellt.
1603*Immortals*. 1:24:02-1:24:15.

Göttliches zeigt sich außerdem in verschwommenen Bildteilen und Zeitlupe, die jedoch sicherlich auch auf *300* zurückzuführen ist, da eine Einstellung dezidiert den Film zitiert[1604].

Das **Schicksal** und der freie Wille sind im Film inkonsequent und diffus dargestellt. Der freie Wille ist zunächst kaum mit der griechischen Mythologie vereinbar, da alles vom Schicksal vorbestimmt ist[1605]. Die Götter müssen in *Immortals* jedoch den freien Willen der Menschen respektieren, die Ausbildung durch Zeus ist also ein Paradoxon[1606], denn Theseus wird regelrecht dazu aufgezogen, sein Schicksal als Retter der Menschen und Götter zu erfüllen[1607]. Phaedra erklärt außerdem, dass sie zwar die Zukunft sehen, sie aber nicht abwenden kann. Die Zukunft kann in *Immortals* sehr wohl geändert werden, denn die Vision der Phädra tritt nicht ein! Ist das Schicksal nun wandelbar oder nicht? Der gesamte Film dreht sich darum, nicht zuzulassen, dass Hyperion die Titanen befreit, was ihm am Ende jedoch gelingt. Demnach ist das Element 'freier Wille', das z.B. auch bei *Clash of the Titans* (2010) thematisiert ist, hier wirkungslos[1608]. Dass die Vorstellung vom freien Willen der griechischen Mythologie nicht entspricht, wird dadurch deutlich, dass Orakel dort immer in Erfüllung gehen und die prophezeiten Ereignisse meist ironischerweise durch den Versuch des Abwendens eintreten.

10.4.2.3. Darstellung des Mythos im Vergleich zu anderen Mythosbearbeitungen

Hyperion und sein Heer werden auch 'Herakleans' genannt. Einerseits kann auf den Helden Herakles angespielt sein, wodurch die Armee und Hyperion als 'unbesiegbar' charakterisiert werden. Andererseits kann auf die kretische Stadt Heraklion verwiesen sein, was Hyperion mit dem mythischen König Minos in Verbindung bringt. Hierfür spricht vor allem seine Kontrolle über den Minotauros und die Auslegung der Figur als Gegenpol zu Theseus, der den Tribut, den Athen im Mythos an Minos leisten muss, beendet[1609]. Diese Opfer werden dadurch angedeutet, dass u.a. die drei Begleiter des jungfräulichen Orakels in einem ausgehöhlten metallenen Stier getötet werden[1610]. Diese Hinrichtungs- oder Foltermethode, die 'Sizilianischer Bulle' benannt ist, ist historisch belegt und wurde, wie im Film gezeigt, in der Antike verwendet[1611]. Der künstliche Stier stellt dabei den

1604*Immortals*. 24:19-24:36.; *300* 46:05-47:16.
1605Vgl. Bröcker, Walter: Theologie der Ilias. S. 25-30.
1606*Immortals*. 16:12-16:29. Der Film spricht das Paradoxon sogar selbst an, erklärt es jedoch nicht befriedigend.
1607„If there is one human who could lead them against Hyperion it would be Theseus." *Immortals*. 16:29-16:55.
1608*Clash of the Titans* (2010). 56:15-56:50.
1609Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Theseus, 15.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Minos (S.51ff.); Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 213.
1610*Immortals*.17:17-18:15, 42:42-42:50, 58:20-59:10.
1611Vgl. Diodoros: Griechische Weltgeschichte. Buch I-X. Zweiter Teil. Übersetzt von Gerhard Wirth (Buch I-III) und

Kontext zum Minotauros, der mithilfe eines künstlichen Stieres gezeugt wird[1612], und zum minoischen Kreta her, da der Stier dort eine sehr große Symbolkraft innehat[1613]. Der Minotauros wird in *Immortals* als 'Beast' bezeichnet und ist kein Mischwesen, sondern ein Vollstrecker[1614] mit einem stilisierten Stierhelm, der an eine Henkersmaske erinnert.

Die Granatapfelkerne im Wasserbecken bei Hyperion verweisen auf den Persephone-Mythos[1615] und die Unterwelt, was Hyperion negativ konnotiert. Der Mythos wird jedoch nicht weiter thematisiert.

Der Epirus Bow weist Ähnlichkeiten zum Bogen des Herakles auf, der auch der Erbauer des Bogens in *Immortals* ist[1616]. Im Troianischen Krieg kann ohne diese Waffe Troia nicht besiegt werden, worauf möglicherweise insofern angespielt wird, als mit dem Bogen ein scheinbar undurchdringliches Tor eines Festungswalls aufgeschossen wird[1617].

Sibyllen[1618] sind weissagende Frauen der Frühzeit, deren Tradition bereits in der Antike als sehr alt bezeichnet wurde[1619]. Sie werden in der Antike außerdem in sexueller Relation zum Gott Apollo gesehen[1620] und haben auch in der Renaissance wieder Bedeutung[1621].

Das Labyrinth in der Nähe von Theseus' Dorf ist in *Immortals* eine Nekropole[1622], was auf die Opfer der Athener für den Minotauros verweist[1623]. Dass Theseus sich in die Wade schneidet, sodass ein blutiger Fußabdruck jeden seiner Schritte markiert, bezieht sich auf das Motiv des Ariadnefadens[1624]. Theseus tötet im Labyrinth den Minotauros, der ihm dort auflauert[1625]. Hierbei handelt es sich um die bekannteste Übereinstimmung zwischen bekannten Bearbeitungen und dem Film[1626].

Otto Veh (Buch IV-X). Eingeleitet und kommentiert von Thomas Nothers. Stuttgart: Anton Hiersemann, 1993. IX, 18f.

1612 Vgl. Ovid: Metamorphosen. VIII, 136f.; IX, 735-740.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 9ff.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Pasiphae. (S. 51).

1613 Vor allem in der minoischen Religion hat der Stier große Bedeutung. Siehe z.B. Stierspringen. Vgl. Pötscher, Walter: Aspekte und Probleme der minoischen Religion. Ein Versuch. Hildesheim: Georg Olms Verlag, 1990. S. 67-79.

1614 *Immortals*. 18:12-18:20, 20:50-21:00, 21:50-22:30, 47:10-49:55. Er muss u.a. einen Gefangenen ohne Zunge zum Sprechen bringen, die Genitalien des Überläufers mit einem Holzhammer zertrümmern und Theseus im Labyrinth auflauern, während dieser seine Mutter bestattet.

1615 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 29, 32f.; Vgl. Homer: Homerische Hymnen. An Demeter I (S. 6-33).

1616 *Immortals*. 1:08:05-1:08:15.

1617 *Immortals*. 1:16:15-1:16:43.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 8.

1618 Die andere Schreibweise ist bewusst, da im Film Sibyllen 'Sybillen' geschrieben werden.

1619 Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 182ff.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. X, 12,1.

1620 Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 183. Vgl. Vergil: Aeneis. VI, 77-80.

1621 Siehe hierzu z.B. das Sibyllenfresko von Raffael in Santa Maria della Pace in Rom.

1622 *Immortals*. 07:50-08:30.

1623 Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Theseus, 15.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Minos (S.51ff.); Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 213.

1624 *Immortals*. 44:10-44:30.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV, 8f.; Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Theseus, 19.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Theseus apud Minotaurum (S. 53).; Vgl. Ovid: Metamorphosen. VIII, 169-176.

1625 *Immortals*. 47:10-49:55.

1626 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV, 9.; Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Theseus, 19.; Vgl. Hyginus: Fabulae.

10.4.2.4. Rezeption und Wirkung

Regisseur Tarsem Singh wollte in *Immortals* weder die griechische Antike noch die griechischen Mythen auf traditionelle Art darstellen, sondern abstrahiert beides im Film. Die Darstellung der Antike geht auf die in der Renaissance zurück[1627], die als Inspiration für eine kontemporäre Präsentation griechischer Mythen dient. *Immortals* zeigt keine naturalistischen, sondern bewusst artifizielle Umgebungen und Kostüme, die nicht der typischen Antikendarstellung entsprechen. Diese erinnert zusammen mit vielen Kampfchoreographien an *300*, was insofern nicht überrascht, als die Produzenten Mark Canton und Gianni Nunnari ebenfalls *300* produzierten. Da *300* ein großer Erfolg war, wurde dieses Faktum auch zu Werbezwecken für *Immortals* verwendet[1628]. Der visuelle Stil geht jedoch vor allem auf den Regisseur Tarsem Singh zurück, der für seine außerordentlichen Inszenierungen bekannt ist, wie *The Cell* (2000), *The Fall* (2006) sowie mehrere Werbespots und Musikvideos zeigen. In Verbindung mit der Verfremdung griechischer Mythen entsteht ein eigenartiges Bild, das vom Regisseur beabsichtigt ist[1629]. Dass die Mythen jedoch nicht differenziert behandelt werden und nur den Hintergrund einer 'Fantasywelt' darstellen, ist *Immortals* besonders vorzuwerfen. Die Bildgewaltigkeit wird zwar von den meisten Kritikern sehr gelobt, allerdings wird auch oft darauf eingegangen, dass der Film ein schlechtes Drehbuch hat, das von den unerfahrenen Parlapanides-Brüdern verfasst wurde, die den Theseus-Mythos für zu undynamisch hielten[1630]. Die Probleme des Drehbuchs zeigen sich vor allem in der Widersprüchlichkeit verschiedener Elemente, wobei vor allem die Probleme mit dem Schicksalsgedanken und dem freien Willen, sowie die Gesetze, die für die Götter gelten, hervorzuheben sind. Über die inhaltlichen Ähnlichkeiten zwischen *Immortals* und *Clash of the*

Theseus apud Minotaurum (S. 53).; Vgl. Ovid: Metamorphosen. VIII, 169-176.

1627„I said I have no appetite for making a comic strip movie, if you want to sell it like that you can, but I have more interest in looking at something like a Renaissance painting.“ MovieFone, "Immortals' Director Tarsem Singh on Comparisions to '300', Screen Violence and the 'Dreadful' 'Clash of the Titans': http://news.moviefone.com/2011/11/08/tarsem-singh-immortals-violence-clash-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016. „It's much more like […] Renaissance guys painting any greek Myths. They put in what was hip at their time into their Renaissance painting and I just thought we could take that [to] the next [level].“ *Immortals.* Specials: It's no Myth. 04:49-05:01.

1628Vgl. Screenrant, 'Interview: 'Immortals' Director Tarsem Singh On Gods, Monsters & Mickey Rourke'.

1629„Movies about Greek myths are either they go completely contemporary or you end up with something that's actually trying to really be correct to that period or to that literature. This is neither any of them.“ *Immortals.* Krieg der Götter – Special. 00:30-00:46.

1630“We initially wanted to tell the traditional story of Theseus, i.e. him going to Athens, meeting his father, Aegeus, the King of Athens and then agreeing to go down to Crete, where he kills the Minotaur in the labyrinth. We always loved that story but executives didn’t think that story was dynamic enough, that the set pieces weren’t big enough. So instead of bastardizing that story and trying to “amp it up” for modern audiences, as we were being asked to do, we decided to just tell our own original story set in the world of Greek Mythology. That way we could honor the stories of our culture but have the freedom to write with carte blanche.“ AlexandrosMaragos, 'Immortals – Parlapanides Brothers exclusive interview': http://www.alexandrosmaragos.com/2011/09/parlapanides-brothers-interview.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Titans (2010) kann auch Tarsem Singhs Abgrenzung, der Leterriers Film als „dreadful“[1631] bezeichnet, nicht hinwegtäuschen. Die meisten Kritiken halten den Film zwar für visuell sehr ansprechend, aber inhaltlich schlecht, da er das Potenzial einer Verfilmung des Theseus-Mythos nicht gelungen umsetzt[1632]. Der geballte Symbolismus der artifiziellen Aufmachung des Films ist sinnlos, da er keinerlei Bedeutung hat. Form über Inhalt zu stellen mag funktionieren, bloße Form anstelle von Inhalt zu transportieren jedoch nicht. Auch die Humorlosigkeit und das Fehlen jeglicher Ironie, die den Film ungewollt lächerlich macht, wird *Immortals* vorgeworfen[1633].

10.5. Exkurs: Griechische Mythenelemente in populären Nicht-Antikenfilmen

Obwohl sich diese Abhandlung vorrangig mit Antikenfilmen auseinandersetzt, ist doch zu erwähnen, dass auch viele Filme anderer Genres griechische Mythen bearbeiten. Viele dieser Filme wurden bereits wissenschaftlich diskutiert[1634], weswegen hier kurz auf die Filme eingegangen werden soll, die bisher noch nicht in Bezug auf die griechischen Mythen behandelt wurden.

1631MovieFone, "Immortals' Director Tarsem Singh on Comparisions to '300', Screen Violence and the 'Dreadful' 'Clash of the Titans'.

1632„'Immortals' is without doubt the best-looking awful movie you will ever see.“ Roger Ebert, 'Immortals': http://www.rogerebert.com/reviews/immortals-2011 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. The Telegraph, 'Immortals, review': http://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmreviews/8882064/Immortals-review.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Mail Online, 'Ye gods! Now Greece's mythology gets a kicking': http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2060172/Immortals-movie-review-Greeces-mythology-gets-kicking.html Zugriffsdatum: 02.11.2016. „Groß, episch, epochal – so hatte Tarsem Singh sich das wohl vorgestellt und setzt das Ganze so in Szene wie man es von ihm gewohnt ist. Will heißen: Mit null Interesse für die Geschichte und viel Blick für schöne Bilder“ Actionfreunde, 'Krieg der Götter': http://www.actionfreunde.de/action/krieg-der-goetter/ Zugriffsdatum: 02.11.2016. „Tarsem Singh hat den Blick für das Ganze verloren. Man wünscht sich, dass er in Zukunft wieder Geschichten findet, die in seine Welt passen. Doch dafür muss er sie schon auch suchen“ Choices, 'Krieg der Götter': http://www.choices.de/film/krieg-der-goetter/filmkritik Zugriffsdatum: 02.11.2016. „*Immortals* joins a long line of Hellenically inspired movies that have failed to take proper advantage of their source material.“ The Atlantic, "Immortals' and the Problem With Modern Greek-Mytho Movies': http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/11/immortals-and-the-problem-with-modern-greek-myth-movies/248545/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Know Your Movie, 'Immortals (2011)': http://www.knowyourmovie.com/2011/12/immortals-2011.html Zugriffsdatum: 02.11.2016. Vgl. Cosmic Booknews, 'Movie Review: Henry Cavill's 'Immortals 3D' (2011)': http://www.cosmicbooknews.com/content/review-immortals Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1633„*300*, which was produced by two of this film's producers, Gianni Nunari and Mark Canton, at least had a certain unembarrassed blood lust, hot stuff between Gerard Butler and Lena Headey, amusingly overbuffed bodies and a sly homoerotic undertow that went with it. *Immortals* is not only entirely without humor, but is dominated by a lot of huffing and puffing, thunderous self-importance and windy Socratic quotations about the immortality and divinity of men's souls. You just have to roll your eyes after a while.“ The Hollywood Reporter, 'Immortals: Film Review': http://www.hollywoodreporter.com/movie/immortals/review/260279 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1634Zu *Le Mépris*: Vgl. Meurer, Ulrich: Kette – Schuss – Gegenschuss. Penelope als autoreflexive Figur in Godards 'Le Mépris'. In: Meurer, Ulrich/Mitsou, Marie-Elisabeth/Oikonomou, Maria (Hgg.): Perseus` Schild. Griechische Frauenbilder im Film. Neuried: ars una Verlag, 2008. S. 125-161. Zu *O Brother, Where Art Thou?*, *Ulysses' Gaze*, *Star Trek*, *Orphée*, *Phaedra*: Vgl. Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): Pontes II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002.; Zu *Mighty Aphrodite*: Vgl. Baumbach, Manuel: Von Taormina nach New York. Adoption und Adaption des griechischen Dramas in Woody Allens *Mighty Aphrodite.* In: Meier, Mischa/ Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 103-114. Zu *The Usual Suspects*: Vgl. Roisman, Hanna M.: Verbal Odysseus: Narrative Strategy in the *Odyssey* and in *The Usual Suspects.*

Terry Gilliam hat eine gewisse Affinität zur griechischen Mythologie, da er in zwei seiner Filme, die episodisch aufgebaut sind, Elemente des Mythos einfließen lässt:

In *Time Bandits* (1981) versucht eine Gruppe zeitreisender Diebe die größten Kunstschätze der Geschichte zu rauben. Protagonist Kevin gelangt unfreiwillig ins mykenische Griechenland und überrascht bzw. hilft Agamemnon dabei, den Minotauros zu töten[1635]. Sein Erscheinen wird von Agamemnon als göttlicher Eingriff gesehen und er erwähnt beiläufig, dass der Minotauros irgendwann getötet werden müsse. Für einen Helden gehört dies wohl zum 'guten Ton'[1636]. Des Weiteren wird der Minotauros als 'enemy of the people' bezeichnet, was an Herakles' Rolle als Kultur- und Zivilisationsstifter erinnert, der die feindliche Natur bezwingt. Der Minotauros ist im Theseusmythos ein Feind des athenischen Volkes, da ihm Menschenopfer gebracht werden müssen. Auch auf die Zwistigkeiten zwischen Klytämnestra und Agamemnon wird kurz verwiesen, da die Handlung bereits nach dem Troianischen Krieg spielt[1637]. Kevin wird jedoch von seinen Gefährten nach kurzer Zeit wieder aus dem mythischen Griechenland entführt, wobei sie auch viele Reichtümer erbeuten[1638]. Interessant ist auch die Ausstattung des Films, da Kostüme und Requisiten zwar eine Mischung aus verschiedenen antiken Epochen darstellen, allerdings auch sehr schön nachgestellte Gegenstände wie Achterschilde, Doppeläxte und die 'Totenmaske des Agamemnon' zu sehen sind. Generell ist die Ausstattung sehr orientalisiert, für das filmische Mykene steht eine marokkanische Kleinstadt ein[1639].

In *The Adventures of Baron Munchausen* (1988), ebenfalls von Terry Gilliam, fällt der Baron mit seinen Begleitern aus dem Himmel in den Berg Ätna, wo Vulkan mit den Zyklopen diskutiert, die für ihre Arbeit mehr Lohn verlangen. Vulkan wird als zorniger Waffenhersteller dargestellt, der alle willigen Parteien ausrüstet (er ist im Moment mit dem Prototyp der interkontinentalen Atomrakete beschäftigt[1640]) und sich selbst nicht Schuld an den Kriegen gibt. Die Darstellung ist dabei nicht antikisierend, sondern erinnert an moderne Metallverhüttung[1641] und lehnt sich an die Beschreibung

1635 *Time Bandits.* Regie: Terry Gilliam. Drehbuch: Michael Palin, Terry Gilliam. UK: HandMade Films, 1981. Fassung: Kauf-DVD. Concorde Home Entertainment, 2014. 44:50-54:55. Sean Connery spielt übrigens Agamemnon.

1636 Beispiele dafür sind Bellerophon, Perseus, Theseus und Herakles. Der Agamemnon in den traditionellen Mythendarstellungen bekämpft allerdings kein Ungeheuer.

1637 Agamemnon sagt zu einigen Personen in seinem Palast, dass die Königin daran erinnert werden solle, dass er noch immer die Stadt regiere. Der Verweis auf die Orestie ist deutlich. *Time Bandits.* 50:50-51:15.

1638 *Time Bandits.* 54:30-57:43.

1639 Vgl. Imdb, 'Time Bandits Filming Locations': http://www.imdb.com/title/tt0081633/locations?ref_=tt_dt_dt Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1640 *The Adventures of Baron Munchausen.* Regie: Terry Gilliam. Drehbuch: Charles McKeown, Terry Gilliam. UK/I: Columbia Pictures Corporation, Prominent Features, Laura Film, Allied Filmmakers, 1988. Fassung: Kauf-DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2008. 1:11:30-1:12:35. Die Aussage, dass diese Zerstörungskraft furchtbar sei, kontert Vulkan damit, dass man nicht einen der Betroffenen sterben sehen müsse, ein Ansatz, dessen Perversität vor allem nach dem Bombenabwurf auf Hiroshima oft diskutiert wurde, z.B. im Gedicht *Hiroshima* von Marie Luise Kaschnitz.

1641 *The Adventures of Baron Munchausen.* 1:08:45-1:12:45.

in der Aeneis[1642] an. Bei Vulkan treffen sie auch auf Venus, die ihnen, in Anlehnung an Botticelli, in einer Muschel aus dem Wasser erscheint, während die Gruppe in einem barocken Raum mit Vulkan beim Tee sitzt[1643]. Münchhausen bandelt auch sofort mit der Göttin der Liebe an, sehr zum Ärger Vulkans, der die Gruppe hinauswirft[1644].

Im Horrorklassiker *Scream 2* (1997) spielt die Hauptfigur Sidney Prescott, die bereits im ersten Teil von einem Mörder gejagt wird und diesem entkommt, in einem Theaterstück auf dem College die Kassandra[1645]. Die Parallelen zwischen Sidney Prescott und Kassandra sind in der Filmhandlung nicht zu übersehen und werden auch angesprochen[1646]. Sidney wird auf der Bühne als Kassandra vom Chor darauf hingewiesen, dass ihr Schicksal der Tod sein wird. Einerseits verdeutlicht dies Sidneys Angst vor dem Mörder, der die Mordserie in ihrem Heimatort Woodsboro aus dem ersten Teil der Filmreihe nachstellen will. Andererseits ist die Parallele zu Kassandra in Sidney insofern gegeben, als sie mit der Kopie der früheren Mordserie alles nochmal erleben muss und somit das, was sie schon gesehen hat, sich nochmals ereignet[1647]. Sidney erwähnt außerdem, dass sie weitere Morde befürchtet[1648], den Mörder kann sie jedoch nicht ausfindig machen. Am Ende stellt sich heraus, dass die Mutter des Mörders aus dem ersten Teil Sidney mithilfe eines jugendlichen Gehilfen töten will, um sich an ihr zu rächen. Die Parallelen zu Klytämnestra sind offensichtlich[1649]. Gerettet wird Sidney von Cotton, den sie im ersten Film fälschlich für den Mörder hielt und der daraufhin ein Jahr ins Gefängnis gehen musste, wobei sich Parallelen zu Orest, der Klytämnestra tötet, ins Exil gehen muss und schlussendlich von aller Schuld befreit wird, erkennen lassen[1650]. Dass das Finale des Films auf der Bühne mit vielen antik-griechischen Requisiten und Bauten stattfindet, unterstreicht diese Anspielungen. Ähnlichkeiten zum griechischen Mythos lassen sich auch darin erkennen, dass der Film viele Zitate anderer Filme und viele Selbstreferenzen[1651]

1642 Vergil: Aeneis. VIII, 416-425.
1643 *The Adventures of Baron Munchausen.* 1:14:20-1:16:00.
1644 *The Adventures of Baron Munchausen.* 1:17:30-1:25:35.
1645 Das Stück selbst ist kein konkretes Werk, sondern eine abgeänderte Bearbeitung.
1646 *Scream 2.* Regie: Wes Craven. Drehbuch: Kevin Williamson. USA: Dimension Films, Miramax, Konrad Pictures, Craven/Maddalena Films, 1997. Fassung: Kauf-DVD. Kinowelt, United Video, AVU Video Vertriebs GmbH. 52:50-54:35.
1647 *Scream 2.* 54:35-57:11.
1648 *Scream 2.* 39:50-40:00.
1649 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IX, 23.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Clytaemnestra (S. 93).
1650 *Scream 2.* 1:30:00-1:47:57.; Vgl. Aischylos. Die Orestie.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Clytaemnestra, Orestes (S. 93).; Vgl. Sophokles: Elektra. Übersetzt und herausgegeben von Kurt Steinmann. Mit einem Nachwort von Markus Janka. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2013.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IX, 23ff.
1651 Der erste Teil der *Scream*-Reihe wird dabei ständig parodiert und zitiert. Außerdem gibt es vielerlei selbstreflexive Anspielungen, die u.a. die Qualität von Fortsetzungsfilmen und die Klischees des Massenmörderfilms behandeln. Diese Anspielungen können sich in verbalen Aussagen oder ikonischen Sequenzen äußern. Vor allem das *Psycho*-Zitat mit der klassischen Einstellung der Duschbrause sei hier hervorgehoben. *Scream 2.* 03:03. 14:35-16:45.

aufweist, so wie auch beispielsweise Homers *Ilias* viele Verweise auf Mythen enthält, die nicht mit dem Troianischen Sagenkreis zusammenhängen[1652].

Abschließend soll noch der Science-Fiction-Film *Prometheus* (2012) erwähnt werden, der als Prequel der *Alien*-Filmreihe konzipiert ist und viele philosophische Fragen nach der Herkunft des Menschen und dem Sinn des Lebens behandelt. Zu Beginn des Films sieht man ein pseudomenschliches Wesen, das mit einem Raumschiff auf der Erde abgesetzt wird und sich selbst dafür opfert, dass auf der Erde Leben entsteht[1653]. Das Aussehen des Wesens ist dabei besonders hervorzuheben, da es durch die blasse Haut, das Fehlen der Haare und die überdefinierte Figur an griechische Marmorstatuen erinnert, die oft Götter abbilden. Dass dieses Wesen für das Leben auf der Erde verantwortlich ist, unterstreicht die Parallele zum Gott bzw. zum Titel des Films. Die Art der Entwicklung des Lebens erinnert an Apollodors Beschreibung, da dort die Menschen ebenfalls aus Wasser und Erde entstehen[1654]. Zum Prometheus-Mythos, der im Film zusammengefasst wird[1655], lassen sich einige Parallelen im Film erkennen, die oft mit Feuer zu tun haben[1656]: Der Ausschnitt aus *Lawrence of Arabia* (1962), den der Android David in *Prometheus* ansieht, beinhaltet die Aussage, dass Feuer weh tue, aber der Trick sei, dies auszuhalten. Dies mag auf das Opfer, das Prometheus im Mythos für die Übergabe des Feuers an die Menschen bringt, anspielen. Auch auf die Episode des Mythos, dass Zeus die Menschen zunächst vernichten will, wird eingegangen: Die 'Engineers', wie die Lebenserschaffer genannt werden, haben auch die Vernichtung der Menschheit vor, wobei die Xenomorphe aus *Alien* die Waffen darstellen[1657]. Dieses

1652U.a. werden in der *Ilias* die Heldentaten von Herakles und Bellerophon angedeutet. Vgl. Homer: Ilias. V, 638-642; VI, 155-199; VIII, 362-369.

1653*Prometheus.* Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Jon Spaihts, Damon Lindelof. USA: 20th Century Fox, Dune Entertainment, Scott Free Productions, Brandywine Productions, 2012. Fassung: Kauf-DVD. 20th Century Fox Home Entertainment, 2012. 03:05-05:00.

1654Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45. In einem Interview vergleicht Regisseur Ridley Scott die 'Engineers' mit dunklen Engeln aus *Paradise Lost.* Vgl. Movies.com, 'Dialogue: Sir Ridley Scott Explains 'Prometheus', Explores Our Past, and Teases Future 'Alien' Stories': http://www.movies.com/movie-news/ridley-scott-prometheus-interview/8232 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1655*Prometheus.* 16:25-16:46. Hierbei wird die Gleichsetzung des Menschen mit den Göttern impliziert, da die Mission versucht, mit den Erschaffern der Menschheit Kontakt aufzunehmen und sie bereits selbst Kreaturen in Form von Androiden erschafft.

1656*Prometheus.* 10:30-11:15.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45. In einem Interview erklärt Drehbuchautor Damon Lindelof, dass David *Lawrence of Arabia* besonders oft ansieht, weil er sich als Android ebenfalls fremd unter den anderen Crewmitgliedern fühle. Vgl. Io9, 'All of Your Lingering *Prometheus* Questions Answered!': http://io9.com/5917448/all-of-your-lingering-prometheus-questions-answered Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1657*Prometheus.* 1:27:20-1:28:54, 1:32:45-1:38:00.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 47. Als Grund dafür wird das Fehlverhalten der Menschen genannt, sodass Parallelen zur biblischen Sintflut und zur Deukalion-Episode der griechischen Mythologie vorhanden sind. Des Weiteren gibt es Anspielungen darauf, dass Christus ein Gesandter der Engineers war und sein Tod das Schicksal der Menschen in den Augen der Engineers besiegelte:
„You throw religion and spirituality into the equation for *Prometheus*, though, and it almost acts as a hand grenade. We had heard it was scripted that the Engineers were targeting our planet for destruction because we had crucified one of their representatives, and that Jesus Christ might have been an alien. Was that ever considered?
RS: We definitely did, and then we thought it was a little too on the nose. But if you look at it as an 'our children are misbehaving down there' scenario, there are moments where it looks like we've gone out of control, running around with armor and skirts, which of course would be the Roman Empire. And they were given a long run. A thousand

Vorhaben wird als durch einen katastrophalen Zwischenfall unterbrochen gezeigt, aber ein letzter überlebender Engineer möchte das Vorhaben nach seiner Erweckung durchführen, kann aber noch von Teilen der Crew des Schiffs Prometheus gestoppt werden[1658]. So wird die Vernichtung der Menschheit verhindert.

years before their disintegration actually started to happen. And you can say, “Lets’ send down one more of our emissaries to see if he can stop it. Guess what? They crucified him.“ Movies.com, 'Dialogue: Sir Ridley Scott Explains 'Prometheus', Explores Our Past, and Teases Future 'Alien' Stories'.

1658*Prometheus.* 1:32:45-1:44:05

11. Mythen im Videospiel

11.1. Das Videospiel als narratives Medium

Videospiele gehören zu den bedeutendsten Unterhaltungsmedien weltweit. Der Absatz einiger populärer Spiele belegt, dass das Medium 'Videospiel' kein Nischenpublikum mehr bedient, sondern in vielen Bevölkerungsschichten angekommen ist[1659]. Doch die Popularität der Spiele äußert sich nicht nur in den Verkaufszahlen. Auch Merchandising-Artikel zu vielen bekannten Videospielen sind vielerorts erhältlich und Ankündigungen von neuen Teilen eines beliebten Franchises werden mit großer Erwartungshaltung aufgenommen[1660]. Bestimmte Videospiele sind wichtige Teile der Populärkultur geworden, was sich besonders an den allseits bekannten *Super Mario*-Titeln sowie den Spielen des Entwicklers Blizzard (*Starcraft*- und *Diablo*-Reihe, *World of Warcraft*) erkennen lässt. Da Videospiele mittlerweile einen integralen Bestandteil der Populärkultur ausmachen, ist es naheliegend, dass sie auch akademisch im Rahmen der Game Studies erforscht werden. Diese Abhandlung bietet jedoch keine generelle Einführung in die Game Studies, sondern stellt einen Abriss der für die folgende Analyse relevanten Gesichtspunkte vor[1661].

Eine der bekanntesten Debatten innerhalb der Game Studies findet zwischen der Ludologie und Narratologie statt. Diese Diskussion beschäftigt sich vor allem damit, wie man Videospiele analysieren soll und welche Methoden anzuwenden sind. Der narratologische Ansatz sieht Computerspiele als eine Form von Text, stellt die narrativen Kompetenzen des Spiels in den Mittelpunkt und sieht das Spiel als interaktive Geschichte. Der ludologische Ansatz konzentriert sich im Gegensatz dazu auf das spielerische Element von Videospielen und sieht die narrativen Elemente eher als Ornament für das Spiel an sich[1662]. Dieser Ansatz beinhaltet jedoch auch das

1659 Beispielsweise machte das Spiel *GTA V* am ersten Tag der Veröffentlichung einen Umsatz von 800 Mio. US-Dollar.
Vgl. Take Two Interactive, 'Grand Theft Auto Retail Sales Exceed $800 Million Worldwide During First Day of Launch': http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=1856046 Zugriffsdatum: 02.11.2016. Die zunächst negative Sicht auf Videospiele und die Entwicklung hin zu einem Massenmedium kann mit der Entwicklung des Films verglichen werden. Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. Münster: LIT Verlag, 2004. S. 9-12.

1660 Der Trailer vom oben genannten *GTA V* weist zum Zugriffszeitpunkt 43.950.918 Klicks auf youtube auf.
Vgl. Youtube, 'Grand Theft Auto V Trailer' https://www.youtube.com/watch?v=QkkoHAzjnUs Zugriffsdatum: 02.11.2016. Zum Vergleich: Der ökonomisch erfolgreichste Film des Jahres 2013, in dem *GTA V* erschien, ist *Iron Man 3*, dessen Trailer auf youtube zum Zeitpunkt des Zugriffs lediglich 14.348.516 mal angesehen wurde.
Vgl. Youtube, 'Iron Man 3 – Official Trailer (HD) https://www.youtube.com/watch?v=2CzoSeClcw0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1661 Für eine Einführung in die Game Studies: Vgl. Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts/ London, England: The MIT Press, 2005.; Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. Berlin: LIT Verlag Dr. W. Hopf, 2013.; Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. New York: Routledge, 2008.

1662 Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. S. 26f.; Vgl. Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, 1997. S. 106f.; Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 59-64.

Bestreben, Game Studies von anderen akademischen Gebieten zu distanzieren, da die Reduktion von Videospielen auf ein narratives Medium möglicherweise die Einverleibung der Game Studies in andere akademische Bereiche wie Theater-, Film-, Medien- und Literaturwissenschaft zur Folge hätte[1663].

Weil Videospiele viele verschiedene Erscheinungsformen annehmen, ist eine derartige Kategorisierung in pure Spiele oder pure Erzählungen von vornherein problematisch[1664]. Da diese Abhandlung die Bearbeitungen des griechischen Mythos innerhalb von Videospielen behandelt, soll der ludologische Ansatz im Weiteren ausgeklammert werden, denn nicht die Spielmechaniken, sondern die dramaturgische Umsetzung steht im Vordergrund. Ebenso wird hier die allgemeine Spieltheorie nicht weiter behandelt[1665]. Die Komplexität der Handlung zwischen verschiedenen Spielen variiert stark, deshalb beziehen sich die folgenden Aussagen auf Spiele, die über ein bestimmtes Maß an Handlung verfügen, wie Rollenspiele, Adventure-Spiele und Interactive Fiction. Eine narrative Besonderheit von Videospielen ist, dass der Rezipient aktiv an der Handlung teilnimmt. Im Gegensatz zu einem Film oder einem Buch, wo die Handlungen der Figuren nicht vom Rezipienten gesteuert werden können, wird die Geschichte nicht nur passiv aufgenommen, sondern man erlebt die Handlung, indem man sie beeinflusst[1666]. Die 'Immersion' des Spielers in die fiktive Welt[1667] ist dabei ein wichtiger Gesichtspunkt:

„Game designers agree that one of the main reasons for playing a video game is to fantasize; the concept of being someone else is a fundamental element of storytelling.“[1668]

1663„ if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies. Games are seen as interactive narratives, procedural stories or remediated cinema (1). On top of everything else, such definitions, despite being successful in terms of influence or funding, are conceptually weak and ill-grounded, as they are usually derived from a very limited knowledge of mere mainstream drama or outdated literary theory, or both.“ Game Studies, 'The Gaming Situation by Markku Eskelinen': http://gamestudies.org/0101/eskelinen/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1664Beil liefert dazu einen Überblick und arbeitet die verschiedenen Probleme der einzelnen Ansätze heraus. Vgl. Beil, Benjamin: First Person Perspectives. Point of view und figurenzentrierte Erzählformen im Film und Computerspiel. Münster: LIT Verlag, 2010. S. 55-58.

1665Ein kurzer Überblick zu verschiedenen theoretischen Aspekten des Spielens findet sich bei Egenfeldt-Nielsen, Smith und Tosca. Als Pionier der Spieleforschung ist außerdem Huizinga zu nennen. Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 22-44.; Vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur. Köln: Akademische Verlagsanstalt Pantheon, 1949.

1666„Der Spieler hat in einem Computerspiel nach einer Vorlage die Freiheit, die Erzählwelt zu erforschen, darin herumzuwandern und mit Charakteren in dieser Welt zu interagieren. Er ist so ständig in der Erzählwelt präsent: 'In the movie theatre, the world is projected at you; in a videogame, you are projected into the world.'“ Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 98.; Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 92.; Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 199f.

1667Hierzu sei auch Beils Ansatz hervorgehoben: „Immersion ist ein *Effekt,* der sich durch Wechselwirkungen innerhalb der Hybridstruktur generiert und somit an die Verknüpfung von Spiel und Erzählung gekoppelt ist.“ Beil, Benjamin: First Person Perspectives. S. 53f.

1668Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential

Die Komplexität der Handlung von Spielen hat in den letzten Jahren zugenommen, einige Designer sagen dem Medium wegen der subtileren Plots und der zunehmenden ästhetischen und emotionalen Tiefe der Handlung eine Zukunft als vollwertiges narratives Medium voraus[1669]. Vor allem die emotionale Tiefe ist für Spieldesigner mittlerweile zu einem wichtigen Element bei narrativen Videospielen geworden, da sie u.a. den Spieler zum Handeln motiviert[1670]. Durch diese ansteigende Komplexität hat der Spieler oft mehr Entscheidungsfreiheit, was dazu führen kann, dass sein Avatar, d.h. die Repräsentation des Spielers in der virtuellen Welt, und die Handlung sich in bestimmte Richtungen entwickeln[1671]. Allerdings ist der Spieler innerhalb der virtuellen, fiktiven Welt nicht ganz frei, weil eine fiktive Welt per definitionem nicht vollständig sein kann, da niemals alle Aspekte ausgearbeitet sein können[1672]. Innerhalb eines Videospiels, das dem Rezipienten nur begrenzte Datenmengen zur Verfügung stellen kann, trifft dies ebenfalls zu, sodass der Spieler beim Erkunden der fiktiven Welt irgendwann zwangsläufig an ihre Grenzen stößt. Diese Grenzen ergeben sich daraus, dass der virtuelle Raum des Spiels nur auf das Spiel ausgelegt ist und keine virtuelle Realität geschaffen werden soll[1673]. Hierbei lassen sich Ähnlichkeiten zum Theater feststellen, da die Bühne ebenfalls auf das Spiel beschränkt ist, sodass der Computer zur Bühne und der Mensch zum Schauspieler wird[1674].

Obwohl es Computerspiele gibt, die über kein konkretes Ziel verfügen[1675], steht in narrativ motivierten Spielen die Geschichte im Vordergrund, sodass der Spieler dazu motiviert werden muss,

---

Introduction. S.193.

1669Vgl. Lowe, Dunstan: Playing with Antiquity : Videogame Receptions of the Classical World. S. 81.

1670Vgl. Freeman, David: Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering. Berkeley, California: New Riders Publishing, 2004.

1671In vielen Rollenspielen ist es möglich, seinen Charakter moralisch positiv oder negativ auszulegen. Beispielsweise kann der Spielercharakter in *Star Wars: Knights of the Old Republic* seinen Charakter durch Handlungen mehr zur hellen oder dunklen Seite der Macht hin entwickeln. Ähnlich verhält es sich beim Erlernen von Fähigkeiten in der fiktiven Welt, sodass der Spieler entscheiden muss, wie er seinen Charakter auslegen möchte.

1672Vgl. Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. S. 122.

1673Diese Begrenzungen können sich darin äußern, dass der Spieler nicht über eine bestimmte Begrenzung der virtuellen Welt hinausgehen kann, oder er nicht mit allen Elementen der virtuellen Welt interagieren kann. Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 174f.

1674„Vergleicht man Computerspiele abermals mit Theater, ließe sich das Programm eines Spiels als dramatischer Text mit Bühnenanweisungen sehen, das erst durch die performative Realisierung eine Gestalt gewinnt. […] Wie unterschiedliche Inszenierungen eines Theaterstücks auf der Grundlage eines dramatischen Textes unterscheiden sich auch die unterschiedlichen performativen Realisierungen eines Computerspiels, die auf demselben Programm beruhen. Dennoch engen der Text des Dramas ebenso wie das Programm die möglichen Handlungen ein, die daraus performativ realisiert werden können. Nicht alles ist möglich, der Spieler darf etwa kein neues kreatives Potenzial einführen, das den Rahmen des Programmes sprengen würde.“ Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 123f. Hartmann weist in diesem Kontext auch auf das Theater der Unterdrückten von Augusto Boal hin, da dort das Publikum die Handlung bis zu einem gewissen Grad beeinflussen kann. Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 17.

1675Sog. 'Sandbox'-Spiele wie beispielsweise *Minecraft*. Es existieren auch Sonderfälle, in denen für das Vorankommen der Handlung irrelevante Elemente in ein Spiel eingebaut werden, die ebenfalls kein konkretes Ziel haben. Dazu gehört beispielsweise das Fernsehen im Computerspiel bei *GTA IV.* Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. S. 28f.

die Handlung voranzutreiben. Die Handlungsmöglichkeiten und demnach auch die Entwicklungsmöglichkeiten der Geschichte, so frei sie auch erscheinen mögen, sind jedoch vorprogrammiert, sodass sich die Narration aus vielen verschiedenen vorgegebenen Elementen zusammenfügt[1676]. Murray weist in diesem Zusammenhang auf die Commedia dell' arte hin, da dort ebenfalls die Handlung aus einigen vordefinierten Handlungselementen, inklusive Handlungsbogen, improvisiert wird[1677].

Die Vereinbarkeit von Plot und Handlungsfreiheit stellt die Autoren der Handlung von Spielen oftmals vor ein großes Problem[1678]. Dieses Problem kann auf zwei Arten gelöst werden: Einerseits geschieht das durch 'progression', d.h. der Spieler wird motiviert eine fertige Geschichte abzuarbeiten, indem er verschiedene Etappen bewältigt, wodurch ein Siegesgefühl entsteht, aber wenig Handlungsfreiheit existiert. Aus diesem Grund löst der Spieler in solchen Titeln auch eher eine Geschichte, als sie zu erschaffen[1679]. Andererseits kann der Spieler durch 'emergence' mithilfe seiner Handlungen Einfluss auf die Art der Handlungsentwicklung nehmen[1680]. Diese beiden Stilmittel können miteinander vermischt werden und Spiele ergeben, die eher in eine der beiden Richtungen tendieren[1681]. Dies bedeutet allerdings auch, dass die Narration in einem Videospiel oftmals nicht linear verläuft, wie dies beispielsweise in einem Buch oder Film der Fall ist, da die Reihenfolge der Ereignisse z.T. austauschbar ist. Ein Spieldurchgang ist daher eine von vielen alternativen narrativen Möglichkeiten, die das Spiel bietet[1682]. Die Komplexität der Handlung kann daher unter dem interaktiven Charakter des Spiels leiden. Verschiedene Grundstrukturen, wie z.B. die von Campbell vorgestellte Heldenreise, oder die Aristotelische Handlungsstruktur, die auch in vielen Hollywoodfilmen Verwendung finden, werden daher auch für Videospielhandlungen verwendet[1683]. Juul argumentiert, dass die Ziele in der fiktiven Welt dabei mit den Wünschen des Spielers übereinstimmen müssen, indem sie emotional positiv und für den Spieler erstrebenswert

1676Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 82f.

1677Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 94.; Vgl. Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press, 1997. S. 235-237.

1678„Designers now generally accept that forcing the player through the fictional world does not make a good video game, no matter how compelling the narrative. But if you don't force your player to do things, then how do you create a plot?“ Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 181.

1679Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 181f.

1680„In a progression game, the dragon will always attack the player when she steps into the cave, but in an emergence game, this might depend on how the player behaves towards the dragon, which is a more 'active' object with a few possible different responses.“ Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 183.

1681Vgl. Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. S.71-83.

1682Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 82f.

1683Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 194.

sind[1684]. Ein tragisches Spiel zu erschaffen ist daher schwierig, da sich Tragik auch über die Schicksalsgebundenheit der Figuren definiert, was innerhalb eines Videospiels, das auf Interaktion setzt, problematisch sein kann[1685].

Juul spricht dabei das Hauptelement an, das die Immersion in die fiktive Welt ermöglicht: die Motivation. Diese kann jedoch auch Dinge beinhalten, die negativ konnotiert sind und daher einen ironischen Unterton erhalten.

Ein weiteres Element, das die fiktive Welt bricht, stellen die 'Regeln' von Videospielen dar, die meist mit denen der realen Welt wenig zu tun haben. Die Tatsache, dass der Spielercharakter mehreren Leben hat, ist dafür ein gutes Beispiel. Die Regeln, auf denen das Spiel basiert, sind bei einem Videospiel jedoch auch für die Handlung unverzichtbar, da die Regeln die Handlung vorantreiben, obwohl sie mit der Fiktion im Widerspruch stehen, bzw. nicht handlungsimmanent erläutert werden können[1686].

Da das Videospiel als narratives Medium noch jung ist, orientiert es sich in Bezug auf die Erzählung auch an anderen narrativen Medien, wobei der Film einen besonderen Stellenwert hat. Dies äußert sich u.a. durch die Imitation von verschiedenen Kameraeinstellungen und Stilelementen wie 'motion blur' im Videospiel[1687]. Besonders gelungene Imitationen werden meist als solche beworben, sodass die ästhetische Nähe zum Film durchaus erwünscht ist, wobei auch oftmals Filme als stilistische Inspirationsquellen angegeben werden[1688]. Viele Spiele beinhalten außerdem sog. Cut-Scenes, also kleine Filmsequenzen, die entweder Schauspieler oder animierte Figuren zeigen[1689]. Diese Cut-Scenes haben die Aufgabe, Teile der Handlung voranzutreiben bzw. in eine gewissen Richtung zu lenken, den zentralen Handlungskonflikt vorzustellen, das narrative Element eines Spiels zu verstärken und dem Spieler mehr Informationen zu verschaffen. Der Inhalt der Cut-Scenes kann dabei vom Spieler nicht beeinflusst werden.

Der Einfluss des Films auf das Videospiel ist jedoch nicht einseitig, denn verschiedene Filme

---

1684„It is hard to imagine an *Anna Karenina* game based on Tolstoy's novel where the goal of the player is to commit suicide by throwing his or her character under a train. […] Likewise, consider this hypothetical advertisement for a game based on *Hamlet*: 'Your father has been murdered! With much effort, fail to avenge him and die a meaningless death!' […] players undoubtedly also want to be able to identify with the fictional protagonist and the goal of the game in the fictional world, and hence the fictional world is very important to the player's motivation“ Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. S.161.

1685Vgl. Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. S.161f, 193.

1686Vgl. Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. S.121-130. Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 203f.

1687Vgl. Beil, Benjamin: First Person Perspectives.

1688Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. S.33-38.

1689Vor allem Spiele aus den letzten Jahren beinhalten sehr aufwendig gefertigte Cut-Scenes, die vollständig animiert sind. Im Gegensatz dazu stehen beispielsweise die Spiele der *Command & Conquer*-Serie, die in ihren Cut-Scenes bekannte Schauspieler wie Tim Curry, Jonathan Pryce, Peter Stormare, George Takei, sowie Ray Wise, Udo Kier und Michael Biehn zeigen.

weisen mittlerweile ebenfalls einige Aspekte von Videospielen auf: In *Tron* (1982) spielt die Handlung z.T. in einem Computerspiel und einige erfolgreiche Spiele weisen im Gegenzug Filmadaptionen auf, die jedoch meist nur von mäßigem Erfolg gekrönt sind[1690]. Einige Filme haben auch stilistische Ähnlichkeiten mit Videospielen, die darauf abzielen mögen, Videospiele zum Film zu bewerben. Dies kann sich beispielsweise in einer sehr artifiziellen Ästhetik[1691] und in Kameraeinstellungen[1692] äußern, die typisch für Videospiele sind:

„In *The Phantom Menace* […] gibt es etwa eine mehrminütige Sequenz, die ein Rennen über einen Wüstenplaneten in futuristischen Gefährten zeigt. Die Perspektive ist dabei meist die des Piloten. Bereits im Film wirkt dies wie ein Computerspiel, auf das man keinen Einfluss nehmen kann. So verwundert es nicht, dass LucasArts zu dem Film ein ebensolches Spiel herausbrachte, mit nur geringfügig schlechterer Graphik. Vor diesem Hintergrund wirkt die Sequenz im Film wie eine Werbung für das Spiel.“[1693]

Generell werden die Einflüsse des Videospiels auf den Film jedoch eher negativ betrachtet und stehen für außergewöhnliche Effekte und eine magere Story[1694]. Trotz allem sind die Einflüsse des Videospiels auf den Film, die ästhetisch oder diegetisch sein können, durchaus präsent[1695]. Die Zusammenarbeit zwischen Film- und Videospielbranche äußert sich vor allem in den Videospielen zum Film, die oftmals zeitgleich mit dem Film veröffentlicht werden und dem Spieler ermöglichen, besonders spektakuläre Teile des Films nachzustellen[1696]. Da diese Spiele sich jedoch zu sehr auf die Handlung und Ästhetik des Films verlassen und meist unter erheblichem Zeitdruck entstehen, ist ihre Qualität oft fragwürdig[1697].
Obwohl der Spieler in der virtuellen Welt aktiv die Handlung entwirrt, ist er dennoch nur Rezipient. Durch das Modding, also die Veränderung von fertigen Spielen durch Nutzer, die dem Spiel etwas Neues hinzufügt, wird der Rezipient allerdings auch zum Produzenten und passt das Spiel seinen eigenen Bedürfnissen an[1698]. Diese Mods sind aus juristischen Gründen meist kostenlos und

1690Beispielsweise *Lara Croft: Tomb Raider* und der Nachfolger *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, die auf der bekannten *Tomb Raider* Reihe basieren.
1691Siehe dazu 10.2.; Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 1-6.
1692Eine Liste mit Beispielen: Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 27f.
1693Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 27.
1694Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. S. 34.
1695Vgl. 10.
1696Eines dieser Spiele, nämlich *Clash of the Titans*, wird im weiteren Verlauf des Kapitels behandelt.
1697Vgl. Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. S. 30f.
1698Obwohl dieses Phänomen für einige Zeit auf eine kleine Gruppe von Menschen reduziert war, gewinnt diese Form von Umarbeitung immer mehr an Popularität, sodass beispielsweise die Spieleplattform Steam für viele Spiele den sog. 'Steam-Workshop' anbietet, indem man als Nutzer eine Auswahl von verschiedenen Mods hat, die von Fans kreiert wurden.

ermöglichen es anderen Nutzern des Spiels, dieses um verschiedenste Elemente zu erweitern und somit das Spiel für sich selbst zu personalisieren.

11.2. Besonderheiten des Mythos in Bezug auf Videospiele

Mythische Bearbeitungen innerhalb von Videospielen weisen einige Besonderheiten auf, die sie von anderen Spielen abgrenzen. Zunächst sind griechische Mythen kein Franchise, was konkret bedeutet, dass jeder griechische Mythenbearbeitungen rezipieren und produzieren kann, da es im Gegensatz zu vielen anderen fiktiven Welten kein Copyright für sie gibt[1699]. Dies hat zur Folge, dass die Spiele qualitativ und ästhetisch variieren, da ein Copyright auch die Darstellung einer fiktiven Welt reguliert: Spiele und Filme, deren Handlung im *Star Wars*-Universum angesiedelt ist, weisen eine bestimmte unverkennbare Ästhetik auf, die kaum Variationen zulässt. Dass man griechische Mythen nicht mit einem Copyright versehen kann, hat einerseits starke Variationen in Bezug auf die Qualität der Spiele zur Folge, andererseits eröffnet sich dadurch auch eine Vielzahl an Möglichkeiten für die Spieldesigner, da weder die visuelle, noch die dramaturgische Aufbereitung des Spiels von vornherein durch ein Copyright festgelegt wird. Die interpretatorischen Freiheiten sind daher theoretisch endlos. Insofern stehen die Bearbeitungen innerhalb von Videospielen in der Tradition von anderen Mythenbearbeitungen, die ebenfalls die unterschiedlichsten Darstellungen und Interpretationen der griechischen Mythen aufweisen. Wie auch andere Mythenbearbeitungen orientieren sich Videospiele, die die griechischen Mythen darstellen, meist an einer Vielzahl verschiedener Bearbeitungen, die von der Literatur über die bildende Kunst bis hin zum Film, und von der Antike bis zur Gegenwart reichen.

Obwohl die bereits genannten Charakteristika sich auch auf andere Medien, wie den Film, anwenden lassen, ist das Videospiel als visuelles Unterhaltungsmedium gegenüber dem Film besonders prädestiniert, umfangreiche Handlungen zu vermitteln. Das verdankt diese Medium der Tatsache, dass ein Spiel selten an einem Stück durchgespielt wird und es meist (in Form von verschiedenen Szenarien oder Levels) episodisch aufgebaut ist. Ein Film, der eine bestimmte Länge überschreitet, erfordert vom Publikum ein großes Maß an Konzentration und Aufmerksamkeit. Die meisten Filme, die auf ein großes Publikum abzielen, überschreiten daher in den seltensten Fällen die 180-Minuten-Marke. Bei Videospielen hingegen sind Spielzeiten jenseits von 10 Stunden keine Seltenheit mehr, sodass dadurch auch bedeutend mehr Inhalt vermittelt werden kann. Viele Mythen

1699 Eine Ausnahme stellen dabei Spiele zum Film dar, da diese sich an die Ästhetik und Charakterauslegung des Films halten müssen.

sind außerdem Episoden in einem größeren Handlungsbogen (als Beispiel sei hier der Troia-Mythos genannt) und bieten sich daher für die Bearbeitung innerhalb eines Videospiels an. Das Potenzial des Videospiels, den Rezipienten als aktives Element besonders stark in die Handlung und das mythische Griechenland einzuführen, ist eine Möglichkeit, die kein anderes narratives Medium in dem Maße besitzt.

Die Handlung vieler Spiele orientiert sich an Campbells Heldenreise und der Aristotelischen Dramentheorie, die u.a. von den griechischen Mythen ausgehen[1700]. Spiele bieten zwar vielerlei Freiheiten, jedoch sind die Möglichkeiten von vornherein im Programm festgelegt. Selbst die Entscheidungen, die der Spieler innerhalb des Spiels trifft, die die weitere Handlung drastisch beeinflussen, sind bereits bis zum Ende hin vorprogrammiert. Der Grad des Einflussnahme des Spielers auf den Ausgang der Handlung variiert zwar von Spiel zu Spiel, dennoch ist zu erwähnen, dass die vorgegebenen Schlüsse der Handlung an den griechischen Schicksalsbegriff erinnern, dem die Helden (und Götter) in vielen Mythen ausgeliefert sind[1701]. Ein Spieler kann auf verschiedene Arten zum Ende des Spiels und zum Abschluss der Handlung gelangen, jedoch ist dieser Abschluss bereits im Programm festgelegt. Dieses Phänomen bietet sich als Stilmittel für Videospiele an, die die griechischen Mythen behandeln:

„Myths should not be mistaken in any way with static texts but in fact they rely on permanent *transformation* to preserve their relevance in cultural contexts. The relationship to dynamic processes of change in transformations is also a property that myths generally share with games. So in many respects myths have more in common with games than with static texts, which no one is able to shape for the preservation of their cultural value.“[1702]

Im Folgenden wird eine Auswahl von Spielen analysiert, die einerseits verschiedene Bearbeitungsansätze griechischer Mythen im Videospiel zeigen, andererseits die Bearbeitung innerhalb verschiedene Videospiel-Genres vorstellen[1703]. Videospielgenres definieren sich im Gegensatz zum Film weniger über das Setting als über die Art des Spiels, d.h. über die Möglichkeiten und die Form der Interaktion in der fiktiven Welt, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Da sich dies nicht immer einwandfrei definieren lässt, gibt es oft Überschneidungen von verschiedenen Genres. Die Auswahl ist repräsentativ und orientiert sich an den populärsten

1700Vgl. Aristoteles: Poetik. VI-XXII.; Vgl. Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. S. 55-243.; Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 192ff.

1701Vgl. Bröcker: Theologie der Ilias. S. 25-34.

1702Furtwängler, Frank: *God of War* and the Mythology of Games. S. 34f.

1703Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. S. 39-45.

Vertretern der jeweiligen Genres, wobei jedoch auch besonders hervorzuhebende Ansätze von anderen Spielen im Kontext angesprochen werden.

11.3. Real Time Strategy (RTS): *Age of Mythology* (2002)

Das Genre der Real Time Strategy (RTS), auf Deutsch Echtzeitstrategie, ist eine Videospielform, die das Aufbauen von Imperien und die Dominanz gegenüber den anderen Fraktionen zum Ziel hat. Der Spieler übernimmt dabei meist die Rolle eines Herrschers oder Feldherren, die Abstufung reicht von Gottheit bis Bürgermeister[1704], der ein Reich und/oder eine Armee anführt. Die Sicht auf die Karte ist dabei meist aus der Vogelperspektive. Der Begriff 'Echtzeitstrategie' ergibt sich aus der Tatsache, dass das Spiel nicht rundenbasiert ist, sondern in Echtzeit abläuft, was dem Spieler eine gewisse Geschwindigkeit abverlangt. Trotz allem stehen die taktischen Fähigkeiten des Spielers im Mittelpunkt, da vor allem in den Kämpfen ein oftmals komplexes System, das meist im weitesten Sinne auf dem Schere-Stein-Papier-Prinzip basiert, die richtige Armeekomposition verlangt, um verschiedene Gegner zu besiegen[1705]. *Age of Mythology* ist der populärste RTS-Titel, der die griechische Mythologie behandelt[1706] und sich im Gegensatz zu den Vorgängern *Age of Empires* (1997) und *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999) ausschließlich mit Mythologie beschäftigt, weshalb die Frage nach historischer Authentizität nicht im Vordergrund steht. Im Spiel wird neben der griechischen Mythologie auch die ägyptische und nordische thematisiert. Das bedeutet, dass die verschiedenen mythischen Kreaturen, Götter und Helden alle parallel in derselben Welt existieren und es zu einem interkulturellen Austausch kommt, der konstruktiv oder destruktiv sein kann. Die Parallelexistenz von verschiedenen Mythologien wurde bereits in der Fernsehserie *Hercules: The Legendary Journeys* thematisiert, die möglicherweise als Inspirationsquelle diente[1707]. Da das Genre

1704Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 43f.

1705Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 103f.

1706Ein weiteres Spiel, das den Troia-Mythos im RTS-Genre behandelt, ist *Battle for Troy.* Hier werden neben den historisierten auch übernatürliche Einheiten wie Skelette dargestellt. Das Spiel wurde zwar wegen der Idee, ein RTS zum Troianischen Krieg zu sein, gelobt, jedoch wird das Gameplay und der Mangel an innovativen Elementen, die ein solches Thema ermöglichen, kritisiert. Vgl. Game Watcher, 'Battle For Troy Review': http://www.gamewatcher.com/reviews/battle-for-troy-review/1035 Zugriffsdatum: 02.11.2016. Ähnliches lässt sich auch für *Gates of Troy* feststellen, das den Troia-Mythos ebenfalls behandelt, indem verschiedene mythologische Einheiten und Helden, wie Achilles und die Myrmidonen, verfügbar sind. Allerdings wird dabei die göttliche Komponente vernachlässigt, was den Mythos historisiert. Dies wird dadurch unterstrichen, dass der Troianische Krieg mit einer Jahreszahl fixiert wird und nur eine von mehreren Kampagnen ist, die in der minoisch-mykenischen Bronzezeit angesiedelt sind. Das Spiel gehört auch nicht zum RTS-Genre, sondern vermischt rundenbasierte Strategie mit Schlachten in Echtzeit, was an die *Total War*-Reihe erinnert. Vgl. Wargamer, 'Gates of Troy': http://www.wargamer.com/Article/1921 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1707Vgl. 8.2.2.1.

der Echtzeitstrategie vor allem auch von Mehrspielergefechten lebt, die jedoch dramaturgisch schwierig zu analysieren sind, beschränkt sich die Analyse in dieser Abhandlung auf die narrative Kampagne von *Age of Mythology* und seiner Erweiterung *Age of Mythology: The Titans*, wobei der Fokus auf die griechischen Mythen beibehalten wird. Außerdem werden die Spielmechaniken und Einheiten der griechischen Fraktion vorgestellt.

11.3.1. Der Vorläufer: *Age of Empires* (1997)

Age of Mythology ist ein Ableger der *Age of Empires*-Reihe, die verschiedene historische Epochen behandelt. Bereits der erste Titel der Serie, *Age of Empires*, der in der Antike spielt, erwähnt den Troianischen Krieg. Die Vorgeschichte wird als Einführung vorgestellt, wobei das Erwähnen von Göttern bereits die mythischen Elemente des Troia-Mythos unterstreicht und den Bezug zu Homer herstellt[1708]. Ziel des Szenarios, das den Troianischen Krieg freilich sehr vereinfacht darstellt, ist es, Hektor zu töten und den Schatz des Priamos einzunehmen[1709], wodurch Hektor als wichtigster Verteidiger Troias und sein Tod als Symbol für den Untergang der Stadt definiert ist. Er wird von einer Reiterfigur dargestellt, was eine Anspielung auf das Epitheton „Rossebezähmer“[1710] sein kann[1711]. Die Anwesenheit einer Figur auf der griechischen Seite, die 'Hero Alexander' heißt, ist unpassend, da entweder damit auf Paris' anderen Namen eingegangen wird, der jedoch auf Seiten der Troer kämpft, oder aber Alexander der Große repräsentiert wird, der jedoch ca. 900 Jahre nach dem möglichen historischen Troianischen Krieg gelebt hat.

Nach dem erfolgreichen Abschluss des Szenarios wird in einem Text die Historizität des Troianischen Krieges relativiert und auch die Forschungsgeschichte und die damit zusammenhängenden Debatten zu Schliemanns Fundstätte angeschnitten[1712]. Eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Mythos findet nicht statt, da nur die bekanntesten Elemente zusammengetragen werden, ohne diese kohärent zusammenzufügen bzw. weiter zu bearbeiten. *Age of Empires* ist jedoch kein Spiel, das sich dezidiert mit diesem Thema auseinandersetzt, denn dieses

1708 Während der Einführung wird im Unterpunkt 'History' auf den gängigen Mythos eingegangen, der in einigen Sätzen den Grund für den Krieg und den Kriegsablauf skizziert, wobei auch Homer erwähnt wird, obwohl die *Ilias* nicht den gesamten Troianischen Krieg abdeckt. Hierbei wird auch auf die Götter eingegangen, da der Einfluss der Aphrodite erwähnt wird: „The story began with the beautiful Helen, wife of Menaleus, but promised previously to Paris of Troy by the goddess Aphrodite. Helen was made to fall in love with Paris by Aphrodite and the pair escaped to Troy.. […] According to Homer, the siege of Troy lasted for ten years and featured the struggle between heroes on both sides and the intervention of the gods who had chosen sides as well.“ Ensemble Studios, *Age of Empires*, Microsoft Studios, 1997. Trojan War – History.

1709 *Age of Empires.* Trojan War – Scenario instructions.

1710 Homer: Ilias (Voß). VII, 38.

1711 *Age of Empires*. Trojan War – Ingame Screenshot Troia.

1712 *Age of Empires.* Trojan War – Aftermath.

Szenario ist nur eines von vielen. Der Troianische Krieg wird in einem betont historischen Spiel wohl deswegen behandelt, weil es sich dabei um einen sehr populären antiken Konflikt handelt, wobei die Zuordnung zu Mythos oder Realität nebensächlich ist.

11.3.2. Handlung der Kampagne von *Age of Mytholoy* und *Age of Mythology: The Titans*

Die Kampagne des Grundspiels beginnt damit, dass sich Athene Arkantos, einem Admiral von Atlantis, im Traum zeigt und erklärt, dass er bald neue Feinde von Atlantis bekämpfen müsse[1713]. Arkantos stellt sich zunächst Piraten, die Atlantis und seinen Sohn Kastor mithilfe von Seeungeheuern bedrohen und den Dreizack der Poseidonstatue rauben. Der Theokrat der Insel entscheidet, die Griechen im Kampf gegen Troia zu unterstützen, um Poseidon gnädig zu stimmen[1714]. Auf dem Weg nach Troia wird auch der Dreizack zurückerobert, der vom Minotaurus Kamos, dem Anführer der Piraten, entwendet wurde[1715]. Arkantos und seine Armee kommen noch rechtzeitig, um die Griechen bei der Belagerung von Troia zu unterstützen. Sie helfen den Griechen beim Verteidigen der Schiffe und dem Erbauen des Troianischen Pferdes, einer Idee von Odysseus und Arkantos. Nachdem es nach Troia gebracht wurde, öffnen Ajax, Arkantos und Odysseus das Tor zur Stadt und Troia wird zerstört[1716]. Arkantos will nach Hause zurückkehren und macht mit Ajax bei Ioklos halt, um die Schiffe zu reparieren. Die Stadt ist jedoch von Räubern geplündert und die männliche Bevölkerung zusammen mit dem Kentauren Chiron verschleppt worden. Chiron wird von Arkantos und Ajax gerettet. Es stellt sich heraus, dass die Bevölkerung versklavt wurde, um einen Eingang zur Unterwelt für den Zyklop Gargarensis, der den Piratenanführer Kamos und den Schergen Kemsyt befehligt, zu errichten[1717]. Es gibt mehrere Eingänge zur Unterwelt, die sich nicht nur in Griechenland befinden. Die Helden verfolgen Gargarensis in die Unterwelt. Dort befindet sich eine große Ramme, die das Tor zum Tartaros einreißen und somit Kronos befreien soll und die von den Helden zerstört werden muss. Als die Helden von Gargarensis in der Unterwelt verschüttet werden, bittet Arkantos Poseidon um Hilfe, doch der reagiert nicht, da er seine Söhne wieder an der Macht sehen will. Zeus hilft ihnen jedoch[1718].

Die Helden verlassen die Unterwelt und kommen in Ägypten wieder an die Oberfläche, wo sie zusammen mit der Heldin Amanra, die die Gruppe ab diesem Zeitpunkt begleitet, gegen die

1713 *Age of Mythology* – Prologe: Troubled Sleep
1714 *Age of Mythology* – 1. Omens.
1715 *Age of Mythology* – 2. Consequences.
1716 *Age of Mythology* – 6. I hope this works.
1717 *Age of Mythology* – 7. More Bandits.; *Age of Mythology* – 8. Bad news.
1718 *Age of Mythology* – 10. Strangers.

Anhänger des Gottes Set kämpfen, der Gargarensis in seinem Vorhaben unterstützt[1719]. Athene erscheint Arkantos im Traum und erklärt ihm, dass vor den Olympischen Göttern die Titanen geherrscht haben, unter denen die Menschheit litt[1720]. Da die Tore zum Tartaros jedoch nur von Sterblichen geöffnet werden können, braucht Poseidon Gargarensis, der sich für seine Hilfe im Gegenzug die Unsterblichkeit erhofft. Zeus kann nicht persönlich eingreifen, da er keinen Krieg zwischen den Göttern riskieren will. Im Traum sieht Arkantos, dass Atlantis vernichtet wird, wenn Kronos befreit werden sollte[1721].

Kamos wird getötet und Gargarensis flieht zur letzten Eingang der Unterwelt, die sich im hohen Norden befindet[1722]. Die Helden, die Gargarensis nach Norden verfolgen, landen auf einer Insel, auf der sie Odysseus' Schiff und viele Schweine finden, und helfen Odysseus und seinen verwandelten Gefährten gegen die Zauberin Circe. Die Helden setzen ihre Reise in den Norden fort und treffen dort auf Wesen aus der nordischen Mythologie. Wie auch im ägyptischen Teil der Kampagne stellt sich ein nordischer Gott, Loki, als antagonistisch heraus. Die Riesen, die das Tor zum Tartaros öffnen sollen, werden von den Helden getötet und Chiron opfert sich für die Gruppe[1723]. Mithilfe von Thors Hammer wird das Tor zum Tartaros versiegelt[1724]. Kemsyt, der durch einen Zauber die Form von Gargarensis annimmt, wird von Ajax getötet, nachdem seine Armee an der Oberfläche geschlagen worden ist. Odysseus, der von Athene kurz vor seiner Heimkehr den Helden zu Hilfe geschickt worden ist, kommt mit Verstärkung und ermöglicht den Sieg. Arkantos muss nun nach Atlantis, das von Gargarensis angegriffen worden ist, zurückkehren, um die Zivilbevölkerung zu retten und nun den letzten Kampf mit Gargarensis auszufechten. Es stellt sich heraus, dass das letzte Tor zur Unterwelt in Atlantis ist und Poseidon Arkantos zum Troianischen Krieg geschickt hat, um ihn aus dem Weg zu räumen[1725]. Die Poseidonstatue wird lebendig und spaltet den Boden, um den letzten Zugang freizulegen. Arkantos erhält den Segen des Zeus und besiegt die Statue, Gargarensis stirbt, die Insel versinkt und Arkantos wird in den Olymp aufgenommen.

Die Handlung der Erweiterung *Age of Mythology: The Titans* spielt zehn Jahre nach dem Untergang von Atlantis und stellt die Atlanter als eigenes Volk vor, die nun ein neues Zuhause suchen. Angeführt werden sie von Kastor, dem Sohn von Arkantos. Kronos, der von den Menschen und den Göttern mittlerweile vergessen wurde, versucht abermals die Macht an sich zu reißen. Krios, einer der Anführer der Atlanter, wird von einer Kreatur des Kronos besessen und verführt die Atlanter

1719 *Age of Mythology* – 10. Strangers.; *Age of Mythology* – 11. The Lost Relic.
1720 *Age of Mythology* – 16. Good advice.
1721 *Age of Mythology* – 16. Good advice.
1722 *Age of Mythology* – 17. The Jackal's stronghold.; *Age of Mythology* – 18. A long way from home.; *Age of Mythology* – 19. Watch that first step.; *Age of Mythology* – 20. Where they belong.
1723 *Age of Mythology* – 27. The Well of Urd.; *Age of Mythology* – 28. Beneath the Surface.
1724 *Age of Mythology* – 29. Unlikely Heroes.
1725 *Age of Mythology* – 31. Welcome back.; *Age of Mythology* – 32. A place in my dreams.

dazu, die Titanen anzubeten, da sie von diesen auf eine andere Insel, die sich ebenfalls im Atlantik vor der Küste Spaniens befindet, geführt werden[1726]. Obwohl dies verboten ist, sind die anderen Atlanter einverstanden, weil die Olympischen Götter nichts für sie getan haben und sie lieber die Titanen anbeten, bevor sich niemand um sie kümmert. Die Griechen sehen dies als Frevel und es kommt zum Krieg zwischen den ehemaligen Verbündeten, wobei auch die Tempel der nordischen Götter von den Atlantern zerstört werden, sodass auch die Nordmänner und die Ägypter auf Seiten der Griechen in den Kampf eingreifen[1727]. Durch Himmelspforten können die Atlanter sich sehr schnell bewegen, sodass sie sowohl im Norden als auch in Ägypten angreifen können. Der in den Olymp aufgenommene Arkantos bittet Amanra, Kastor zur Vernunft zu bringen. Krios schickt Kastor ohne dessen Wissen auf den Olymp, der sich dort wieder herauskämpfen muss. Ajax und Amanra klären Kastor über Krios' Verrat auf. Durch die Zerstörung der Tempel haben die Götter an Macht verloren und können nicht mehr alle Titanen im Tartaros zurückhalten, sodass einige entkommen können, die die Anbeter der Olympier weiter dezimieren sollen, damit die anderen Titanen ebenfalls befreit werden können. Kastor, Ajax und Amanra bekämpfen die 'niederen' Titanen. Mit Gaias Hilfe werden die Schäden an der Erde wieder geheilt. Auf dem neuen Atlantis suchen die Helden Krios und bekämpfen verschiedene Automata. Das letzte Szenario spielt im alten Atlantis, wo Kronos nun aus dem Tartaros entkommen soll. Wieder muss Gaias Segen auf das Land gelegt werden und Kronos, der nun aus dem Tartaros ausbricht, so lange hingehalten werden, bis Gaia in persona auftritt und ihn wieder in den Tartaros wirft.

11.3.3. Analyse der Kampagnen

Die Idee, eine mythen- und kulturenübergreifende Handlung zu erzählen, ist interessant und kann durchaus als völkerverbindendes Element in Bezug auf eine große weltbedrohende Katastrophe gedeutet werden. Die Entfesselung der Titanen stellt dabei das Ende der Welt dar, das in der griechischen Mythologie nicht thematisiert wird. Da die Handlung allerdings mythenübergreifend ist und explizit Ragnarök, also das Ende der Welt in der nordischen Mythologie, angesprochen wird, wirkt dieses Element nicht zu gekünstelt. Die griechischen Mythen stellen andere Probleme als den Weltuntergang in den Mittelpunkt der Handlung. Das 'Weltretten' als ultimative Herausforderung des Helden scheint ein Phänomen zu sein, das dem Actionfilm zu verdanken ist.

1726 *Age of Mythology: The Titans* – 1. A Lost People.; *Age of Mythology: The Titans* – 2. Atlantis Reborn.; *Age of Mythology: The Titans* – Kampagnenmenü – 2. Atlantis Reborn.

1727 *Age of Mythology: The Titans* – 2. Atlantis Reborn.; *Age of Mythology: The Titans* – 3. Greetings from Greece.; *Age of Mythology: The Titans* – 4. Odin's Tower.

11.3.3.1. Figuren

Arkantos ist eine Erfindung der Spieldesigner und weist keinerlei mythologischen Hintergrund auf. Dennoch vereint er viele Aspekte anderer Helden in sich: Mit Odysseus, der ebenfalls auftritt, hat er beispielsweise den Schutz durch Athene gemein, dazu den Kyklopen als Erzfeind, die Reise durch große Teile der in der Antike bekannten Welt, die Idee für das Troianische Pferd und den Kampf gegen Circe. Er nimmt auch am Troianischen Krieg teil und ist den anderen Helden (Agamemnon, Ajax und Odysseus) bekannt. Andere Figuren wie Hektor, Achilles und Menelaos kommen jedoch nicht vor[1728]. Arkantos ist der stärkste Held der Griechen und ersetzt sozusagen Achilles. Arkantos wird am Ende der Hauptkampagne in den Olymp aufgenommen, nachdem er von Zeus gesegnet wurde, was Parallelen zu Herakles aufweist.

Ajax wird mit einem Bärenfell, was seine Stärke unterstreichen soll und auch an Herakles erinnert, und einem großen Schild dargestellt[1729]. Seine raubeinige Art entspricht dem Klischee des wilden, starken, jedoch nicht sehr intelligenten[1730] Kämpfers. Er stellt außerdem den stärksten Helden nach Arkantos dar, was an die traditionelle Darstellung erinnert, in der Aias der stärkste Held nach Achilles ist[1731]. Dass Achilles nicht an Ajax' Stelle im Spiel vorkommt, kann dadurch erklärt werden, dass Achilles' Tod vor Troia zu bekannt ist und Ajax auch nach dem Troianischen Krieg weitere Abenteuer mit Arkantos besteht, die in keiner anderen Mythosbearbeitung thematisiert sind. Zwar tötet sich Aias in allen Bearbeitungen vor Troia[1732], jedoch ist diese Episode nicht so bekannt wie der Tod des Achilles. Möglicherweise sind Achilles und Hektor bereits tot, da sie beide nicht im Spiel vorkommen und die Belagerung Troias bei Arkantos' Ankunft bereits in den letzten Zügen liegt.

Kastor, der Sohn von Arkantos, hat keinen Bezug zur mythologischen Figur desselben Namens[1733] und dient im Grundspiel auch als Motivation des Helden, seine Heimat wiederzusehen und zu verteidigen, wodurch die Figur an Telemachos erinnert. In der Erweiterung ist Kastor ein Anführer, der sein Volk retten will, jedoch in die Irre geführt wird und durch das Einschreiten von Ajax und Amenra wieder auf den richtigen Weg geleitet wird. Ein tragisches Ende der Figur, das sich in der Tradition der antiken Dramen anbieten würde, bleibt also aus.

1728*Age of Mythology* – 3. Scratching the Surface.; *Age of Mythology* – 4. A fine plan.; *Age of Mythology* – 5. Just enough rope.

1729Vgl. Homer: Ilias. VII, 219-224; XI, 485.

1730Dies mag auf die Episode im traditionellen Mythos zurückzuführen sein, in der Aias von Odysseus überlistet wird. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 6.

1731Vgl. Homer: Ilias. II, 768f.

1732Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VIII, 4-7.; Vgl. Sophokles: Aias. Übersetzt und herausgegeben von Rainer Rauthe. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1990.

1733Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 126-137.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Leda, Tyndareus, Helena, Castor (S. 64ff.)

Agamemnon wird bei *Age of Mythology* als der feige Oberbefehlshaber charakterisiert, der nur den Ruhm ernten möchte, ohne seinen Beitrag zu leisten, was der klassischen Darstellung entspricht[1734].
Odysseus wird, wie in vielen anderen Bearbeitungen, auch hier mit einem Bogen dargestellt. Er nimmt am Kampf in Skandinavien Teil, was eine zusätzliche Episode der Irrfahrten darstellt, die jedoch mit dem Sieg über den vermeintlichen Zyklopen Gargarensis auch bekannte Elemente bearbeitet[1735].
Die Darstellung des Kentauren **Chiron** entspricht im weitesten Sinne den traditionellen Darstellungen, da er im Spiel ebenfalls ein Heiler und Lehrer der Helden ist[1736].
Der Zyklop **Gargarensis**, eine frei erfundene Figur, ist Poseidons Diener, was an die Beziehung zwischen dem Gott und dem Kyklop Polyphem in der Odyssee erinnert[1737]. Polyphem taucht zudem als Anhänger des Gargarensis auf.
Jedes Volk kann in einem der vier Zeitalter, die verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten bieten, einen Helden erschaffen. Dies funktioniert auch während der Kampagne, sodass man im Gegensatz zu den traditionellen Bearbeitungen vor Troia Herakles, Jason und Bellerophon, die mit ihren bekannten Attributen ausgestattet sind, kämpfen lassen kann. Im Fall von Herakles ist dies im Verlauf der weiteren Kampagne jedoch halbwegs begründbar, da ihm als stärkstem griechischen Helden viele Abenteuer zugeschrieben werden, sodass er in vollständig neu erfundenen Episoden problemlos auftauchen kann.

11.3.3.2. Götter

Obwohl in *Age of Mythology* die Götter einen wichtigen Teil der Handlung ausmachen, bleiben sie meist im Hintergrund, sodass die Handlungen auf die Menschen und die sterblichen mythologischen Figuren fokussiert ist. Die Götter bilden die Voraussetzung für die Entwicklungsmöglichkeiten während des Spiels. Von ihnen gehen auch die mythischen Kreaturen aus, jedoch nehmen sie außerhalb der Cut-Scenes nur selten direkt am Geschehen teil.
Wie auch in der *Odyssee* erscheint **Athene** im Traum und berät den Helden[1738]. Sie wird mit ihren typischen Attributen dargestellt. **Zeus** ist der Schutzgott von Arkantos, was die Parallele Herakles – Arkantos herstellt. Arkantos verdient sich den Segen des Gottes durch die Errichtung eines besonders eindrucksvollen Gebäudes (im Spiel 'Weltwunder' genannt), das an die Zeusstatue von

1734*Age of Mythology* – 4. A fine plan.; Vgl. Homer: Ilias. I, 224-244.
1735*Age of Mythology* – 30. All is not lost.
1736Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 30, 118f., 172.
1737Vgl. Homer: Odyssee. IX, 505-520.
1738Vgl. Homer: Odyssee. IV, 794-807; VI, 13-23.

Olympia erinnert. **Poseidon** ist neidisch auf Zeus' Reich, sodass er von Kronos verführt wird, der ihm im Falle seiner Freilassung mehr Macht zusichert. Die Götter Set und Loki als negativ konnotierte Gottheiten darzustellen bietet sich an und entspricht auch anderen populären Darstellungen[1739].

Im Bezug auf den Troia-Mythos ist erwähnenswert, dass die Troer Aphrodite verehren. Allerdings kann man sich als Spieler der griechischen Seite auch entscheiden, Apollo oder Aphrodite zu verehren, was zwar nicht die göttlichen Parteien repräsentiert[1740], aber dennoch die Anbetung aller Götter durch beide Kriegsparteien andeutet[1741].

In der Erweiterung *Age of Mythology: The Titans* gibt es bei der Darstellung des **Olymp** jedoch einige dramaturgische Probleme, denn die Götterkräfte der Titanen funktionieren auch auf dem Olymp und der Olymp wird von sterblichen Kriegern verteidigt, es befinden sich dort auch Ausbildungsstätten, obwohl an späterer Stelle angemerkt wird, dass der Olymp noch nie von Sterblichen betreten worden sei. Dieser weist viele Wolken und klassische Architektur auf und ist auf der Karte auch etwa dort abgebildet, wo sich der reale Berg befindet. Verteidigt wird der Olymp in letzter Instanz von Herakles, Odysseus und Polyphem[1742]. Herakles als Verteidiger des Olymp erscheint sinnvoll, da er in den Olymp aufgenommen wurde[1743]. Odysseus' Auftauchen als großer griechischer Held und eine der Hauptfiguren der Grundspielkampagne ist dagegen eher auf das christliche Verständnis des Himmels zurückzuführen. Polyphem schließlich wirkt fehl am Platz, vor allem da er Seite an Seite mit Odysseus kämpft.

Zwar entspricht die Darstellung, dass die **Titanen** vor den Göttern herrschten, den meisten anderen Mythenbearbeitungen[1744], jedoch ist die Versklavung der Menschen durch die Titanen im Bezug auf klassische Darstellungen problematisch, denn der Titan Prometheus erschafft die Menschen und schenkt ihnen das Feuer[1745]. Da die Götter gegen die Titanen kämpfen und sie im Tartaros einsperren, bieten sich die Titanen als Gegenpol zur Weltordnung der Olympier an, die durch ihre Rückkehr den Weltuntergang[1746] einläuten. Die Darstellung der Titanen im Spiel weicht z.T. signifikant von den traditionellen Darstellungen ab: Uranos und Gaia werden als Titanen

1739Vgl. 10.2. Siehe z.B. die Marvel Comic-Reihe *Thor* und ihre Verfilmungen, sowie der Film *The Mask* (1994).

1740Aphrodite als eine der Urheberinnen des Troianischen Krieges, die Helena und Paris zusammenbringt und die Troer unterstützt, ist eine der Schutzpatrone von Troia. Vgl. Homer: Ilias. III, 368-375; IV, 9-12; V, 311-317; XIV,189-192; XXIII, 184-187.

1741Beispielsweise opfern die Griechen dem Gott Apollo und die Troer beten zu Athene, obwohl diese Götter das jeweils gegnerische Lager bevorzugen. Vgl. Homer: Ilias. I, 308-317; VI, 86-95, 293-312.

1742*Age of Mythology: The Titans* – 6. Mount Olympus.; *Age of Mythology: The Titans* – Kampagnenmenü – 6. Mount Olympus.

1743Apollodor: Bibliotheke. II, 159ff.

1744Vgl. Hesiod: Theogonie. 617-728.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 6f.

1745Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45.

1746Dieser wird von den Wikingern auch als 'Ragnarök' angesprochen. Ein vergleichbares Ereignis lässt sich in der griechischen Mythologie nicht finden. *Age of Mythology* – 18. A long way from home.

bezeichnet[1747], die Titanen werden in 'höhere' und 'niedere' Titanen unterteilt. Zu letzteren zählen u.a. Zerberus[1748] und ein namenloser 'nordischer' Titan, die beide keine Titanen aus der klassischen Mythologie darstellen und mithilfe anderer Wesen, die nicht der griechischen Mythologie entspringen, besiegt werden[1749]. Prometheus, der meist als Freund der Menschen dargestellt wird, zerstört Siedlungen der Menschen[1750]. Gaias Aussehen erinnert an die Comicfigur Poison Ivy[1751], wie auch die anderen Titanen, vor allem Prometheus und Kronos, sehr an Comicfiguren erinnern und kaum menschliche Züge aufweisen. Die Titanen werden jedoch nicht allesamt negativ dargestellt, Gaia ist z.B. für den Sieg über Kronos maßgeblich mitverantwortlich.

11.3.3.3. Weitere mythologische Elemente

Atlantis liegt auf der Karte im Atlantik vor Gibraltar, was an die Beschreibung Platos erinnert, der Atlantis als jenseits der Säulen des Herakles lokalisiert[1752]. Dass Arkantos früher eine Kreatur aus der ägyptischen Mythologie bekämpft hat, verweist auf die Beschreibung Platons, dass die Ägypter sich bereits vor den Griechen mit Atlantis beschäftigt haben[1753]. Das Aussehen des neuen Atlantis erinnert mit den Kanälen an die Beschreibung bei Platon[1754].

Auch Elemente der Populärkultur werden bearbeitet: So ist auf einem entlegenen Stück der Karte eines Szenarios, das während des Troianischen Krieges spielt, ein kleiner zerfallener Tempel zu finden, wo eine Medusa[1755] mit Bogen eine Reliquie bewacht. Sowohl diese Darstellung der Medusa mit dem Bogen in einem zerfallenen Tempel[1756] als auch die Darstellung der Unterwelt mit den Tempelruinen (bzw. des Erebus, eines Teils der Unterwelt) erinnern an *Clash of the Titans* (1981)[1757].

1747Tatsächlich sind sie die Eltern der Titanen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 1-4.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 116-124, 154-187, 468-480, 881-885.

1748Hierbei handelt es sich tatsächlich um den mehrköpfigen Hund, der den Eingang zur Unterwelt bewacht. Andererseits wird mit seinem Status als im Tartaros eingesperrter Titan die Tatsache erklärt, dass es in der Grundspielkampagne anscheinend keiner großen Mühe bedarf, um in die Unterwelt zu gelangen. Vgl. Hesiod: Theogonie. 306-312.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 449ff.

1749*Age of Mythology: The Titans* – 8. Cerberus.; *Age of Mythology: The Titans* – 9. Rampage.

1750*Age of Mythology: The Titans* – 7. Betrayal at Sikyos.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45.

1751U.a. dürfte die Darstellung in der Poison Ivy in *Batman & Robin* (1997) für das Aussehen der Gaia in *Age of Mythology: The Titans* als Inspirationsquelle gedient haben.

1752Vgl. Platon: Kritias. In: Platon: Timaios – Kritias – Philebos. Bearbeitet von Klaus Widdra. Griechischer Text von Albert Rivaud und Auguste Diès. Deutsche Übersetzung von Hieronymus Müller und Friedrich Schleiermacher. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1972. S. 211-253. 108e.; *Age of Mythology* – Kampagnenmenü – Prologue: Troubled Sleep.

1753Vgl. Platon: Kritias. 113a (S. 231).

1754*Age of Mythology: The Titans* – 11. Atlantis Betrayed. Dies ist vor allem auf die vielen Kanäle und künstlich angelegten Areale zurückzuführen. Vgl. Platon. Kritias. 113d – 118e.

1755Im Spiel werden Gorgonen als Medusen bezeichnet.

1756*Age of Mythology* – 4. A fine plan. Vgl. 10.2.

1757Vgl. 10.2.1.; *Age of Mythology* – 9. Revelation.

Generell kämpfen während des Troianischen Krieges und in der gesamten weiteren Kampagne viele mythische Wesen, die in der traditionellen Mythologie singuläre Kreaturen sind, hier aber eher als Spezies dargestellt sind[1758]. Im Verlauf der Kampagne sind diese Kreaturen auch nicht auf die griechische Mythologie beschränkt, es finden sich neben den griechischen Sagenwesen auch solche aus der nordischen und ägyptischen Mythologie.

Mit Ioklos, wo Arkantos und Aias auf Chiron treffen, ist wahrscheinlich Iolkos, die Heimatstadt von Iason, gemeint. Dies liegt insofern nahe, da die Position auf der Karte Iolkos entspricht[1759].

Auf Circes Insel werden neben Odysseus auch Ajax und Arkantos zu Schweinen und Ebern verwandelt. Die Bearbeitung der Episode aus der *Odyssee*[1760] stellt einen Schnittpunkt zwischen antikem Epos und den Abenteuern des Arkantos dar. Um die Interaktivität durch den Spieler und die Vereinbarkeit mit der Handlung der Kampagne gewährleisten zu können, muss die Episode aus der *Odyssee* jedoch leicht abgeändert werden, weist jedoch noch immer viele Parallelen auf[1761]: Zeus' Hilfe gegenüber Arkantos ähnelt z.B. der Hilfe, die Odysseus bei Homer von Hermes erhält[1762], die Zerstörung von Circes Burg befreit Odysseus von ihrem Bann[1763].

Eine weitere Parallele zur *Odyssee* stellt die Zerstörung der Poseidonstatue durch Arkantos' Speerwurf in die Stirn dar, die an den Sieg des Odysseus über Polyphem, einen Sohn des Poseidon, erinnert[1764]. Auf einer anderen Karte befindet sich eine Höhle, die 'Höhle des Polyphem' genannt wird und einen Zyklopen und viele Schafe zeigt[1765].

11.3.4. Darstellung des Mythos im Gameplay

Wie bei vielen anderen Echtzeitstrategiespielen geht es bei *Age of Mythology* darum, sein eigenes Reich mithilfe einer funktionierenden Wirtschaft aufzubauen und militärisch die anderen Parteien zu dominieren. Die Wirtschaft stützt sich auf mehrere Ressourcen: Holz, Gold, Nahrung und Gunst. Die ersten drei Ressourcen stellen dabei die 'normalen' irdischen Ressourcen dar, die auch in den anderen Titeln der *Age of Empires*-Reihe zu finden sind. Gunst ist allerdings ein Sonderfall, da sie

1758 Dazu gehören u.a. die Medusa, der Minotauros, die Chimäre und der Nemeische Löwe.
1759 *Age of Mythology* – Kampagnenmenü – 7. More Bandits.
1760 Vgl. Homer: Odyssee. X, 135-428.
1761 Die Helden und die Gefährten müssen in Schweineform zu einem bestimmten Punkt gebracht werden, wobei so viele andere Schweine wie möglich befreit und hungrige Dorfbewohner umgangen werden müssen. Um diese Episode aus der *Odyssee* jedoch in die Handlung des Spiels zu integrieren, werden Arkantos und Ajax, sowie die anderen Gefährten vor dem Zeustempel zurück in Menschen verwandelt, woraufhin Circes Festung zerstört werden muss, um Odysseus zu retten, der ebenfalls in ein Schwein verwandelt wurde.
1762 Vgl. Homer: Odyssee. X, 275-295.
1763 Bei Homer muss Odysseus mit Kirke schlafen, um die Gefährten zurückzuverwandeln. Da seine Gefährten allerdings nicht zurückverwandelt wurden, ist diese Interpretation fraglich. Vgl. Homer: Odyssee. X, 296-301.
1764 Vgl. Homer: Odyssee. IX, 380-399.
1765 Vgl. Homer: Odyssee. IX, 166-565.

das Wohlwollen der Schutzgottheiten repräsentiert, durch Gebete an diese Gottheit generiert wird und zur Produktion von mythischen Einheiten notwendig ist. Die göttliche Unterstützung wird immer gewährt, denn die Gottheit kann sich den Bitten der Menschen nicht entziehen und muss ihnen nachkommen. Dadurch wird Gunst eine Art Währung im übernatürlichen Handel zwischen Verehrung und Gaben. Dies ist zwar keine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Verhältnis zwischen Menschen und Göttern, jedoch ist dies im Rahmen eines Echtzeitstrategiespiels, in dem mythische Wesen im Vordergrund stehen, nachvollziehbar.

In einem Nicht-Kampagnenspiel kann der Spieler insgesamt vier verschiedene Epochen durchwandern, die seinem Volk neue Entwicklungen und Technologien ermöglichen. Diese sind in chronologischer Reihenfolge: archaisches Zeitalter, klassisches Zeitalter, heroisches Zeitalter und mythisches Zeitalter. Archaisches und klassisches Zeitalter sind zwei reale, aufeinander folgende kunstgeschichtliche Epochen der griechischen Antike, wohingegen unter dem heroischen Zeitalter die Ära der mythischen Helden verstanden wird, die einer 'Zeit vor der Zeit' zugeordnet und allgemein mit der Bronzezeit in Verbindung gebracht wird, weshalb sie chronologisch vor der archaischen und klassischen Epoche anzusiedeln ist. Das sog. mythische Zeitalter wurde von den Spielentwicklern hinzugefügt. Die Reihenfolge der Epochen lässt sich insofern begründen, als das Spiel den Konflikt zwischen mythischen Einheiten, die erst gegen Ende des Spiels ihre vollen Fähigkeiten entwickeln, in den Mittelpunkt stellt, sodass sich im Laufe des Spiels immer mehr mythische Einheiten auf der Karte befinden. In jedem der vier Zeitalter muss der Spieler sich eine Gottheit aussuchen, unter deren Schirmherrschaft er sein Volk stellen möchte. Im Rahmen dieser Abhandlung, die nur die griechische Mythologie behandelt, sollen jedoch nur die Völker der Griechen und Atlanter mit ihren Gottheiten und Besonderheiten besprochen werden:

Bei den Griechen stehen Zeus, Poseidon, Hades, Athene, Hermes, Apollo, Dionysos, Hephaistos, Hera, Ares, Aphrodite und Artemis zur Auswahl, was beinahe den zwölf Olympischen Göttern entspricht[1766]. Die Atlanter, die die Titanen verehren, können sich zwischen Gaia, Kronos, Uranos, Leto, Okeanos, Rhea, Thea, Atlas, Hekate, Prometheus, Hyperion und Helios entscheiden. Hierbei fällt auf, dass Gaia und Uranos, die ältesten Gottheiten der Griechen und die Eltern der Titanen, sowie Leto und Helios, die eine Generation nach den Titanen repräsentieren, unter dem Sammelbegriff 'Titanen' zusammengefasst werden. Generell scheint das Wort 'Titanen' hier die vorolympischen Götter zu benennen.

In der archaischen Epoche hat man die Wahl zwischen drei Gottheiten, die jeweils als Urheber der jeweiligen Göttergeneration anzusehen sind. Bei den Griechen handelt es sich dabei um Zeus,

1766Anstelle der beiden Göttinnen Hestia und Demeter stehen in *Age of Mythology* Hades und Dionysos zur Auswahl.

Poseidon und Hades, die die drei großen Teile der Welt regieren[1767]. Bei den Atlantern stehen zunächst Gaia, Uranos und Kronos zur Auswahl[1768]. Diese Götter, von denen zu Spielbeginn ein einziger gewählt werden muss, geben dem Spieler gewisse Vorteile, die einen bestimmten Spielstil bevorzugen und auch teilweise die mythologischen Aspekte der Götter repräsentieren. Beispielsweise verstärkt Zeus die Infanterie und die Helden des Spielers, wohingegen Poseidon die Kavallerie und den Handel stärkt. Wenngleich einige der Spezialisierungen willkürlich erscheinen, sind andere mythologisch begründet: Poseidon wurde in der Antike viel mit Pferden in Verbindung gebracht und Zeus' Verstärkung der Helden kann auf die vielen Liebesabenteuer des Göttervaters verweisen, aus denen viele mythologische Helden entstanden.

Die Entscheidung, welchem Gott man sich zuerst verschreibt, beeinflusst die späteren Auswahlmöglichkeiten von weiteren Göttern. So kann man Hera beispielsweise nur dann verehren, wenn man sich zu Beginn des Spiels für die Anbetung des Zeus entscheidet. Die Auswahlmöglichkeiten schließen sich gegenseitig aus.

Die Götter, für die man sich im weiteren Spielverlauf entscheidet, ermöglichen es dem Spieler, auf gewisse Entwicklungen, göttliche Eingriffe und mythische Einheiten zuzugreifen, die meistens eine konkrete mythische Verbindung zur jeweiligen Gottheit aufweisen. Beispielsweise[1769] können die Entwicklungen von Apollo Einheiten in der Nähe eines Tempels langsam heilen ('Tempel der Heilung'), die Sichtweite von Gebäuden und Einheiten erhöhen ('Orakel') und die Fernkampfangriffe der eigenen Einheiten stärken ('Sonnenstrahl'). Auf konkrete mythische Episoden wird auch verwiesen, indem beispielsweise Aphrodite mithilfe der Entwicklung 'Goldene Äpfel', die auf das Parisurteil anspielt, die Dorfbewohner schneller Gunst sammeln lässt. Einige der Entwicklungen verweisen außerdem auf konkrete Überlieferungen ('Kanäle' & 'Panzer aus Orichalkos'[1770]) oder historische Fakten ('Geweihte Hörner'[1771]). Dies zeigt eine enorme Detailverliebtheit für ein Spiel dieses Genres.

1767Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 7.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 881-885.; Vgl. Homer: Ilias. XV, 189-192.

1768Gaia und Uranos als die ersten Götter und Eltern der Titanen sind dabei logische Entscheidungen. Kronos als Herrscher über die Titanen und besonders wichtige mythologische Figur ist ebenfalls nachvollziehbar. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 1-7.

1769Da eine vollständige Vorstellung aller göttlichen Entwicklungen und Zauber, sowie der mythischen Kreaturen den Rahmen dieser Abhandlung sprengen würde, soll an dieser Stelle auf die Abbildung des Technologiebaumes mit den Fähigkeiten und Kreaturen der einzelnen Götter, sowie auf die *Age of Empires*-Wiki, die alle göttlichen Aspekte erklärt, verwiesen werden. Vgl. *Age of Mythology*-Abb. 1, 2.; Vgl. Age of Empires Wikia, '*Age of Mythology*': http://ageofempires.wikia.com/wiki/Age_of_Mythology Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1770Vgl. Platon: Kritias. 114e, 116c.

1771Die 'Geweihten Hörner' stellen eine Direktübersetzung des englischen Begriffs 'horns of consecration' dar, der auch in der Originalversion des Spiels verwendet wird. Der deutsche Fachbegriff lautet 'Kulthörner' und bezeichnet ein architektonisches Element an minoischen Bauwerken, die als stilisierte Stierhörner angesehen werden und wahrscheinlich kultischen Hintergrund haben. Vgl. Age of Empires Wikia, 'Horns of Consecration' http://ageofempires.wikia.com/wiki/Horns_of_Consecration Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Nilsson, Martin P.: The Minoan-Mycenaean Religion and its survival in Greek Religion. S. 140-161.; Vgl. Pötscher, Walter: Aspekte und Probleme der minoischen Religion. Ein Versuch. S. 67-79.

Die mythischen Einheiten haben jedoch meist wenig mit den ihnen zugeordneten Göttern zu tun: Beispielsweise schaltet Athene Minotauren[1772], Aphrodite Nemeische Löwen, Ares Zyklopen und Hyperion Nereiden und Satyrn frei. Besonders das Faktum, dass einige der Kreaturen in der traditionellen Mythologie individuelle Wesen und keine Spezies sind, wird hier abgewandelt, sodass es durchaus möglich ist, mehrere Minotauren, Medusen, Nemeische Löwen oder Chimären zu erschaffen[1773]. Allerdings gibt es auch andere Wesen, die im Mythos als Spezies beschrieben werden, worunter die Kentauren und die Zyklopen fallen. Diese mythischen Wesen, deren Erschaffung die oben erwähnte Ressource Gunst benötigt, sind jedoch meist im Einklang mit den traditionellen Mythen dargestellt, sodass beispielsweise die Medusa Gegner zu Stein verwandeln kann[1774], die Hydra immer mehr Köpfe bekommt und die Chimäre ein Mischwesen aus Löwe, Bock und Drache, bzw. Schlange, darstellt[1775]. Einige der Kreaturen haben allerdings keinen Bezug zur griechischen Mythologie, wie der Behemoth[1776].

Neben der Auswahl der Schutzgottheiten und der damit verbundenen mythischen Wesen, die für den Spieler kämpfen, hat man außerdem bei den Griechen die Möglichkeit, einen Helden pro Zeitalter zu erschaffen. Hierbei handelt es sich um konkrete Figuren aus dem Mythos, die je nach Ausgangsgottheit, die im archaischen Zeitalter gewählt wird, variieren. Beispielsweise muss man Zeus anbeten, um später Herakles erschaffen zu können. Die Zuordnung der verschiedenen Helden ist nur bedingt an die Genealogie der Figuren angepasst, sodass beispielsweise Perseus einer der Helden des Hades ist, obwohl er ein Sohn des Zeus ist[1777]. Allerdings können Herakles, Theseus und

1772In einem mythologischen Kontext macht diese Konstellation nur wenig Sinn, vor allem da Theseus als Held von Athen den Minotauros, dem die jungen Menschen der Stadt geopfert werden müssen, tötet. Vgl. Ovid: Metamorphosen. VIII, 169-176.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV, 7ff.

1773All diese Kreaturen sind einmalige Wesen, die von verschiedenen Helden getötet werden. Wie bereits erwähnt scheint sich besonders die Darstellung der Medusen auf *Clash of the Titans* zu beziehen, da diese dort ebenfalls mit Pfeil und Bogen dargestellt wird (Vgl. 10.2.1.). Dass diese Kreaturen als Spezies gesehen werden, lässt sich auch in späteren populären Mythenbearbeitungen finden, wie beispielsweise in *Clash of the Titans* (2010) und *Wrath of the Titans*, die auch Handlungselemente von *Age of Mythology* übernehmen. Vgl. 10.2., 10.3.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 618-786; VIII, 169-176; IX, 197ff., 647f.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 31, 36-41, 74f.; IV, 7ff.

1774Hierbei handelt es sich jedoch nicht um eine passive Fähigkeit, wie dies die griechische Mythologie suggeriert (wer sie ansieht, wird zu Stein), sondern um eine aktive Zauberfähigkeit der Medusa, die nicht immer wirkt. Der Grund für diese Darstellung ist wahrscheinlich in der Spielbalance zu suchen, da die Medusa im Spiel sonst übermäßig mächtig wäre. Möglicherweise geht diese Darstellung auch auf *Clash of the Titans* zurück, wo der Blick der Medusa zwar jeden zu Stein verwandelt, aber dieses Element noch durch aufleuchtende Augen unterstrichen wird, sodass der Eindruck entsteht, dass es sich dabei um eine optionale Fähigkeit der Medusa handelt. Vgl. *Clash of the Titans.* 1:22:20-1:28:30.

1775Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 30f, 35-45, 77-80.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Andromeda (S. 57).; Vgl Ovid: Metamorphosen. IX, 647f.; Die Chimäre entspricht dabei besonders der Darstellung von Homer: Vgl. Homer: Ilias. VI, 179-183.

1776Der Behemoth ist eine biblische Kreatur, die als Gegenstück zum Leviathan, der bereits an anderer Stelle behandelt wurde, dient und auch mit einem Nilpferd gleichgesetzt wird. Diese Kreatur spielt außerdem (wie auch der Leviathan) eine Rolle im LaVey'schen Satanismus. Vgl. 10.2.2.; Vgl. Bibel, Ijob, 40, 15-24.; Vgl. LaVey, Anton Szandor: The Satanic Bible. S. 145.

1777Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 34f. Vollständige Heldenliste für die Griechen in *Age of Mythology*: Zeus: Jason, Odysseus, Herakles, Bellerophon. Poseidon: Theseus, Hippolyte, Atalanta, Polyphem, die Argo (als Schiff). Hades:

Polyphem nur dann erschaffen werden, wenn ihr Vater als Hauptgottheit gewählt wurde[1778]. Ein weiterer Grund für die spezifische Aufteilung der Helden stellen die Zusammenhänge innerhalb der Mythen dar, sodass Cheiron, Achilles und Ajax, sowie Theseus und Hippolyte unter der Schirmherrschaft desselben Gottes erschaffen werden können[1779]. Diese Verteilung macht einige Kombinationen, die dem Mythos zuwiderlaufen würden, unmöglich. So kann man nicht gleichzeitig Herakles und Nemeische Löwen, Theseus und Minotauren, Odysseus und Polyphem (bzw. Zyklopen generell), Perseus und die Medusa, sowie Bellerophon und die Chimäre kontrollieren[1780], da die jeweiligen Basisgötter diese Entwicklungsmöglichkeiten nicht zulassen.

Die visuelle Darstellung der Helden orientiert sich oft an traditionellen Mythendarstellungen, sodass Perseus beispielsweise mit einem Medusenhaupt[1781], Bellerophon[1782] auf dem Pegasos und Achilles auf einem Pferd[1783] repräsentiert wird. Helden sind besonders dazu geeignet, mythische Einheiten zu vernichten, was auf die vielen Geschichten, in denen ein mythischer Held ein Ungeheuer besiegt, anspielt[1784]. Dass ein Held nicht wirklich sterben kann, da er wiederbelebt wird, sobald keine feindlichen Einheiten mehr im Umkreis sind, mag die übermenschliche Verfassung von Helden unterstreichen, kann aber auch eine einfache Designentscheidung sein. Die Atlanter verfügen im Gegensatz zu den Griechen nicht über namhafte Helden, da sie ihre Helden aus einfachen Sterblichen aufwerten. Die Helden der griechischen Mythologie existieren ja auch erst nach der Titanomachie und während der Herrschaft der Olympischen Götter.

Eine weitere Besonderheit des Spiels ist der Editor, der bereits in den vorigen Titeln der *Age of Empires*-Reihe zu finden war. Dieser ermöglicht das Erschaffen eigener Szenarien, wobei die Karte und die sich darauf befindenden Kreaturen und die Ziele des Spiels vom Spieler selbst festgelegt werden können und zur Rezeption selbst gespielt, oder an andere Spieler weitergeleitet werden können. Da dies sehr viel kreative Freiheit ermöglicht und auch viele Wesen und Helden aus der griechischen Mythologie zur Verfügung stehen, handelt es sich bei diesem Feature des Spiels um ein Werkzeug zur Erschaffung und Rezeption neuer mythischer Abenteuer[1785].

Ajax, Cheiron, Achilles, Perseus.

1778 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 60.; Vgl. Homer: Ilias. XIV, 323f.; XVIII, 117f.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Alcimena. (S. 37).; Vgl. Racine, Jean: Phädra. In: Racine, Jean: Dramen. Erster Band. Andromache. Iphigenie in Aulis. Phädra. Ins Deutsche übertrage und mit einer Einleitung versehen von Arthur Luther. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1961. S. 147-194. S. 178.; Vgl. Homer: Ilias. IX, 525-530.

1779 Cheiron ist der Erzieher von Achilles. Aias kämpft mit Achilles vor Troia. Hippolyte und Theseus sind für begrenzte Zeit ein Liebespaar. Vgl. Apollodor: III, 172; IV, 16.; Vgl. Homer: Ilias. XI, 829-832.

1780 Vgl. *Age of Mythology*-Abb. 1, 2.

1781 Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 618-786.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 36-41.

1782 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 30-33.

1783 Auf den ersten Blick mag dies eigenartig erscheinen, jedoch repräsentiert das Pferd und die damit einhergehende schnelle Fortbewegung das Epitheton „im Laufe schnell“, das bei Homer zu Achilles gehört. Homer: Ilias (Hampe). IX, 643.

1784 Vor allem Herakles ist hierfür ein gutes Beispiel.

1785 *Age of Mythology: The Titans.* Hauptmenü → Mehr → Editor.

Das Spiel ermöglicht es außerdem dem Rezipienten, über alle Götter, mythischen Wesen, Helden und mythisch inspirierten Elemente des Spiels mehr zu erfahren, da im Hauptmenü bzw. während des Spiels Beschreibungen abgerufen werden können, die sehr umfassend und beinahe enzyklopädisch den mythologischen Kontext erklären. Diese Beschreibungen sind meist sehr umfangreich und mit den klassischen Mythenbearbeitungen kongruent. Zusammen mit der Dimension an mythischen Elementen innerhalb des Spiels ist *Age of Mythology* eine interessante Möglichkeit, um eine umfassende Einführung in die griechische, bzw. nordische und ägyptische Mythologie zu erhalten, die es verdient, positiv hervorgehoben zu werden[1786].
Dass die griechischen Einheiten im Spiel (also nicht in den Cut-Scenes!) eine Mischung aus Neu- und Altgriechisch, bzw. Altgriechisch mit neugriechischer Aussprache, sprechen, erzeugt eine authentischere Atmosphäre.

11.3.5. Rezeption

Age of Mythology ist finanziell erfolgreich, erfreut sich sehr guter Kritiken, die sowohl die Story und das Setting, als auch die technischen Neuerungen loben, und erhielt mehrere Preise[1787]. Die künstliche Intelligenz (A.I.) des Spiels diente außerdem als Basis für wissenschaftliche Studien[1788]. Das Spiel wurde 2014 auf der Spieleplattform Steam mit überarbeiteter Grafik und neuen Features nochmals veröffentlicht und verfügt über eine große Fangemeinde, die sogar ein eigenes Wiki für das Spiel erschuf[1789]. Mithilfe des Spiels wurde auch Fan-Fiction veröffentlicht, wie eine

1786Die Mythosdefinition und Einführung in die Sammlung der Beschreibungen im Spiel lautet: „Mythologie ist etwas anderes als Geschichte, doch viele Vorstellungen, Wesen und Ereignisse aus der Mythologie haben einen historischen Hintergrund. Einige Sagen wurden sicherlich nur zur Unterhaltung erzählt, andere versuchten jedoch Phänomene zu erklären, die die Menschen nicht verstanden. Einen Vulkanausbruch beispielsweise erklärten sich die alten Griechen nicht damit, dass sich unter der Erdkruste Druck aufgebaut hatte, sondern vielmehr damit, dass die olympischen Götter erzürnt waren. In den folgenden Verknüpfungen werden zum einen die Werte und Rollen der Einheiten, Rohstoffe und Weiterentwicklungen in Age of Mythology beschrieben, zum anderen enthalten sie historische Hintergrundinformationen über die Entstehung dieser Ideen.“ *Age of Mythology: The Titans*. Hautpmenü → Mehr → Geschichte.

1787Vgl. Metacritic, 'Age of Mythology': http://www.metacritic.com/game/pc/age-of-mythology Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. PC Gamer, 'Age of Mythology. Extended Edition': http://www.pcgamer.com/age-of-mythology-extended-edition-review/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. IGN, 'Age of Mythology Review': http://www.ign.com/articles/2002/11/04/age-of-mythology-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Youtube, 'Age of Mythology – RETRO REVIEW': https://www.youtube.com/watch?v=io-UwS59Sfc Zugriffsdatum: 02.11.2016. Vgl. Gamespot, 'Age of Mythology Review': http://www.gamespot.com/reviews/age-of-mythology-review/1900-2896451/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1788Vgl. SpringerLink, 'Neuroticism – A Competitve Advantage (Also) for IVAs?': ://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-74997-4_7 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Technology – A technology blog from NewScientist Blogs, 'Neurotic software has winning personality': https://www.newscientist.com/blog/technology/2007/10/neurotic-software-is-top-gamer.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1789Vgl. Age of Empires Wikia, '*Age of Mythology*'.

Bearbeitung der *Odyssee*[1790]. 2015, also 13 Jahre nach der Veröffentlichung, wurde eine weitere Erweiterung für das Spiel angekündigt[1791]. *Age of Mythology* erschien u.a. auch als Brettspiel.
Den wohl größten Einfluss des Spiels stellt jedoch die Handlung der Kampagne dar, denn diese weist starke Ähnlichkeiten mit dem erfolgreichen Jugendroman *The Lightning Thief* von 2005[1792] und dem 2012 erschienen *Wrath of the Titans* auf[1793]: Auch dort ist Hades, einer der drei Olympischen Brüder Zeus, Hades und Poseidon, neidisch auf Zeus' Reich und möchte ihn daher mithilfe eines Titanen stürzen. In *Wrath of the Titans* ist auch das Konzept erkennbar, dass die Titanen, die zuerst herrschten und dann von den Olympiern besiegt wurden, sich nun erheben wollen, indem sie Hades durch Versprechungen von mehr Macht verführen. Der Ansatz, dass die Olympier durch den Verlust von Tempeln und Gebeten an Macht verlieren und somit ein Titan entfesselt werden kann, ist sowohl in der Neuverfilmung von *Clash of the Titans* (2010)[1794] als auch in *Wrath of the Titans* zu finden. Die Gemeinsamkeiten sind zu frappierend, um als einfacher Zufall abgetan zu werden. Demnach dienen narrative Elemente des Spiels *Age of Mythology* als klare narrative Vorlage für zwei aufwändig produzierte Hollywoodfilme.

11.4. Action-Adventures: Die *God Of War*-Reihe (2005-2013)

Das Genre des Action-Adventures dreht sich vor allem um Kampf und spektakuläre Bilder, die meist vom Actionfilm inspiriert sind. Der Avatar des Spielers wird dabei hauptsächlich aus der 3rd Person-Perspektive gezeigt. Der Spieler kontrolliert meist eine Figur (jedoch kann es sein, dass im Lauf des Spiels mehrere verschiedene Figuren gespielt werden können), die eine vorgegebene Geschichte abschließt. Normalerweise bieten Action-Adventures dem Spieler keine großen Einflussmöglichkeiten auf die Handlung; der Reiz besteht vielmehr darin, eine interessante Geschichte zu durchlaufen und diese nicht maßgeblich zu gestalten, was hingegen in Rollenspielen oftmals der Fall ist. Die Handlung motiviert den Spieler, die Figur durch die virtuelle Welt zu bewegen und sie ihrem Ziel nahezubringen. Diese Narrationen sind oftmals von Campbells

1790Vgl. Youtube, 'The Odyssey, an Age of Mythology Cinematic Adaptation': https://www.youtube.com/watch?v=vbyGQmSyTAA Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Youtube, 'Age of Mythology CCC Cinematic- The Bow of Odysseus': https://www.youtube.com/watch?v=IMRD528FjOI Zugriffsdatum: 02.11.2016. Zu Fanfiction vgl. Nisbet, Gideon: 'This is cake-town!' *300* (2006) and the death of allegory. S. 429-451.
1791Vgl. Giga Games, 'Age of Mythology: Es wird eine weitere Erweiterung geben – nach 13 Jahren!': http://www.giga.de/spiele/age-of-mythology/news/age-of-mythologie-es-wird-eine-weitere-erweiterung-geben-nach-13-jahren/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.
1792Vgl. Riordan, Rick: Percy Jackson and the Olympians. Book One. The lightning thief. Dieser Roman wurde auch 2010 verfilmt und war im im Jahr 2010 auf Platz 39 des Box Office. Vgl. http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2010&p=.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016
1793Vgl. 10.3.
1794Vgl. 10.2.

Heldenreise inspiriert, sodass die Hauptfigur meist diese klassischen Etappen durchläuft[1795].

Die Titel der *God of War*-Reihe sind die wohl populärsten Vertreter des Genres, die sich mit der griechischen Mythologie auseinandersetzen. Allerdings handelt es sich dabei nicht um die einzigen, da sich zwei andere Titel des Genres ebenfalls der griechischen Mythen bedienen: *Rise of the Argonauts* (2008) und *Warriors: Legends of Troy* (2010). Diese können sich in Bezug auf Popularität jedoch nicht mit *God of War* messen, obwohl vor allem *Warriors: Legends of Troy* vom narrativen Standpunkt her auf die griechischen Mythen bezogen sehr interessant ist[1796].

Da es sich bei *God of War* nicht um ein einzelnes Spiel, sondern um ein Franchise handelt, lassen sich Figurenentwicklung, die Auslegung der mythologischen Welt und der technischen Möglichkeiten der Narration besonders gut analysieren. Wie bei den meisten Filmreihen dreht sich die Handlung in den *God of War*-Spielen um eine immer wiederkehrende Gruppe von Figuren, von denen der Spieler in jedem Teil ausschließlich den Protagonisten Kratos steuert. Eine vergleichbare Figur lässt sich in der klassischen griechischen Mythologie nicht erkennen, obwohl Kratos als Entität bei Hesiod und Aischylos erwähnt wird, wo er als Geist der Macht beschrieben wird und ein Handlanger des Zeus ist, der den Prometheus fesselt[1797]. Die Übereinstimmung des Namens ist jedoch vermeintlich zufällig entstanden[1798]. Kratos ist in *God of War* jedoch keinesfalls ein positiver Held, sondern ein egozentrischer Schlächter[1799].

Das Gameplay in den Spielen ist immer sehr ähnlich und vereint Puzzle- und Plattformelemente mit Quicktime-Events und den Kampftechniken von Beat'em ups. Die Erzählform ist z.T. nicht linear und entfaltet die Handlung oft mithilfe von Rückblenden. Die Umgebungen innerhalb der Spiele sind sehr groß angelegt und verfügen über beträchtliche Bauwerke und riesige Kreaturen, deren Darstellungen bewusst filmischen Charakter aufweisen[1800]. Generell sind alle Spiele der Reihe sehr blutrünstig und an ein erwachsenes Publikum gerichtet, was sich auch durch diverse sexuelle Darstellungen äußert[1801], die Lowes Ansatz, dass gegenwärtig viele Spiele 'erwachsene' Themen 'kindisch' behandeln, unterstreichen[1802]. Die Spielentwickler erklären, dass sie sich auch vom

1795Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 194.

1796*Warriors: Legends of Troy* habe ich bereits in einer anderen Abhandlung detailliert analysiert. Vgl. Auernheimer, Martin: Antiker Mythos in neuen Medien – Der troianische Krieg in Film & Videospiel. S. 50-61, 94-110.

1797Vgl. Hesiod: Theogonie. 383-388.; Vgl. Aischylos: Der gefesselte Prometheus. 1-87.; Vgl. Lowe, Dunstan: Playing with Antiquity : Videogame Receptions of the Classical World. S. 81f.

1798Dies wird in der Dokumentation *God of War: Unearthing the Legend* behauptet.

1799Selbiges behaupten auch einige der Regisseure der *God of War*-Spiele, wie Stig Asmussen und David Jaffe: Die Hauptfigur ist nicht positiv sondern negativ ausgelegt. Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p': https://www.youtube.com/watch?v=0QEwdTVhTOE Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Making of; Concepts.

1800Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Making of; Concepts & Visions of Ancient Greece.

1801Alle Spiele der Reihe sind laut USK und PEGI ab 18 Jahren freigegeben.

1802„According to games designer and commentator Raph Koster […], video games have not yet reached their full potential because they 'tend to be power fantasies': goal-based activities barely enhanced by unsophisticated stories

Horror-Genre inspirieren ließen, sodass das Bild von der griechischen Mythologie von vornherein verzerrt ist. Trotzdem bietet sich die mit Gewalt und Sex aufgeladene Darstellung der griechischen Mythologie an, da diese Topoi selbst in traditionellen Bearbeitungen reichlich vorhanden sind[1803].
Die Analyse berücksichtigt alle populären Titel der *God of War*-Reihe[1804], wobei auch auf die verschiedenen Auslegungen der griechischen Mythen eingegangen wird. Es können allerdings nicht alle Details der Handlung vorgeführt werden, da dies in Anbetracht des Umfanges den Rahmen dieser Abhandlung sprengen würde[1805]. Obwohl die Gesamthandlung dadurch nicht chronologisch vorgestellt wird, werden die Spiele nach ihrem Erscheinungsdatum behandelt, wodurch die Darstellungsentwicklungen und Inspirationen besser aufgezeigt werden können.

11.4.1. Handlung

11.4.1.1. *God of War I* (2005)

Die Handlung des ersten Teiles beginnt mit einer Cut-Scene von Kratos' Selbstmordversuch, der sich nach zehn Jahren Wahnsinn und Qualen vom höchsten Berg Griechenlands[1806] stürzt. Der Spieler übernimmt die Kontrolle von Kratos drei Wochen davor. Athene beauftragt Kratos mit der Verteidigung Athens gegen Ares und bietet ihm im Gegenzug die Erlösung von den albtraumhaften Visionen, die ihn heimsuchen, und Vergebung für seine früheren Taten, die dem Spieler noch unbekannt sind. Kratos soll Ares töten, da es den Göttern nicht erlaubt ist, sich gegenseitig zu bekämpfen. In Athen bekämpft Kratos Gegner, die in Ares' Dienst stehen, sowie andere Kreaturen, die für den griechischen Mythos typisch sind. Darunter fallen Minotauren, Zyklopen und Gorgonen. Kratos muss in Athen die Medusa töten und erhält ihr Haupt als Waffe. Das Orakel von Athen erklärt Kratos, dass Ares nur mit der Büchse der Pandora geschlagen werden kann, die sich in einem Tempel auf Kronos' Rücken befindet, der dazu verdammt ist, die Wüste zu durchstreifen. Dem Spieler wird daraufhin ein weiterer Teil von Kratos' Vergangenheit enthüllt: Er war ein

involving lurid sex and violence. […] At present, video games have entered a long 'adolescence' in which many titles treat mature content in an immature fashion; this is especially visible in games that focus on male protagonists.“ Lowe, Dunstan: Playing with Antiquity : Videogame Receptions of the Classical World. S. 81.

1803Dasselbe meint auch Jaffe. Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Making Of; Inspirations.

1804D.h. *God of War*, *God of War II*, *God of War: Chains of Olympus*, *God of War III*, *God of War: Ghosts of Sparta* und *God of War: Ascension*. Das Spiel *God of War: Betrayal* wird nicht behandelt, da es nicht wirklich zur Serie gehört und nicht auf der PlayStation erschien, wo alle anderen Teile veröffentlicht wurden.

1805Um den Umfang der *God of War*-Serie zu veranschaulichen sei auf das *God of War*-Wiki hingewiesen, das über 949 Seiten verfügt (Stand: 01.11.2016). Vgl. God of War Wiki, 'Home': http://godofwar.wikia.com/wiki/God_of_War_Wiki Zugriffsdatum: 01.11.2016.

1806Obwohl der höchste Berg Griechenlands in der Realität der Olymp ist, gibt es keine Anzeichen dafür, dass Kratos sich vom Sitz der Götter aus ins Meer stürzt. Es handelt sich vielmehr um einen unbekannten Berg. SCE Studios Santa Monica, *God of War*, Sony Computer Entertainment, 2005.

aufstrebender General von Sparta, dem sein Machthunger zu Kopf stieg, den er in immer neuen Eroberungen auslebte. Nur seine Frau bedeutete ihm etwas und sie stellte sich gegen seine brutalen egoistischen Machtambitionen. Im Tempel der Pandora muss Kratos viele Rätsel und Puzzles lösen, sowie diverse Plattform-Elemente überwinden, die in mehreren götterspezifischen Herausforderungen zusammengefasst sind, die die Attribute der Götter widerspiegeln. Im weiteren Handlungsverlauf wird Kratos' Vergangenheit immer mehr enthüllt: In einer Schlacht gegen Barbaren aus dem Osten wird Kratos beinahe getötet, jedoch ruft er Ares um Hilfe an und bietet ihm sein Leben und seine Seele als Gegenleistung. Ares erhört Kratos und vernichtet seine Feinde, verlangt von ihm jedoch, dass er seinen Willen in die Tat umsetzt. Kratos erhält von Ares die Chaosklingen, zwei Schwerter, die mit Ketten an seinen Armen befestigt sind und von denen er sich nicht befreien kann, da sie die Verbindung zu Ares symbolisieren. Dies sind auch die Waffen, die Kratos im Spiel verwendet. Kratos lehnt sich jedoch gegen Ares auf, als er erkennt, dass er nur noch ein entmenschlichter Schlächter ist, der in seiner blinden Wut seine eigene Familie während eines Angriffs auf ein Athene verehrendes Dorf getötet hat. Dies war von Ares geplant, um Kratos zum perfekten Krieger zu machen. Kratos beschließt, Ares zu töten. Kratos findet die Büchse der Pandora und wird daraufhin von Ares getötet. Er entkommt jedoch der Unterwelt und öffnet Pandoras Büchse, die Ares gegen den Olymp einsetzen wollte. Da Kratos alles Schlechte in sich aufnimmt, wächst er auf dieselbe Größe wie Ares heran, tötet diesen und bittet Athene, ihn von den Albträumen zu befreien. Diese vergibt ihm jedoch nur seine Taten und lässt ihm seine Visionen, woraufhin sich Kratos in den Tod stürzen will (siehe Anfang). Die Götter verhindern dies jedoch und machen ihn zum neuen Kriegsgott[1807].

11.4.1.2. *God of War II* (2007)

Kratos, der neue Kriegsgott, schert sich nicht um die anderen Götter und lebt die Trauer über den Verlust seiner Familie durch Eroberungsfeldzüge mit Sparta aus. Er wendet sich von Athene ab und erklärt, dass er ihr nichts schulde, obwohl sie ihn erst zum Kriegsgott gemacht hat. In riesenhafter Gestalt unterstützt er die Spartaner bei der Belagerung von Rhodos. Zeus erweckt in Form eines Adlers den Koloss von Rhodos zum Leben und schrumpft Kratos zurück auf menschliche Größe, bleibt dabei jedoch von ihm unerkannt. Zeus gibt in seiner humanoiden Gestalt Kratos das Schwert des Olymp, das den Krieg gegen die Titanen entschieden hat, und fordert ihn auf, seine göttliche

1807Dabei nimmt das Spiel auch auf alle weiteren großen Konflikte Bezug, da Schlachtenabbildungen von der Antike bis zum Zweiten Weltkrieg gezeigt werden, sodass Kratos' Einfluss nicht nur auf die Antike beschränkt ist, sondern noch bis heute andauert.

Macht in das Schwert zu geben, um sein volles Potenzial auszuschöpfen. Er besiegt den Koloss und prahlt vor den Göttern mit seinen Fähigkeiten, jedoch fällt die Hand des zerstörten Kolosses auf ihn und tötet ihn beinahe: Da seine göttliche Macht im Schwert ist, ist er wieder sterblich. Zeus hat Kratos überlistet, da er seine Zerstörungswut als Gefahr für seine Herrschaft über den Olymp und die göttliche Ordnung ansieht. Er tötet Kratos und vernichtet seine Armee. Kratos wird von der Titanin Gaia vor der Unterwelt gerettet, da die Titanen ihn im Kampf gegen Zeus unterstützen und damit Rache für die Titanomachie nehmen wollen. Sie trägt ihm auf, die Schicksalsgöttinnen (die Moiren) zu finden, um so zu dem Zeitpunkt zurückzukehren, an dem Zeus ihm seine Göttliche Macht raubt. Kratos kehrt ins Leben zurück und fliegt auf einem ihm geschickten Pegasos fort. Er trifft in den Bergen auf Prometheus, den er von seinen Qualen befreit, indem er ihn tötet. Er fertigt daraufhin aus Typhons Auge einen Bogen. Der Pegasos bringt Kratos auf eine Insel am Rand der Welt, wo die Moiren sind. Mit Cut-Scenes wird Zeus' Kindheit und Rheas List vorgestellt, wodurch Zeus' Angst vor seinem Sohn Kratos begründet wird, da er befürchtet, dass dieser ebenfalls seinen Vater stürzen wird. Kratos muss sich einigen bekannten Figuren aus der Mythologie stellen, wie Euryale, Theseus und Perseus. Die Moiren wollen Kratos nicht helfen und sagen ihm seinen Tod voraus. Er wird in einen Abgrund geschleudert und trifft dort auf Atlas, dessen Ketten er sprengt. Kratos wird zum Champion der Titanen und arbeitet sich zurück zum Tempel der Moiren. Dort erreicht ihn die Nachricht, dass die Götter seine Heimat Sparta aus Rache zerstört haben. Er trifft die Moiren, die sich weigern, ihm zu helfen. Er bekämpft und besiegt sie, woraufhin er mithilfe seines eigenen Schicksalsstranges zum Kampf mit Zeus zurückkehrt. Er entreißt Zeus das Schwert und bekämpft ihn, tötet aber unwillentlich Athene, die sich im letzten Moment vor ihren Vater wirft, da er der Olymp selbst ist und ohne ihn alles zum Untergang bestimmt ist. Das ist Kratos jedoch egal; er nutzt nochmals die Macht des Stranges, um die Titanen in seine Zeit zu holen und den Kampf gegen den Olymp zusammen mit ihnen zu bestreiten. Eine zweite Titanomachie steht bevor.

11.4.1.3. *God of War: Chains of Olympus* (2008)

Die Handlung spielt vor den Geschehnissen von *God of War I*, jedoch bereits nach dem Tod von Kratos' Familie. Die Perser greifen Attika an und die Götter befehlen Kratos, die Verteidiger zu unterstützen. Kratos besiegt den persischen Heerführer und diverse Kreaturen aus der orientalischen Mythologie. Nachdem die Perser zurückgeschlagen sind, stürzt die Sonne vom Himmel und die Welt wird in schwarzen Nebel getaucht, der von Morpheus entsandt ist und dessen Macht nun steigt. Kratos findet den Sonnenwagen, der ein riesiger Tempel ist, jedoch ohne Helios. Athene

bittet Kratos, Helios zu finden. Dieser will dem zunächst nicht nachkommen, doch Athene verspricht, ihn von seinen Albträumen zu befreien. Kratos erfährt nach einiger Zeit von Eos, dass ihr Bruder Helios von Atlas, der von seinen Ketten befreit wurde, entführt ist und dass einem Titanen nicht die Macht der Sonne anvertraut werden darf. Sie überzeugt ihn außerdem davon, dass Zeus ihn von seinen Albträumen befreit, wenn er ihr hilft. Kratos fährt den Sonnenwagen und landet einmal mehr im Hades. Dort muss er Charon besiegen. Er steuert daraufhin auf das Licht zu, da er dort Helios vermutet, sieht dabei jedoch seine Tochter Calliope, deren Flötenmelodie er bereits seit längerem hört, am Ufer stehen. Er folgt ihr und gelangt zu Persephone. Sie erklärt ihm, dass er seine Tochter nur im Elysium sehen könne und er daher all seine Sünden und Waffen von sich werfen müsse. Er verliert dadurch jegliche Macht und alle Waffen. Persephone hat jedoch selbst Atlas, der die Säule trägt, die die Erde und den Olymp stabilisiert, befreit und will sich mit dem Untergang von Erde, Elysium und Hades an den Göttern für ihr Schicksal rächen. Kratos bekämpft und besiegt Persephone und kettet Atlas wieder an die Erde. Er befreit Helios, fällt jedoch dabei vom Sonnenwagen. Athene und Helios lassen ihn jedoch nicht sterben, weil sie noch Verwendung für ihn haben.

11.4.1.4. *God of War III* (2010)

God of War III nimmt die Handlung dort wieder auf, wo *God of War II* endet. Kratos und die Titanen erklimmen den Olymp, um dort die Götter zu stellen. Kratos tötet zunächst Poseidon, woraufhin das Meer außer Kontrolle gerät und einige Siedlungen vernichtet. Zeus schießt Gaia und Kratos mit einem Blitz vom Olymp. Gaia lässt Kratos fallen, um den Halt nicht zu verlieren. Kratos sieht dies als Beleidigung, da er selbst Zeus bekämpfen will. Er stürzt in die Unterwelt. Dort trifft er Athene, die durch ihr Opfer eine höhere Existenzform erlangt hat und Kratos bestätigt, dass die Menschheit unter der Herrschaft der Olympischen Götter keine Zukunft hat; sie will Kratos helfen, Zeus zu besiegen. Dies kann er nur mithilfe der Flamme des Olymp, die der Quell der Macht der Olympischen Götter ist und die Büchse der Pandora mit der stärksten Kraft beinhaltet. Da Zeus die Macht der Büchse, die bereits zuvor entfesselt wurde und einen Gott vernichten kann, fürchtet, lässt er sie versiegeln. Kratos trifft auf die drei Richter der Unterwelt, die, zusammen mit den Musen auf dem Olymp eine Kette halten, die Unterwelt, Olymp und Erde in der Balance hält. Er trifft außerdem Hades, den er besiegen muss, und Hephaistos, der von Zeus in der Unterwelt eingesperrt wurde und der Kratos darum bittet, seine Tochter Pandora zu finden. Kratos entkommt der Unterwelt, findet Gaia, der er die Hand abtrennt, und tötet Helios auf sehr brutale Weise. Über die

große Kette kommt er zum Olymp, wo er Hermes und Herkules tötet und Aphrodite trifft, die er nicht töten, sondern sexuell 'bezwingen' muss. Hephaistos schickt Kratos zu Kronos, den er wegen des Omphalossteins ebenfalls tötet, aus dem ihm der Schmiedegott eine Waffe fertigt. Hephaistos will Kratos dennoch verraten. Kratos tötet zunächst ihn, dann Hera. Pandora, die von Kratos in einem Labyrinth gefunden wird, das von Daidalos erbaut wurde und zwischen Olymp und Unterwelt an der großen Kette hängt, stellt sich als Schlüssel für die Büchse heraus. Sie erklärt, dass der Inhalt der Büchse die Hoffnung sei. Diese stellt sich nach dem Öffnen jedoch bereits als leer heraus. Kratos bekämpft nun Zeus, tötet dabei die intervenierende Gaia und bezwingt Zeus, der Kratos jedoch in den Limbus wirft, wo er viele Episoden seines früheren Lebens durchlaufen muss. Seine Frau erklärt ihm, dass er sich selbst vergeben müsse, bevor er Vergebung erlangen könne, und er die Hoffnung in sich tragen müsse. Er kehrt aus dem Limbus zurück, besiegt den Geist des Zeus und verliert seine Ketten. Die Erde ist zerstört und chaotisch, Athene erklärt, dass die Götter vom Inhalt der Büchse negativ beeinflusst worden seien und dass Kratos Ares mithilfe der Hoffnung besiegt habe. Athene fordert die Hoffnung zurück, Kratos stürzt sich jedoch in sein Schwert und stirbt.

11.4.1.5. *God of War: Ghost of Sparta* (2010)

Die Handlung von *God of War: Ghost of Sparta* ist zwischen dem ersten und zweiten Teil der *God of War*-Reihe angesiedelt. Kratos begibt sich nach Atlantis, da er dort im Poseidontempel seine Visionen bekämpfen will. Athene will Kratos von seinem Vorhaben abhalten, das mehr in Gang setzten wird, als Kratos ahnt. Er trifft in Atlantis auf seine sterbende Mutter Callisto, die ihm offenbart, dass sein Bruder Deimos lebt und im Reich des Todes gefoltert wird und fordert ihn auf, ihn zu finden. Kratos' Vater, der ihm als Zeus offenbart wird, habe sie dazu gezwungen, ihn zu belügen. Dieser verwandelt Callisto aus Rache in ein Monster, das Kratos töten muss, da er unerkannt bleiben wollte. Im Inneren von Atlantis trifft er auf die Titanin Thera, die er befreit, was einen Vulkanausbruch und den Untergang der Insel zur Folge hat. Von Kreta aus kämpft sich Kratos bis Sparta, wobei in Rückblenden seine Kindheit mit dem schwachen Deimos vorgestellt wird. Auf seinem Weg nach Sparta tötet Kratos Erinys und erfährt, dass sein Bruder von zwei ihm unbekannten Gestalten entführt wurde, da er die rote Markierung auf der Haut trägt, denn eine Prophezeiung besagt, dass der Olymp durch einen sterblichen, gezeichneten Krieger untergehen werde. Er kehrt unterirdisch nach Atlantis zum Thanatostempel zurück und trifft dort Midas, den er tötet um ein nun vergoldetes Lavafeld überqueren zu können. In Atlantis entschuldigt sich Athene

bei Kratos, da sie eine der beiden Entführer seines Bruders war, und erklärt, dass sie Kratos habe retten wollen, da sie wusste, welcher der beiden Jungen der richtige ist. Im Reich des Thanatos verzeiht Deimos Kratos zunächst nicht, es kommt zum Kampf, in den Thanatos eingreift und Deimos aus Rache für seine Tochter Erinys von einer Klippe stürzt. Kratos rettet Deimos, sie versöhnen sich und besiegen zusammen Thanatos. Deimos stirbt dabei und Kratos beerdigt ihn. Athene erscheint ihm und erklärt, dass er nun durch den Verlust seiner weltlichen Bezüge bereit sei, ein Gott zu werden. Kratos reißt sich jedoch von ihr los und schwört den Göttern Rache.

11.4.1.6. *God of War: Ascension* (2013)

Die Handlung spielt vor allen anderen Titeln und weist eine weniger lineare Erzählstruktur auf. Da Kratos seinen Pakt mit Ares nach dem Tod seiner Familie bricht, wird er von den Furien Alecto, Megaera und Tisiphone verfolgt und gefangen. Er versucht zu entkommen und wird dabei mental und physisch auf die Probe gestellt, wobei Megaera getötet wird. Drei Wochen zuvor ist Kratos noch von Visionen geplagt, doch Orkos, der Sohn einer Furie, will Kratos von dem Schwur und der Jagd durch die Furien befreien, weil er diese als ungerecht empfindet. Er gibt Kratos zwei Gegenstände, die seiner Frau und seiner Tochter gehört haben und die ihm dabei helfen sollen, Illusion von Wahrheit zu unterscheiden. Kratos begibt sich nach Delphi, wobei er den Ort Kirra durchquert. Das Orakel wird vom Propheten Castor hintergangen, da dieser die Macht des Orakels für sich beansprucht. Kratos besiegt ihn und das sterbende Orakel erklärt ihm, dass er die Laterne von Delos benötigt, um die Furien zu besiegen. Auf Delos muss Kratos eine riesige zerfallene Apollostatue reparieren. Daraufhin findet er in der Laterne die Augen der Wahrheit, die einst dem Orakel gehörten und die Alecto diesem ausgerissen hat, damit es ihr Komplott mit Ares gegen die Olympischen Götter nicht aufdecken konnte. Er kann nun die von den Furien gewebten Illusionen durchschauen, sie nehmen ihn jedoch gefangen und sperren ihn im Gefängnis ein, womit die Handlung wieder beim Anfang des Spiels angelangt ist. Während des Kampfes mit den Furien schlägt Kratos ihr Angebot, ihn wieder mit seiner Familie zu vereinen, aus, da es sich dabei nur um eine Illusion handeln würde. Er besiegt die Furien schließlich und muss Orkos auf dessen Bitte hin töten, um von Ares' Band völlig befreit zu sein, woraufhin er von allen Visionen gequält wird, die ihn später verfolgen.

11.4.2. Analyse

Die Narration in den sechs Spielen referiert zwar oft auf bekannte Episoden der griechischen Mythologie, es steht jedoch eine neue Figur mit einer neuen Handlung im Mittelpunkt. Dies bedeutet, dass viele Figuren und Geschichten zwar kurz vorgestellt werden, meist hat dies jedoch keine wirkliche Konsequenz für die Handlung des Spiels. Dennoch dienen einige Motive, wie die Titanomachie, als Referenz für große Teile der Handlung und werden verwendet, um neue Handlungsstränge mit unterschiedlichem Erfolg zu begründen. Die Handlung beruht nicht auf beliebigen Fantasy-Elementen, sondern zeigt klare Bezüge zur griechischen Mythologie. Verschiedene typische Elemente der griechischen Mythologie, wie die unabwendbaren Prophezeiungen, werden in den *God of War*-Spielen mehrfach behandelt. Die mythologischen Figuren sind z.T. interessant inszeniert, jedoch in den meisten Fällen nur sehr kurzlebig, da Kratos' Interaktionsspektrum sich in den meisten Fällen auf Sex und Töten beschränkt. Darum findet keine tiefgreifende Auseinandersetzung mit den Themen der griechischen Mythologie statt, die zwar auch viel Sex und Gewalt aufweist, jedoch auch viele philosophische Fragen behandelt, die in *God of War* kaum Platz haben. Somit dient die griechische Mythologie in den *God of War*-Spielen eher als Signifikant und nicht als Signifikat[1808].

Anders als bei *Warriors: Legends of Troy* oder *Rise of the Argonauts* wird nicht versucht, eine bekannte Episode der griechischen Mythologie neu darzustellen und erlebbar zu machen. Sie dient vielmehr als Leinwand für Kratos als fleischgewordene Wut: Bei *God of War* ist die einzige mögliche Interaktion mit der Umwelt der Kampf, was im Kontrast zu anderen Spielen steht, wo z.B. verschiedene Dialogmöglichkeiten gewählt werden können, die weiteren Einfluss auf die Entwicklung der Hauptfigur und der Handlung haben[1809].

1808Vgl. 7.

1809In *Rise of the Argonauts* kann man durch verschiedene Antwortmöglichkeiten die Gunst bestimmter Götter erlangen. Diese Gunst kann verwendet werden, um bestimmte Fähigkeiten im Spiel zu erlangen, die sich auf den Kampfstil des Protagonisten auswirken. Die Götter, deren Gunst man bei verschiedenen Antwortmöglichkeiten erhält, sind jedoch bereits in der Konversation ausgewiesen, sodass die Entscheidung über die gegebene Antwort in den meisten Fällen nicht handlungsbezogen ist, sondern angewendet wird, um die maximale Gunst einer Gottheit zu erlangen.
Vgl. GameStar, 'Rise of the Argonauts – PC': http://www.gamestar.de/spiele/rise-of-the-argonauts/test/rise_of_the_argonauts,43476,1952024.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

11.4.2.1. Figuren

Kratos ist Hauptfigur und Spielercharakter aller *God of War*-Spiele. Er ist eine sehr selbstbezogene und egoistische Figur, dessen Rachedurst auf seine Suche nach persönlichem Ruhm zurückzuführen ist. Der 'Fall' der Figur Kratos ist einem Element geschuldet, das typisch für die griechische Mythologie ist: Hybris. Er schlägt die Warnung des Dorforakels in den Wind und tötet im Blutrausch und selbstbezogener Ruhmeslust seine Familie. Anfangs sucht er nach Vergebung bzw. Vergessen und erinnert zunächst sogar an Orest, da er von den Göttern die 'Absolution' will und diese bezeichnenderweise von Athene in Athen erhofft. Als er merkt, dass die Rache gegenüber Ares ihn seine Taten nicht vergessen lässt, da die Götter ihm dieses verwehren, will er sich töten und weist bis zu diesem Punkt der Handlung Elemente einer tragischen Figur auf, die für ihre Hybris bezahlt. Der folgende Deus-Ex-Machina erlöst Kratos jedoch nicht, sondern macht ihn zum neuen Kriegsgott, sodass ihn seine Schuld, von der er sich durch seinen Selbstmord befreien wollte, noch immer verfolgt. Er projiziert nun seinen Selbsthass auf alle anderen und setzt seine Hybris fort. Dabei wird er zu dem, das er im ersten Teil bekämpft hat, er lehnt die Verantwortung für seine eigenen Taten in beinahe kindischer Weise ab. Wenngleich Ares ihn in die Situation gebracht hat, so hat er seine Familie doch selbst getötet. Er kann jedoch auch nicht zu einem normalen Leben zurückkehren[1810], sodass das Spiel die naheliegendste Möglichkeit der Vergangenheitsänderung unerforscht lässt[1811].

Sein Konflikt mit Zeus spiegelt den Konflikt zwischen den verschiedenen Göttergenerationen wider. Zeus bestraft Kratos' Hybris, seinen Mangel an Einsicht und die oben angesprochene Fehlentwicklung, denn Kratos verwandelt die vermeintliche Trauer über den Verlust seiner Familie und das vermeintliche Unrecht an ihm in wahllose Wut gegen Götter und die Welt, wobei sein Konflikt mit Zeus darin besteht, dass dieser ihn nicht wahllos töten lässt. Dies stellt seine Ambitionen und sein selbstherrliches Machotum sowie seine Arroganz und seine Egozentrik bloß, die ihn überhaupt erst in diese Situation gebracht haben. Kratos ordnet alles der Befriedigung seiner

1810„After accomplishing his one understandable goal (revenge) in the first game, Kratos can't just change his ways and become a normal guy again even if he wanted to. That's not how suffering from post-traumatic stress works. Kratos first threatens to take action against Zeus and the other Olympian gods in *God of War II* for refusing to rid him of the violent memory of killing his family. Yet he fails to appreciate the irony of believing he can just keep killing his way to self-acceptance after that *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*-style plan doesn't work. The man is still trapped by his own pain, his own psyche, his palpable self-loathing." Kotaku, '*God of War III* Reveals Kratos For What He Is': http://kotaku.com/god-of-war-iii-reveals-kratos-for-what-he-is-1717744139 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1811Kratos hat in *God of War II* die Möglichkeit, zu einem früheren Zeitpunkt zurückzukehren, um die Vergangenheit zu ändern. Er hält sich jedoch nicht etwa davon ab, seine Familie zu töten, sondern nimmt Rache an Zeus. Obwohl der diegetische Grund dafür, nämlich dass Kratos den Tod seiner Familie als Vorwand für seine persönlichen Gewaltgelüste verwendet, plausibel wäre, hat das Ausblenden dieser Möglichkeit wohl eher den Hintergrund, dass nach dieser Auflösung Fortsetzungen der *God of War*-Reihe problematisch wären.

Macht- und Rachegelüste unter. Sein Bestreben, die Welt im Chaos versinken zu lassen, was im Kontrast zur göttlichen Ordnung steht, ist zumindest ehrlich, wenngleich infantil. Stig Asmussen, der Regisseur von *God of War III*, bestätigt die Auslegung der Figur Kratos als Egoisten, der sich selbst für den Mittelpunkt der Welt hält und daher diese auch mit sich in den Abgrund reißt[1812].

Dass es Kratos bei seinem Rachefeldzug auch nicht um den Tod seiner Familie, sondern vielmehr um den Verrat an seiner Person geht, legen auch die Sex-Minispiele nahe, die in fast allen Spielen zu finden sind. Sie unterstreichen das Machotum des Helden und bestätigen die Vermutung, dass sich das Spiel vor allem an ein männliches Publikum richtet, das vor allem Sex- und Gewaltdarstellungen in Spielen erwartet, bzw. derartige Phantasien ausleben will[1813]. Der Geschlechtsakt wird dabei jedoch nicht gezeigt, da die amerikanische Sexualmoral bereits durch die Darstellung von nackten Brüsten scheinbar genug provoziert wird[1814]. Daher bleibt der 'Tabubruch' konservativ und daher infantil, da 'echte' Kontroversen, wie beispielsweise gleichgeschlechtlicher Sex, der innerhalb der griechischen Mythologie oftmals thematisiert ist, nicht möglich ist. *God of War* stellt in dieser Hinsicht keinen Einzelfall dar, denn auch andere Spiele zeigen viel nackte Haut und Sexszenen[1815].

Trotz angedeuteter inneren Konflikte bleibt die Figur 'Kratos' in der gesamten Serie recht eindimensional und erreicht keine emotionale Tiefe, denn er wird nur von seinem Zorn getrieben, der nur punktuell in Trauer umschlägt. Dieses anfänglich bewusste Bestreben, die Figur einfach zu halten, da das Spiel über mehrere Wochen hinweg gespielt werden kann, ohne Rücksicht auf zu viele Plotdetails zu nehmen[1816], stellte sich jedoch als problematisch heraus, denn eine Figur, die zunächst in nur einem Spiel erschienen ist, muss nun die Handlung von sechs Spielen tragen. Dass die Figur sich kaum entwickelt, mag damit zu tun haben, dass mit dem ewig-wütenden Schlächter auch eine gewisse Erwartungshaltung beim Publikum erfüllt wird, wenngleich die mangelnde

1812Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p'.

1813Vgl. Lowe, Dunstan: Playing with Antiquity : Videogame Receptions of the Classical World. S. 81.

1814Stattdessen wird z.B. der Nachttisch gezeigt, auf dem eine Vase steht, die nach einiger Zeit durch die Erschütterungen herunterfällt und zu Bruch geht.

1815Diese können einerseits als Ausleben von Sexualphantasien verstanden werden, jedoch muss zwischen emotional begründetem Sex und Sex aus purer Lust bzw. Machtauslebung unterschieden werden. Einige Spiele lassen den Spieler mit anderen Figuren Liebesbeziehungen eingehen, die auch zu sexuellen Handlungen führen können, die jedoch nicht voyeuristisch inszeniert sind (beispielsweise *DragonAge: Origins*, wo auch gleichgeschlechtliche Beziehungen möglich sind). Andererseits können sexuelle Inhalte auch aus voyeuristischen Gründen in ein Spiel eingebaut werden und / oder darauf abzielen, Skandale zu verursachen, die ebenfalls als eine Form der Werbung für das Spiel zu sehen sind. Ein besonders kontroverses Thema ist beispielsweise die Sexszene in *Mass Effect,* die trotz kaum sichtbarer Nacktheit in den US-amerikanischen Medien (sehr tendenziös) debattiert wurde, obwohl die Darstellung eher zur zuvor beschriebenen Gruppe gehört. Vgl. Youtube, 'Die größten Skandale in Videospielen': https://www.youtube.com/watch?v=oUNG7eXKiv0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Youtube, 'FOX NEWS Mass Effect Sex Debate': https://www.youtube.com/watch?v=PKzF173GqTU Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1816Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p'.

Figurenentwicklung und Kratos' Stimmungsspektrum zwischen wütend und extrem wütend auch oftmals bemängelt wird[1817].

Dass Kratos tatsächlich immer nur eine Gefühlsregung zeigt, stellt jedoch auch den Schlüssel zu seiner Figur dar: Er ist der perfekte Kriegsgott[1818] und eher eine Waffe als eine Figur. Wie eine Waffe wird er von verschiedenen Gottheiten instrumentalisiert, um jeweils andere Gottheiten zu stürzen oder zu unterwerfen. Wie eine Waffe ist seine einzige Möglichkeit der Interaktion mit der Welt destruktiv: Die einzigen Aktionen, die man als Spieler mit Kratos ausführen kann, sind zu zerstören oder zu töten. Kratos kann nichts anderes und der Spielstil bleibt immer derselbe: Es gibt keine Dialogmöglichkeiten und die Interaktionen beschränken sich nur auf Gewalt, wobei zwischen Objekten und Kreaturen nicht unterschieden wird. Selbst die sexuellen Handlungen funktionieren mit ähnlichen Tastenkombinationen wie das Töten besonders eindrucksvoller Gegner, sodass der sexuelle Akt auch als Form der Unterwerfung und Machtauslebung verstanden werden muss. *God of War* zeigt, was passiert, wenn sich eine Waffe verselbständigt und nicht mehr kontrolliert werden kann: Sie wendet sich wahllos gegen alles und jeden und schlussendlich gegen sich selbst, da nichts anderes mehr übrig ist, was getötet werden kann.

Kratos will sein Schicksal nicht mehr den Göttern überlassen, sondern über sich selbst bestimmen, was besonders im Kampf gegen die Moiren in *God of War II* deutlich wird. Dies ist ein oft wiederkehrendes Motiv in neueren Mythosbearbeitungen[1819]. Seine wahllose Zerstörungswut wird in *God of War: Ghost of Sparta* durch das Oppenheimer-Zitat verdeutlicht und in einen modernen Kontext gebracht: Er macht, wie eine Atombombe, keinen Unterschied zwischen den Figuren, die von seiner Wut getroffen werden[1820] und wie eine Atombombe ist die Auswirkung der relativ kleinen, menschengroßen Waffe Kratos auf sein riesiges und übernatürliches Umfeld fatal. Weil Kratos auch eine Waffe in den Händen des Spieler ist, der ihn kontrolliert, kann man sich auch kaum mit ihm identifizieren und es muss die Frage gestellt werden, ob dies überhaupt notwendig ist. Kratos entspricht daher im weitesten Sinne der gleichnamigen mythologischen Figur, die vielmehr ein abstraktes Konzept, als eine Figur darstellt[1821]. Kratos ist keine positiv zu bewertende

1817Vgl. Forbes, "God Of War: Ascension' Single-Player Review: It's A Love Hate Thing (PS3)': http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/04/10/god-of-war-ascension-single-player-review-its-a-love-hate-thing-ps3/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Kotaku, '*God of War III* Reveals Kratos For What He Is'.; Vgl. Experience Points, 'Being Kratos': http://www.experiencepoints.net/2010/06/being-kratos.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1818Vgl. Homer: Ilias. V. 31, 890f.; Vgl. Aischylos: Agamemnon. 1506-1513.; Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S.259ff.

1819Der Held ist oftmals der moderne Mensch, der sich gegen die Fremdbestimmtheit durch das Schicksal, bzw. die Götter wehrt. Dies wird beispielsweise auch in *Clash of the Titans* (2010) behandelt. Vgl. Melzener, Alex: Weltenbauer. S. 167f.; Vgl. 4.3.; Vgl.10.

1820Kratos bezeichnet sich als „Death, the destroyer of worlds“. Dies entspricht einer Aussage von J. Robert Oppenheimer zur Zerstörungskraft der von ihm mitentwickelten Atombombe und ist dem Bhagavad Gita entnommen. *God of War: Ghost of Sparta.*; Vgl. Youtube, 'J. Robert Oppenheimer: „I am become Death, the destroyer of worlds.“': https://www.youtube.com/watch?v=lb13ynu3Iac Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1821Vgl. Hesiod: Theogonie. 383ff.

Figur, mit der man sich identifizieren soll!

Wenngleich die Figur noch tragische Aspekte in *God of War I* aufweist, so ist sie in *God of War II* und *III* der Antagonist, was durch das Platozitat zu Beginn von *God of War III* deutlich wird[1822]. Das Ende der Gesamthandlung ist eine Sackgasse, die durch blinde Rache und ambitionierten Egoismus entsteht und alles mit in den Abgrund reißt, sodass nicht einmal ein Deus-ex-Machina noch helfen kann[1823]. Diese Darstellung relativiert alle Titel der Reihe und das damit verbundene Ausleben von Sex- und Gewaltphantasien. Allerdings ist Kratos auch von vornherein als negativer Charakter konzipiert, der an Edward Nortons Figur aus *American History X* angelehnt ist[1824]. Die Figur sollte kein klassischer 'guter' Held sein, sondern ein hässlicher Charakter, mit dessen Hilfe man sich abreagieren und seine dunklen Phantasien innerhalb der Spielewelt ausleben kann[1825]. Dem Spieler wird jedoch in *God Of War: Chains of Olympus* unmissverständlich gezeigt, dass Kratos' Handlungen unmoralisch sind, denn er verliert alles, was ihn zuvor ausgemacht hat, als Persephone ihn von seinen Sünden reinigt. Dadurch ist alles, was Kratos bzw. der Spieler davor getan hat, als moralisch schlecht definiert. Einerseits geht dies mit der Auslegung der Figur 'Kratos' als negativer Charakter einher, andererseits wird dadurch dem Spieler verdeutlicht, dass seine Handlungen, während er Kratos steuert, nicht moralisch vertretbar sind, sondern dass er selbst beim Töten von animierten Gegnerhorden 'Sünden' begeht. Ähnlich verhält es sich mit der Inszenierung des Kampfes mit Poseidon, den der Spieler aus der Sicht des Gottes erlebt: Kratos schlägt in unbändiger Wut auf Poseidon ein und tötet ihn, der Spieler steuert also den Mörder aus der Sicht des Opfers. Die brutale und erbarmungslose Gewaltorgie wirkt daher repulsiv und erschreckend und kann sogar beliebig lang weitergeführt werden: Im Kampf gegen Zeus lässt das Spiel den Spieler beliebig lange auf dessen Gesicht einschlagen, während er nur noch einen völlig rotgefärbten Bildschirm sieht[1826], sodass das Spiel den Spieler auf die Probe stellt, wie lange er die völlig sinnlose Gewaltausübung ertragen kann. Dass Kratos den Olymp nicht angreift, um die Menschen von der Fremdbestimmtheit zu befreien, weil Zerstörung seine einzige Handlungsoption ist, äußert sich vor allem darin, dass die Flamme des Olymp, die für Erleuchtung und Vernunft steht[1827], nicht etwa geraubt, sondern zerstört werden muss. Dass dies den Untergang von Menschen und Göttern gleichermaßen bedeutet, lässt

1822Genauer Wortlaut: „The measure of a man is what he does with power“ SCE Studios Santa Monica, *God of War III*, Sony Computer Entertainment, 2010.

1823Der Kommentar von Stig Asmussen legt dies nahe. Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p'.

1824Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p'. Allerdings distanzieren sich die Spielemacher vom rechtsradikalen Gedankengut, welches von dieser Figur vertreten wird.

1825Die Spieldesigner berichten im Making Of, dass sie ihre schlechte Laune und ihren Ärger mit in die Arbeit brachten, um diese dort in die Figur fließen zu lassen. Zu diesen Phantasien, die zwar nicht dunkel, sondern eher sexuell sind, gehören auch die Sex-Minispiele, die oftmals mit mehreren Frauen gleichzeitig stattfinden. Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Making Of; Concepts.; Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Making Of; Production.; Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Making Of; Final Stretch.; Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Heroic possibilities.

1826Vgl. Experience Points, 'Being Kratos'.; Vgl. Kotaku, '*God of War III* Reveals Kratos For What He Is'.

1827Vgl. Melzener, Axel: Weltenbauer. S. 167f.; Vgl. Aischylos: Der gefesselte Prometheus. 442-506.

keine Illusion einer humanistischen Handlungsmotivation zu. *God of War* zeigt dem Spieler in eindringlicher Weise, dass wahllose Gewaltausübung und Rachedurst niemals konstruktiv sein kann und alles nur verschlimmert. Dies wird auf extrem intensive Art transportiert, nämlich durch aktive Handlungen innerhalb der virtuellen Welt, die kaum objektiv bewertet werden.

David Jaffe, Regisseur von *God of War I*, sieht Kratos als Mensch, der seine Ambition und seine 'Arbeit' über alles andere stellt und dadurch seine Familie bzw. die einzigen Menschen, die ihm wichtig sind, verliert[1828]. Seine Suche nach seiner Familie ist ebenfalls nur von Egoismus geprägt[1829]: Er ordnet das Schicksal der Welt seiner persönlichen Erfüllung unter, also dem Wiedersehen mit seiner Familie[1830] und lediglich das Faktum, dass vom Ende der Schöpfung auch das Elysium und somit seine Tochter betroffen ist, bringt ihn davon ab. Kratos' innerer Konflikt wird dem Spieler verdeutlicht, da in einem verstörenden Quicktime-Event Calliope von Kratos fortgestoßen wird und er sie für immer verlässt. Der Spieler wird dadurch in Kratos' Lage gezwungen, denn er muss etwas tun, was er eigentlich nicht will.

Durch Kratos' Kampf mit verschiedenen mythischen Kreaturen, wie der Medusa und der Hydra, wird deutlich, dass er Elemente von vielen griechischen Helden in sich vereint. Er durchläuft mehrere Labyrinthe (eines davon ist von Daidalos konzipiert) und kämpft mit dem Minotauros bzw. Minotauren, was auf Theseus verweist[1831]. Es lassen sich auch viele Bezüge zu Herakles erkennen: Kratos ist ein Sohn des Zeus, besiegt die Hydra und zahlreiche andere Monster und rettet Prometheus[1832]. Herakles gilt außerdem als Ahne der Spartaner, zu denen sich Kratos ebenfalls zählt[1833]. Die Darstellungen des Herakles sind außerdem auch nicht immer positiv, was ebenfalls als Parallele gesehen werden kann: Herakles tötet wegen der Verblendung durch Hera seine eigene Familie und muss anschließend durch die zwölf Aufgaben geläutert werden[1834]. Kratos' weiße Haut wird als Asche seiner Familie identifiziert, die als Erinnerung für seine Tat für immer auf seiner Haut bleiben muss[1835]. Herkules spricht in *God of War III* die Gemeinsamkeiten sogar selbst an. Kratos auf dem Pegasos scheint an *Clash of the Titans* (1981) angelehnt, jedoch dient *God of War II* sicherlich auch als Vorlage für die Darstellung des Pegasos-reitenden Perseus im *Clash of the*

1828Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p'.

1829Einzige Ausnahme ist die Interaktion mit seiner vermeintlichen Familie in *God of War: Ascension.* Kratos wird hier als fürsorglich und menschlich porträtiert

1830Originalaussage von Kratos: „I care little for the world and its suffering!“ Ready at Dawn Studios, *God of War: Chains of Olympus,* Sony Computer Entertainment, 2008.

1831Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV, 7-9.

1832Vgl. Hesiod: Theogonie. 521-531.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 119.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. V; 11,6.

1833Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 169-178.; Vgl. 10.1.

1834Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 71ff.

1835Die weiße Haut geht auf einen Unfall zurück, da die Figur bei der Betrachtung noch nicht fertig war und sich nur die Grundierung auf der Haut befand. Die weiße Haut wurde dennoch verwendet. In der Dokumentation wird außerdem auf ein altes Trauerritual hingewiesen, das Asche auf der Haut der Trauernden beinhaltet. Vgl. *God of War: Unearthing the Legend.*; Vgl. Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p'.

Titans-Remake von 2010[1836]. Mit dem Ritt auf dem Pegasos wird außerdem auf Bellerophon verwiesen[1837]. Nachdem Jason von einem Ungeheuer getötet ist, übernimmt Kratos dessen Rolle, indem er das Goldene Vlies nach dem Sieg über dasselbe Ungeheuer erringt[1838]. Auch Verweise auf Achilles sind zu finden, denn Kratos erhält Rüstzeug von Hephaistos[1839] und zitiert eine Aussage des Helden in *Troy*[1840].

Die vielen Helden, die Kratos in den Spielen trifft, werden meist nur knapp vorgestellt: **Theseus** wird als Hüter der Pferde[1841] bezeichnet, der Minotauren gegen Kratos schickt[1842]. **Perseus** ist als Referenz auf *Clash of the Titans* (1981) inszeniert, wofür äußerliche Ähnlichkeiten und das Voice-Acting von Harry Hamlin, der im Film den Perseus verkörpert, sprechen. Auch seine Motivation spielt auf den Film an: Da Kratos bereits die Medusa getötet hat, wird Perseus' Heldentum und die Funktion seiner Waffen in Frage gestellt. Perseus will seine Geliebte aus dem Hades befreien. Da der Kraken im *Clash of the Titans* mithilfe des Medusenhauptes bezwungen wird, kann der Film folglich laut *God of War I* nicht so enden, da Kratos die Medusa bereits getötet hat, weswegen Andromeda stirbt, sodass Perseus sie aus der Unterwelt befreien muss[1843]. **Jason** wird von einem Ungeheuer getötet, was ein alternatives Ende der Argonautensage ist. **Ikarus** wird als älterer Mann dargestellt, der mithilfe seiner Flügel über einen Abgrund zum Tempel der Moiren gelangen will. **Peirithoos**, der sich in der Unterwelt nicht von seinem Sessel erheben kann, trifft Kratos ebenfalls. **Herkules**, der von Kevin Sorbo[1844] gesprochen wird, will sich an Kratos dafür rächen, dass dieser von Zeus bevorzugt wurde, und selbst zum Kriegsgott werden. Kratos' Taten übertrumpfen also die des größten Helden der griechischen Mythologie und man könnte meinen, Herkules spräche zu sich selbst. Herkules wird als Riese dargestellt, dem Kratos gerade mal bis zur Brust reicht und der viele Löwensymbole aufweist, die auf den Nemeischen Löwen verweisen[1845]. Hierzu gehören auch die zwei Panzerhandschuhe mit Löwenköpfen. **Daidalos** hat das Labyrinth zwischen Unterwelt und

1836Vgl. 10.2.2.3.2.3.

1837Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 32.

1838Zudem ist die Insel in *God of War II*, ähnlich wie Kolchis, am Rande der bekannten Welt.

1839Vgl. Homer: Ilias. XVIII, 127-137, 369-XIX, 22.

1840Nachem Kratos den Basilisken der Perser besiegt hat ruft er „is there nothing else?!“. Achilles stellt in *Troy* der feindlichen Armee, nachdem er ihren besten Krieger bezwungen hat, beinahe dieselbe Frage. Wie auch Achilles zu Beginn von *Troy* ist Kratos ein Schlächter, der seinen eigenen Ruhm mehren will und im Kampf aufblüht. Im Gegensatz zu Kratos entwickelt sich Achilles in *Troy* jedoch weiter und ist eine Figur mit mehr Tiefgang. *God of War: Chains of Olympus*.; Achilles ruft „Is there no one else?!“ *Troy* 09:40-10:12.

1841Möglicherweise geht dies auf Theseus als Sohn des Poseidon zurück.

1842Da Theseus den Minotauros im Labyrinth vernichtet, kann er sie in *God of War* beschwören.

1843Es handelt sich dabei um eine dezidierte Anspielung auf den Film, da die anderen Bearbeitungen meist Perseus' Sieg über das Seeungeheuer nicht mithilfe des Medusenhauptes darstellen. Vgl. 10.2.1.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 670-739.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 43f.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Andromeda (S. 57).

1844Hierbei handelt es sich um den Schauspieler, der Herkules in *Hercules: The Legendary Journeys* verkörpert, sodass dadurch der Fernsehserie Tribut gezollt wird. Vgl. 8.2.2.1.; Vgl. *God of War III* – Bonusmaterial: Voice Acting.

1845Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 74.

Olymp entwickelt, was als Parallele zum Labyrinth des Minos verstanden werden kann[1846]. Er wurde von den Göttern zum Bau gezwungen, indem sie ihm die Rückkehr seines Sohnes versprachen[1847]. **Midas** erzählt seine Geschichte, die sich größtenteils an die traditionellen Bearbeitungen hält[1848]. Sein Tod, der Kratos die Fortsetzung seiner Reise ermöglicht, ist eine abgeänderte Episode aus Ovids Metamorphosen[1849]. **Castor** hat wenig mit der gleichnamigen Figur aus der Mythologie zu tun, wenngleich er einen siamesischen Zwilling namens **Pollux** hat[1850]. **Archimedes** wird in mehreren Spielen erwähnt und dient als Erbauer besonders atemberaubender Bauwerke[1851].

Kratos' Tochter **Calliope**, die vor allem mit Musik verbunden wird, ist eine Referenz auf Kalliope, die in der traditionellen Mythologie die älteste der Musen und Mutter von Orpheus ist[1852]. **Pandora**, die eine von Hephaistos künstlich geschaffene Kreatur ist, dient Kratos als Tochterersatz, da dies die einzige Figur in den Spielen ist, der er Sympathie entgegenbringt. Kratos' Mutter **Callisto** weist durch ihre Metamorphose Parallelen zur Kallisto der traditionellen Mythologie auf[1853].

11.4.2.2. Götter und Kreaturen

Die Götter sind in der Serie sowohl im Hintergrund als auch im Vordergrund vertreten. Sie nehmen aktiv an der Handlung teil, jedoch geben sie auch Kratos seine Fähigkeiten. Dies kann freiwillig oder unfreiwillig[1854] geschehen. Den Göttern kann geopfert werden, um bestimmte Fähigkeiten zu erhalten, die meist auf die jeweiligen Götter abgestimmt sind. Im ersten Teil werden diese noch von den Olympischen Göttern bezogen, im zweiten von den Titanen, die Kratos unterstützen[1855].

1846Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 11.
1847Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV, 12f.
1848Midas wird als König von Makedonien vorgestellt, da diese Region wahrscheinlich bekannter ist als Phrygien und sie in der Geschichte um König Midas vorkommt. Vgl. Ovid Metamorphosen. XI, 85-149.; Vgl. Herodot: Historien. I, 14.3 & VIII, 138, 2.
1849Vgl. Ovid: Metamorphosen. XI, 136-145.
1850Der siamesische Zwilling ist im Spiel ein fähiger Magier, was darauf hinweist, dass es sich bei ihm um den von Zeus abstammenden Pollux handelt. Die Darstellung orientiert sich sowohl am Film *Total Recall* (1990), wo ein ähnlich dargestellter siamesischer Zwilling ebenfalls vorkommt, als auch an der Figur des Ephialtes aus *300*. Vgl. Hyginus: Fabulae. Castor. (S. 67).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 126, 128, 134, 136f.; Vgl. 10.1.; *Total Recall.* Regie: Paul Verhoeven. Drehbuch: Philip K. Dick, Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Jon Povill, Gary Goldman. USA: Carolco Pictures. Fassung: Stream über www.netflix.com. Zugriffsdatum: 01.11.2016. 1:19:35-1:22:35.
1851Die Erfindungen beinhalten auch eine Art Seilbahn, auf der gekämpft wird, ein Element, das auch in anderen Actionfilmen, wie *Moonraker* (1979) und *Where Eagles Dare* (1968) Verwendung findet.
1852Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 13f.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 75-80.
1853Kallisto ist laut Apollodor eine Jagdgefährtin der Artemis, die von Zeus in Gestalt der Artemis bzw. des Apollo verführt wird. Zeus will jedoch nicht, dass seine Affäre bekannt wird, sodass er Kallisto in einen Bär verwandelt, der von Artemis auf Heras Befehl erschossen wird. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 100f.
1854In *God of War III* erhält Kratos seine Fähigkeiten dadurch, dass er die Götter tötet und ihre Amtssymbole, wie z.B. die Flügelschuhe, für sich beansprucht.
1855Diese Entwicklung erinnert an die *Age of Mythology*-Kampagnen.

Die Olympischen Götter werden in *God of War I* noch zumeist neutral bis positiv dargestellt, in späteren Titeln werden sie jedoch negativ charakterisiert: Sie sind ungerecht und launisch (Zeus' Verhalten gegenüber allen Titanen), äußern leere Versprechen (Kratos' Befreiung von seinen Albträumen) und sind vor allem an ihrem Machterhalt interessiert. Sie weisen dadurch menschliche Züge auf, was an die Darstellung in der *Ilias*[1856] erinnert. Dies wird im Gespräch zwischen Persephone und Kratos deutlich: Beide verfolgen egoistische Ziele und ihnen ist das Schicksal anderer völlig gleichgültig: Persephone will ihre Existenz und damit die der gesamten Schöpfung beenden, Kratos will seine Tochter wiedersehen, obwohl dies das Ende der Welt bedeutet. Die Götter sind sich ihres menschlichen Verhaltens jedoch nicht bewusst[1857]. Erst als Athene nach ihrem 'Tod' zu einer höheren Existenzform aufsteigt, realisiert sie, dass die Götter durch ihre negativen menschlichen Merkmale keine Zukunft haben.

Der Tod eines Gottes hat direkten Einfluss auf die Umwelt. Beispielsweise wird nach Poseidons Tod das Meer unkontrollierbar und nach Helios' Tod erlöscht das Licht der Sonne. Dies verdeutlicht Kratos' Vernichtung der Schöpfung und der Welt, da er am Schluss allein auf einer chaotischen, unbewohnbaren Welt ist.

Poseidon wird mit viel Wasser, Pferdesymbolik (Hippocampi, die im klassischen Mythos den Wagen des Poseidon ziehen[1858]), Elementen von Krebstieren und einem Dreizack inszeniert. Er ist die Schutzgottheit von Atlantis, dessen Tempel bereits bei Platon erwähnt wird[1859].

In **Ares'** Angriff auf Athen ist die Rivalität zwischen den beiden Kriegsgottheiten erkennbar, die bereits in der *Ilias* dargestellt und dort ebenfalls mithilfe eines sterblichen Champions ausgetragen wird[1860]. Dass diese Rivalität in dem Versuch gipfelt, einen anderen Gott zu töten, steht zwar im Gegensatz zu klassischen Bearbeitungen[1861], kann allerdings in der Verwundung des Ares mit Athenes Hilfe erahnt werden[1862]. Trotz dieser Rivalität zwischen Athene und Ares ist die Idee eines aus diesem Grund ausbrechenden Krieges schwer nachzuvollziehen, da die Griechen beide Götter

1856„Qualitäten können nicht anders konzipiert werden als gemeinsam mit ihrem Gegensatz. Die enge Gebundenheit des menschlichen Daseins bedarf demnach des Gegenbildes eines unbeschränkten, aber im übrigen menschenähnlichen, göttlichen Daseins. Der Gott ist in dieser Konzeption nicht sittlicher als der Mensch, denn strikte Sittlichkeit ist eine lästige Fessel; sondern er genießt eine übermenschlich freie Fülle vitaler Existenz. […] im Grunde [ist] das schwere Leben der weinenden Menschen (24, 525) dem leichten Leben der lachenden Götter (6, 138) vorzuziehen […] Lassen sich doch nicht nur die Menschen, sondern auch die Götter von Leiden und Tod der Menschen vorsingen, weil die Götter sonst nichts hätten, was ein fühlendes Herz erfüllen könnte.“ Bröcker, Walter: Theologie der Ilias. S. 34f.

1857Persephone verspottet Kratos' Entscheidung, indem sie kritisiert, dass die Menschen immer zuerst an sich selbst denken, bevor sie das Allgemeinwohl im Sinn haben. Diese Aussage ist aber auch auf Persephones Plan anwendbar.

1858Vgl. Apollonios von Rhodos: Das Argonautenepos. IV, 1363-1379.; Vgl. Homer: Ilias. XIII, 17-31.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. II, 1, 7-9.; Vgl. *God of War III* – Bonusmaterial: Creating Poseidon.

1859Vgl. Platon: Kritias. 116 c-117 c.

1860In der *Ilias* handelt es sich dabei um Diomedes, der mit Athenes Hilfe Ares verwundet, sodass sich dieser zurückziehen muss. Vgl. Homer: Ilias. V.

1861Selbst die Titanen werden nach der Titanomachie nicht getötet, sondern 'nur' in den Tartaros geworfen.

1862Vgl. Homer: Ilias. V, 856-863.

verehren und das Konzept eines Glaubenskrieges innerhalb des griechischen Pantheons problematisch ist. Diese Darstellung verweist also auf die Kreuzzüge und andere Glaubenskriege zwischen verschiedenen monotheistischen Religionen, die keine anderen Götter dulden.

Athene dient, ähnlich wie in der *Odyssee*, in einigen Spielen als Führerin bzw. Auftraggeberin. Sie entschuldigt sich sogar einmal bei Kratos, was in Bezug auf die Olympischen Götter eine völlig neue Darstellung ist. Trotzdem hält sie sich nicht an alle Abmachungen und opfert sich für ihren Vater, bzw. für die Weltordnung, die von den griechischen Göttern verkörpert wird. Sie erfährt dadurch eine noch höhere Existenzform, wodurch sie die Olympischen Götter als schlecht erkennt. Am Ende der Handlung existiert sie als einzige Gottheit, wodurch der Grundstein der monotheistischen Religionen gelegt sein mag. Dies wird durch den chaotischen und ungeordneten Charakter der Schöpfung nach dem Tod der anderen Götter unterstrichen, da folglich Athene als einzige Gottheit die Erde wieder ordnen muss.

Zeus verbietet den Göttern einen Kampf untereinander[1863]. Er will Kratos zunächst helfen, da er Ares als Gefahr für den Olymp sieht[1864]. Er nimmt im Spiel auch andere Gestalten an, wie die des Adlers, eines Symboltiers des Zeus[1865]. Zeus ist generell negativ konnotiert: Prometheus Schicksal[1866] (die Ironie, dass Kratos bei Aischylos eine der Figuren ist, die Prometheus anketten[1867], und er im Feuer des Olymp verbrennt, sei hier nur angeschnitten), die Flamme des Olymp als Quelle göttlicher Macht, Erleuchtung und Einsicht, die den Menschen vorenthalten wird, und die Tatsache, dass Zeus alle Titanen für Kronos' Taten büßen lässt, sind einige Beispiele dafür. Dies dient als Motivation für den Kampf gegen Zeus, wodurch auch das Motiv des Generationenkonfliktes zwischen den Göttern und den Titanen mit Kratos als nächster Generation weitergesponnen ist. Trotz der negativen Darstellung zieht Zeus die Konsequenzen aus Kratos' Verhalten, der eine begründete Gefahr für die Weltordnung und die Schöpfung darstellt, und stellt sich ihm entgegen.

Hades weist klassische Horrorelemente[1868] auf und verfügt über zwei Haken, die an einer Kette befestigt sind, um die Seelen aus den Körpern zu ziehen. Dabei scheint es sich um das Amtssymbol

1863Vgl. Homer: Ilias. VIII, 1-29.

1864Die Götter zeigen sich den Menschen vor allem bei Homer niemals in ihrer eigentlichen Gestalt, sondern nehmen immer die Form einer anderen Kreatur an. Obwohl dies bei *God of War* nicht der Fall ist, ist dies doch eine Bearbeitung des Themas, das sich auch bei Zeus' Verwandlungen in diverse Tiere erkennen lässt. Vgl. *God of War: Unearthing the Legend.*

1865Vgl. Ovid: Metamorphosen. X, 155-161.; Vgl. Vergil: Aeneis. V, 252-255.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 141.

1866In vielen traditionellen Bearbeitungen wird Prometheus jedoch mit der Zustimmung von Zeus selbst befreit. Dies wäre jedoch im Bezug auf die Darstellung des Zeus in *God of War* kontraproduktiv, da hier das Bild eines ungerechten und nicht vergebenden Zeus aufgebaut wird. Vgl. Hesiod: Theogonie. 521-531.; Vgl. Aischylos: Der gefesselte Prometheus. 1-87.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45.

1867Vgl. Aischylos: Der gefesselte Prometheus. 1-87.; Vgl. Lowe, Dunstan: Playing with Antiquity : Videogame Receptions of the Classical World. S. 81.; Vgl. *God of War: Unearthing the Legend.*

1868Das Aussehen erinnert u.a. an den Hellraiser aus dem gleichnamigen Film.

des Hades in *God of War III* zu handeln, da der Helm nicht über die in den traditionellen Mythen beschriebenen Fähigkeiten verfügt[1869]. **Hephaistos** ist in der Unterwelt eingesperrt und in *God of War* der Vater von Pandora. Er ist der Ehemann von Aphrodite und unterstützt Kratos zunächst.

Hermes wird mit Münze und Flügelschuhen dargestellt, die ihm enorme Geschwindigkeit verleihen[1870]. Er ist Kratos gegenüber zwar überheblich, jedoch sind seine Aussagen auf Kratos bezogen sehr treffend, da sie dessen Rachefeldzug als oberflächliche Lösung für seine Probleme, die den eigentlichen Kern nicht treffen, bloßstellen[1871].

Hera ist in *God of War* eine betrunkene ältere Dame mit ausgeprägtem Zynismus, die ihren Ärger über Zeus' Untreue im Wein ertränkt. Sie spricht Kratos demzufolge nur als einen weiteren Bastard von Zeus an und bringt ihm ein gewisses Maß an Verständnis für seine Rachegelüste an Zeus entgegen. Sie schickt Herkules gegen Kratos, was einen Kontrast zur traditionellen Feindschaft der beiden Figuren darstellt.

Durch die sexuelle Verbindung mit **Aphrodite** werden einerseits Spielerphantasien befriedigt[1872], die Verbindung zwischen Kratos als Kriegsgott und Aphrodite mag jedoch auch auf die Episode der Mythologie verweisen, in der sie mit Ares schläft, was kurz darauf auch ihr Gatte Hephaistos im Spiel anspricht[1873]. Bezeichnend ist außerdem, dass Aphrodite die einzige Olympische Gottheit ist, die von Kratos nicht getötet wird, sodass der Sex ebenfalls als Machtbeweis dient: Sie muss nicht getötet werden, da sie sexuell bezwungen wurde.

Helios ist in der klassischen Mythologie ein Titan, in der *God of War*-Reihe gehört er hingegen zu den Olympischen Göttern[1874]. Dies mag damit zusammenhängen, dass bei *God of War* alle Titanen verbannt wurden und es keine unbeteiligten Titanen gibt, die nicht in den Tartarus geworfen wurden. Die Aussage, dass einem Titan nicht die Macht der Sonne anvertraut werden darf, ist daher problematisch.

Kronos ist hier nicht in den Tartaros verbannt, sondern von Zeus dazu verurteilt, mit dem Tempel auf dem Rücken durch die Wüste zu kriechen, bis ihm der Sand langsam die Haut von den Knochen schabt. Er trägt noch immer den Omphalosstein[1875] in sich, den Kratos aus ihm herausschneidet.

1869Dieser Helm ist in *God of War* jedoch schon bearbeitet worden, da in *God of War II* gegen einen unsichtbaren Perseus gekämpft werden muss. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 7.

1870Die Münze verweist auf seine Funktion als Gott der Diebe und des Handels. Vgl. Homer: Odyssee. V, 43-46; XIX, 394-398.; Vgl. Homer: Homerische Hymnen. An Hermes IV (S. 63-93).

1871„Kratos, the fool who killed his own blood. Kratos the fool among mortals and gods. […] Consumed by vengeance to his last breath.“ An späterer Stelle: „You have your own sense of honour, right, Kratos? And what has that honour brought you? Only Nightmares! Today you may defeat me, but in the end you'll betray only yourself.“ *God of War III.*

1872Aphrodite heißt Kratos beispielsweise mit den Worten „It's been so long since a real man has been here“ willkommen. Die schaulustigen Dienerinnen der Aphrodite bedienen dieses Klischee durch Aussagen wie „when will it be our turn“ und „such power“ noch weiter, wobei jedoch eine Referenz auf das Spiel selbst gemacht wird: „wow, for mature audiences only, parents should not allow their children to see this!“ *God of War III.*

Gaia ist in der klassischen Bearbeitungen kein Titan[1876], sondern die Personifizierung der Mutter Erde aus der Generation vor den Titanen. Obwohl sie den Olympiern zum Sieg in der Titanomachie verhilft, versucht sie auch die Balance zwischen den Göttergeschlechtern zu halten[1877]. Im Spiel will sie sich an den Olympischen Göttern für ihr Verhalten während der Titanomachie rächen und unterstützt Kratos zunächst.

Die **Moiren** Clotho, Lachesis und Atropos spiegeln trotz Inszenierung als entweder halbnacktes Sexsymbol oder abstoßende Horrorkreatur ihre Funktion in ihrer Erscheinung wider: Clotho erinnert an einen großen Seidenspinner, Lachesis ist sehr körperbetont und schön gekleidet und Atropos weist lange Krallen an den Fingern auf[1878]. Da die Moiren Töchter des Zeus sind, ist ihr Antagonismus im Spiel begründet[1879].

Die **Furien**[1880] beschützen in *God of War: Ascension* die Blutschwüre mit den Göttern, was dem traditionellen Bild als Bestraferinnen von Lügnern[1881] und Schutzgottheiten der Ehre[1882] im Wesentlichen entspricht. Ihre Entstehung, die im Spiel als aus dem Blut der Urgötter gezeigt wird, entspricht antiken Vorlagen[1883]. Megaera weist insektoide Züge auf und foltert ihre Opfer mit Parasiten. Tisiphone schindet den Geist, indem sie den Eidbrechern Visionen einflößt, die sie langsam in den Wahnsinn treiben. Alecto ist die Anführerin. Orkos, der aus der Verbindung zwischen Alecto und Ares entsteht (bzw. Horkos) wird bei Hesiod als Sohn von Eris beschrieben, der die Personifikation des Schwures darstellt[1884]. Wie auch in traditionellen Mythosbearbeitungen

1873Vgl. Homer: Odyssee. VIII, 266-366.

1874Eos ist in der traditionellen Mythologie die Göttin der Morgenröte und die Schwester von Helios. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 8f.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 371-374.; Vgl. Homer: Homerische Hymnen. An Helios I (S. 131).

1875Dies ist der Stein, den Rhea Kronos anstelle des kleinen Zeus zum Verschlingen gab. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 4f.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 453-506.

1876Gaia ist außerdem die Erzählerin in den Cut-Scenes von *God of War II& III.*

1877Gaia wiegelt die Titanen gegen Uranos auf, hilft den Olympiern zum Sieg über die Titanen, ist jedoch über deren Schicksal erzürnt, sodass sie die Giganten gebiert, die sich gegen die Olympier auflehnen. Diese werden von den Olympiern zurückgeschlagen und Gaia zeugt mit dem Tartaros den Typhon, der sich ebenfalls gegen die Götter auflehnt und der von Zeus dadurch besiegt wird, dass er den Ätna auf ihn wirft. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 1-6, 34-44.; Vgl. *God of War: Unearthing the Legend.*; Vgl. Hesiod: Theogonie 820-885.

1878Vgl. Hesiod: Theogonie. 217ff.; Vgl. Homer: Ilias. XXIV, 209f.

1879Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 13.; Hesiod beschreibt die Moiren zweifach, einmal als Töchter der Nyx und einmal als Töchter des Zeus und der Themis. Vgl. Hesiod: Theogonie. 211-219, 901-907.

1880Der Grund, wieso die römische und nicht die griechische Bezeichnung der Erinyen verwendet wird, ist die populärere Verbreitung des römischen Begriffs. SCE Santa Monica Studio, *God of War: Ascension*, Sony Computer Entertainment, 2013.

1881Vgl. Homer: Ilias. XIX, 258ff.

1882Vgl. Apollonios von Rhodos: Das Argonautenepos. IV, 1040ff.

1883Obwohl es mehrere verschiedene Versionen der Geburt der Erinyen gibt, wird in *God of War: Ascension* auf die Darstellung verwiesen, dass die Erinyen von Gaia und dem Blut des Uranos geboren werden. Im Spiel werden die beiden Gottheiten nicht genannt, da sie bereits in anderen Spielen vorkommen. Die Erinyen sollen von einem neutralen Göttergeschlecht gezeugt werden, sodass eine Generation von Urgöttern angesprochen wird, die später untergeht. Diese kann im traditionellen Mythos mit den beiden ursprünglichen Göttern Gaia und Uranos in Verbindung gebracht werden. Die Urgötter können auch auf das Chaos anspielen. Vgl. Hesiod: Theogonie. 176-187.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 3.

1884Vgl. Hesiod: Theogonie. 226-232.; Vgl. Hesiod: Werke und Tage. 213-221.

wachen die Furien über ein Gefängnis, in dem alle Eidbrecher und Frevler gefangen sind[1885]. Im Spiel befindet sich dieses in und auf dem hundertarmigen Riesen Aegaeon[1886] bzw. Hecatoncheires[1887], der als Erster einen Eid mit den Göttern[1888] gebrochen hat.

Einige Aspekte der Götter sind aus einer **christlich geprägten Perspektive** entstanden: Die Darstellung der Seele als Gegenleistung erinnert an einen Vertrag mit dem Teufel, was Ares sofort als negativ charakterisiert[1889]. Die Unterwelt in den *God of War*-Spielen verweist auf die Hölle und Darstellungen bei Dante. Ähnlich verhält es sich mit der Inszenierung der **Persephone**, die als Göttin der Unterwelt von vornherein negativ konnotiert ist. Der Persephone-Mythos kann optional in einigen im Spiel versteckten Büchern nachgelesen werden, wobei die Tragik der Figur besonders im Vordergrund steht[1890]. Sie zieht das Ende ihrer Existenz ihrem gegenwärtigen Schicksal vor.

Das **Elysium** bzw. die Insel der Seligen ist zunächst den Abkömmlingen der Götter vorbehalten und stellt als schöner Ort den Gegensatz zum Hades dar. Später erst konnten auch Menschen, die sich im Leben durch besondere Taten ausgezeichnet haben, ins Elysium kommen. Der Vergleich mit dem christlichen Himmel ist naheliegend, da bereits in antiken Quellen die Taten im Leben ausschlaggebend für den Einzug ins Elysium oder in den Tartaros sind[1891].

Charon wird als alter Mann mit Sense dargestellt, was zwar nicht auf die klassische griechische Darstellung, jedoch auf die mittelalterliche Personifizierung des Todes Bezug nimmt[1892].

Erinys[1893] wird als eine Tochter des Thanatos[1894] und Personifikation des Schmerzes vorgestellt. Die Figur weist, gemäß christlich-abendländischer Tradition, große Engelsflügel auf, was die Nähe zum Tod unterstreicht. **Morpheus** wird im Spiel als Gott der Nacht und des Schlafes vorgestellt, was auf

1885Darstellung als Kerkermeister: Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 451-485.; Vgl. Vergil: Aeneis. VI, 555-575.

1886Dieser Riese ist auch unter dem Namen Briareos bekannt und hilft den Olympischen Göttern in der Titanomachie. Vgl. Homer: Ilias. I, 399-406.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 147-153.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 1-7.

1887Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 1.

1888Vergil erwähnt, dass sich der Riese am Aufstand der Giganten gegen Zeus beteiligt: Vgl. Vergil: Aeneis. X, 565-568.

1889Ares wurde aber auch in der griechischen Antike eher negativ gesehen, was folgendes Zitat der *Ilias* verdeutlicht: „Du bist mir sehr verhaßt von den Göttern hier im Olympos; / Immer ist der Streit dir lieb und die Kriege und Schlachten.“ Homer: Ilias (Hampe). V, 890f.

1890Diese Darstellungen stimmen mit den meisten anderen Versionen des Mythos überein. Persephone pflückt beispielsweise während der Unterhaltung mit Kratos einen Granatapfel. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 29, 32f.; Vgl. Homer: Homerische Hymnen. An Demeter I (S. 6-33).; Vgl. Hyginus: Fabulae. Persephone. (S. 11).; Vgl. Hesiod: Theogonie. 912-914.

1891„Hier ist der Ort, wo die Straße sich teilt in verschiedene Wege. / Rechts, da zieht sie sich hin zum Palast des mächtigen Pluto, / Führt auch zum Elysium hin; doch jene zur Linken / Straft die Bösen mit Qual und führt zu des Tartarus Schrecken.“ Vergil: Aeneis (Plankl/Vretska). VI, 540-543.; Vgl. Homer: Odyssee. IV, 561-569.; Vgl. 9.1., 9.2., 10.2.2.1., 10.2.2.3., 10.3.

1892Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. X; 28, 1-4.; Vgl. Vergil: Aeneis. VI, 290-330. Zum mittelalterlichen Ursprung der Personifizierung des Todes als Sensenmann: Vgl. Bibel, Jeremia, 9, 20f.

1893Bei Homer wird Erinys als eine einzelne Figur beschrieben. Im Spiel mag sie allerdings auch einen Zusammenschluss der Erinyen darstellen. Möglicherweise handelt es sich alternativ um Eris, die mit Thanatos verwandt ist und die Personifikation des Streites darstellt. Vgl. Homer: Odyssee. XV, 231-234.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 211-225.

1894Thanatos ist als Gott des Todes eine eher negativ konnotierte Figur. Vgl. Homer: Ilias. XVI, 453-457, 678-683.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 758-766.

die Popularität des Namens zurückzuführen ist[1895]. Tatsächlich ist er der Gott der Träume[1896].

Wie in *Age of Mythology* sind Gorgonen und Minotauren keine einzigartigen **Kreaturen**, sondern stellen eine Spezies dar[1897] und tauchen zusammen mit anderen Kreaturen wie Harpyien, Zentauren, Sirenen und dem Zerberus auch in allen anderen Spielen der Serie auf, jedoch werden sie in allen Spielen unterschiedlich inszeniert, wobei das Horrorelement immer präsent bleibt, sodass jeder die Figuren erkennt und sie dennoch neue Aspekte bezüglich Aussehen oder Verhalten aufweisen[1898]. In den Spielen erscheinen außerdem Automata[1899], Mantikore[1900], Chimären[1901], Amazonen und lebende Statuen, die Talos[1902] genannt werden, sowie neue Kreaturen, die nichts mit der griechischen Mythologie zu tun haben[1903]. Die drei Gorgonenschwestern heben sich von den 'niederen' Gorgonen ab und kommen auch alle im Laufe der Serie vor. In *God of War I* muss Medusa getötet werden, sodass man später mithilfe ihres Hauptes Gegner versteinern kann[1904], was außerdem die göttliche Macht der Aphrodite darstellt. Der Bezug der Medusa zu Aphrodite ist in den Episoden der traditionellen Mythologie nicht gegeben. Der Mythos um das Medusenhaupt wird auch im freudianischen Sinn gesehen, indem das Haupt der Medusa als einziges weibliches Genital gedeutet wird[1905]. Dass die Medusa beim Angriff auf Athen beteiligt ist, unterstreicht die Feindschaft zu Athene, der sie ihre Gestalt verdankt[1906].

1895Morpheus' Name lässt sich beispielsweise in der Redewendung 'In Morpheus' Armen', dem Anästhetikum Morphium und der Figur des Morpheus im Film *Matrix* (1999) finden.

1896Morpheus ist in der traditionellen Mythologie der Gott der Träume, Nyx die Göttin der Nacht und Hypnos der Gott des Schlafes. Bei Ovid wird der Gegensatz zur Sonne deutlich. Vgl. Homer: Ilias. XIV, 354-359.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 123ff., 758-766.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. XI, 585-676.

1897Vgl. 11.3.4.

1898Die Gorgonen werden allerdings in allen Teilen mit einem Schlangenkörper dargestellt, was bereits bei *Age of Mythology* zu finden ist und auf die Darstellung von *Clash of the Titans* zurückgeht. Obwohl die Entwickler zunächst mit einer Version mit mehreren Schlangenbeinen experimentierten, wurde diese wegen Animationsschwierigkeiten verworfen. Regisseur David Jaffe meinte außerdem, dass viel von den Filmen inspiriert sei, mit denen er in seiner Jugend aufwuchs, wozu wahrscheinlich auch *Clash of the Titans* zählt.
Vgl. 10.2.1., 11.3.4.; Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Making Of; Concepts.; Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Character graveyard.; Vgl. *God of War* – Bonusmaterial: Monster Concepts.

1899Diese sind auch in *Age of Mythology* vorhanden. Vgl. 11.3.

1900Manitkore werden zwar in Indien angesiedelt, jedoch finden sich auch einige Beschreibungen bei griechischen und römischen Autoren. Vgl. Philostratus, Flavius: Apollonius von Tyana. III, 45.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. IX, 21,4.

1901Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 31f.

1902Ein Talos ist in der klassischen Mythologie ein Metallwächter. Er wurde vor allem durch seinen Auftritt im Film *Jason and the Argonauts* populär. In *Titan Quest* tritt dieser Gegnertypus ebenfalls auf. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 140f.; Vgl. Apollonios v. Rhodos: Das Argonautenepos. IV, 1638-1650.; *Jason and the Argonauts.* 33:30-43:15.; Vgl. 11.5.2.2.

1903Z.B. ein Mischwesen aus Mensch und Elefant. Möglicherweise spielt dies auf die Theorie an, dass der Kyklopenglaube dadurch entstand, dass in der Antike eventuell Elefantenschädel als mit einer zentraler Augenhöhle ausgestattet interpretiert wurden. Vgl. Wissenschaftliche Sammlungen an der Humboldt-Universität zu Berlin, 'Präsentation eines Elefantenschädels als Zyklop': http://www.sammlungen.hu-berlin.de/dokumente/9605/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1904Der optionale Charakter des versteinernden Blickes der Gorgone findet sich auch in *Age of Mythology.* Vgl. 11.3.4.

1905Vgl. 10.2.1.; Vgl. Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. Der Perseus-Mythos eignet sich allgemein für derartige Untersuchungen: Vgl. Meurer, Ulrich/Oikonomou, Maria: Einleitung. Die Enthauptung des Bildes der Medusa – Cerebrum/Vertebrae.

1906Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 46.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. IV, 790-803.

Einige Kreaturen im Spiel sind einzigartig, wie Typhon im Gebirge[1907], der Kratos mithilfe von Windstößen von schmalen Übergängen in den Abgrund schleudern will[1908], Scylla[1909], sowie die Hydra[1910] und der Basilisk[1911]. Der Kraken und der Riesenskorpion[1912] sind eine Hommage an *Clash of the Titans* (1981).

11.4.2.3. Mythologische und populärkulturelle Referenzen in *God of War*

In den Spielen werden den Mythen einige neue Aspekte hinzugefügt, die dramaturgisch notwendig sind: Das Schwert des Olymp, mit dem die Titanomachie gewonnen wird, ist dafür ein gutes Beispiel[1913]. Jedoch gibt es auch einige Verweise auf bekannte Mythen und historische Tatsachen: Die Atlanter werden als technologisch fortgeschrittenes Volk inszeniert, was mit Platons Beschreibung übereinstimmt: Die aus einem besonderen Erz[1914] gefertigten Archimedischen Schrauben[1915] transportieren Lava ab, wodurch der Druck des Vulkans, auf dem Atlantis in *God of War: Ghost of Sparta* errichtet ist, abgebaut werden kann[1916]. Ihre Zerstörung hat den Ausbruch des

1907Typhon ist in *God of War* im selben Gebirge wie Prometheus gefangen. Traditionell ist Typhon unter dem Ätna begraben und Prometheus an den Kaukasus gefesselt, sodass die geographische Entfernung erheblich ist. In der klassischen Mythologie ist der Vogel, der Prometheus' Leber frisst, ein Sohn des Typhon. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 119.

1908Es besteht ein Zusammenhang zwischen 'Typhon' und 'Taifun', da Typhon auch als Herr einiger Winde beschrieben wird. Vgl. Hesiod: Theogonie. 869-880.

1909Vgl. Homer: Odyssee. XII, 83-110, 245-259.; Ready at Dawn, SCE Santa Monica Studio, *God of War: Ghost of Sparta.* Sony Computer Entertainment, 2010.

1910Auf das meist beschriebene Ausbrennen der Hälse wird hier verzichtet, jedoch wird die Hydra auch bei Apollodor als Wasserschlange beschrieben. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 77-80.

1911Der Basilisk ist im Spiel ein riesiges Wesen, das Feuer speit und so die Stadt 'säubern' soll. Eine antike Beschreibung bei Plinius d. Ä. stellt den Basilisk zwar wesentlich kleiner dar, verweist jedoch auch auf den giftigen Atem, der im Spiel durch Feuer ersetzt wurde und somit eher dem mittelalterlichen Bild des Drachen entspricht. Vgl. C. Plinius Secundus d.Ä.: Naturkunde. Lateinisch – deutsch. Buch VIII. Zoologie. Landtiere. Herausgegeben und übersetzt von Roderich König in Zusammenarbeit mit Gerhard Winkler. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1976. XXXII, 77-79.

1912Die Inszenierung im Spiel scheint jedoch auf den Originalfilm von 1981 anzuspielen, wo ebenfalls übergroße Skorpione vorkommen, die mit den Dimensionen in *God of War III* und *Clash of the Titans* (2010) jedoch nur wenig zu tun haben. Die Riesenskorpione in *Clash of the Titans* (2010) scheinen parallel zu der Darstellung in *God of War III* entstanden zu sein, da die Erscheinungstermine relativ eng zusammenliegen (16.03.2010 und 08.04.2010).

1913In den meisten traditionellen Darstellungen siegen die Olympier über die Titanen, da sie die Hekatoncheiren aus dem Tartaros befreien und sie als Verbündete gegen die Titanen verwenden. Allerdings sind die Amtssymbole der drei Brüder Zeus, Poseidon und Hades ebenfalls von Bedeutung für den Sieg über die Titanen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 6f.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 635-728.

1914Hierbei handelt es sich wahrscheinlich um Oreichalkos, das Platon als eines der Metalle beschreibt, das von den Atlantern besonders geschätzt wird. Obwohl dieses Metall mit Messing gleichgesetzt wird, wird es in vielen Darstellungen auch als sagenhaftes Metall behandelt. Vgl. Platon: Kritias. 114e, 116c.

1915Hierbei handelt es sich um eine reale Schöpfung des antiken Ingenieurs Archimedes, der im 3. Jhdt. v. Chr. lebte. Diese Figur stellt mit anderen großen realen und mythischen Architekten und Ingenieuren (z.B. Daidalos) die Erbauer der zahllosen komplexen Tempel und Anlagen sowie Puzzles in den *God of War*-Spielen dar.

1916Dies ist eine kreative Bearbeitung von Platons Beschreibung, der den regen Bergbau der Atlanter darstellt: „das meiste aber liefert die Insel selbst für den Lebenszuschnitt, zunächst all das, was mit Hilfe des Bergbaues an Festem und Schmelzbarem gefördert wird, sowie die jetzt nur dem Namen nach bekannte Art – damals dagegen war

Vulkans zur Folge[1917], der mit der Befreiung der Titanen Thera[1918] erklärt wird und Parallelen zum Ausbruch des Vulkans auf Santorin, der die auf der Insel befindliche bronzezeitliche Siedlung Akrotiri zerstört und den Umriss der Insel verändert hat, aufweist[1919]. Dass Kratos sich kurz darauf auf Kreta befindet, untermauert diese Theorie: Thera liegt näher an Kreta als Atlantis bei Platon, der ihre Lage als jenseits der Säulen des Herakles[1920], d.h. vor Gibraltar im Atlantischen Ozean, bezeichnet.

Die viele Verweise auf Archimedes, der einige der Gebäude und Puzzles in den *God of War*-Spielen erbaut haben soll, zeigen, dass die Spiele die griechische Antike stark aus mythologischer Sicht betrachten, da selbst reale Figuren, und Ereignisse, die durch große Zeiträume getrennt werden, nebeneinander dargestellt werden. Die Perserkriege sind ein weiteres Beispiel dafür.

Die Schlangenelemente beim Orakel von Delphi verweisen auf das Monster Python, das von Apoll getötet wird, woraufhin der Gott das Orakel übernimmt[1921]. Die Gase, die Kratos den Weg zeigen, verweisen auf die Dämpfe, die die Pythia angeblich eingeatmet habe, um ihre Weissagungen zu treffen[1922]. Das Orakel selbst heißt Aletheia[1923]. Die Inszenierung des nahegelegenen Ortes Kirra verweist auf das Schicksal des gleichnamigen historischen Ortes, dessen Wasserversorgung zerstört und dessen Bevölkerung nicht mehr aufzufinden ist[1924].

Die Perser, die mit phrygischen Mützen und anderen ihnen zugeordneten Kleidungs- und Ausrüstungsgegenständen dargestellt werden, die sie bereits auf antiken Abbildungen

---

die an vielen Stellen der Insel aus der Erde gegrabene Gattung des Bergerzes mehr als ein Name“ Platon: Kritias. 114 e.

1917 Dass der Untergang von Atlantis im Rahmen einer Action-Adventure-Serie, die in der griechischen Mythologie angesiedelt ist, bearbeitet wird, ist nur naheliegend. Des Weiteren wird mit dem Vulkanausbruch ein weiteres Klischee der modernen Antikendarstellung bedient, was sich auch am Titel von Arthur J. Pomeroys Buch über Antike in Film und Fernsehen *Then it was Destroyed by the Volcano* ablesen lässt.

1918 Wahrscheinlich leitet sich der Name von 'Theia' ab. 'Thera' nimmt wahrscheinlich Bezug auf die gleichnamige Insel in der Ägäis. Die Titanin bietet sich außerdem wegen ihrer Rolle als Mutter von Selene, Helios und Eos zur Inszenierung als vulkanische Kreatur mit viel Licht und Feuer an, was wiederum auf die Katastrophe auf der Insel Bezug nimmt. Vgl. Hesiod: Theogonie. 132-138, 371-375.

1919 Es gibt außerdem einige Theorien, dass es sich bei Atlantis um die Insel Thera handelt und dass der Ausbruch des Vulkans die Landmasse der Insel stark verkleinert hat. Des Weiteren gibt es Spekulationen darüber, dass der auf den Ausbruch folgende Tsunami der Grund für den Untergang der minoischen Zivilisation darstellt. Vgl. Galanopoulos, Angelos George/Bacon, Edward: Die Wahrheit über Atlantis. München: Wilhelm Heyne Verlag. S. 1977. S. 91-176.

1920 Vgl. Platon: Kritias. 108e.

1921 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 22.; Vgl. Hyginus: Fabulae. Python (S. 15.); Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 434-451.; Vgl. Fontenrose, Joseph Eddy: Python. A Study of Delphic Myth and its Origins. S. 13-22.

1922 Vgl. Delphi. An Archaeological Guide. S. 23.; Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. X, 24, 7.; Vgl. Parke, H. W.: Greek Oracles. S. 74-80.

1923 Aletheia ist in der traditionellen griechischen Mythologie die Verkörperung der Wahrheit. Vgl. Pindar: Olympische Oden. Deutsch von Wolfgang Schadewaldt. Frankfurt a. M.: Insel Verlag, 1972. X, 6-10.

1924 Kirra wurde im Ersten Heiligen Griechischen Krieg mit einer frühen Form der biologischen Kriegsführung zerstört, indem die Wasserversorgung vergiftet (nicht zerstört) und die Stadt verseucht wurde. Vgl. Pausanias: Beschreibung Griechenlands. X, 37, 4-8.; Vgl. Mayor, Adrienne: Greek Fire, Poison Arrows, and Scorpion Bombs. Biological and Chemical Warfare in the Ancient World. Woodstock & New York: The Overlook Press, 2003. S. 100-105.

charakterisieren[1925], werden als dekadent, expansionistisch und antagonistisch inszeniert. Der persische Heerführer ist gierig, korrupt, machtbesessen und feige und möchte Griechenland erobern und von seiner indigenen Bevölkerung säubern. Die Bezüge zum Film *300*, der ein Jahr vor *God of War: Chains of Olympus* erschien, sind unübersehbar[1926]. Die Perser werden dort ebenfalls antagonistisch und überzeichnet dargestellt, wobei kein Anspruch auf historische Authentizität erhoben wird. Wie auch in *300* wird in *God of War: Chains of Olympus* ein reales historisches Ereignis bewusst mythisiert[1927]: Der Auftritt eines riesigen Basilisken führt so die Darstellung aus *300* fort, die ebenfalls einige surreale Kreaturen zeigt[1928]. Dass ein *God of War*-Spiel auf den Film *300 B*ezug nimmt, ist naheliegend, da Kratos als Spartaner bereits Parallelen zu Leonidas und seinen Gefährten aufweist. Der Stil von *300*, der von vielen als Anlehnung an Videospiele rezipiert wurde, legt eine Bearbeitung des Themas innerhalb eines Spiels außerdem nahe[1929]. Trotzdem sind die konstruktiven Inhalte des Films im Spiel nicht zu finden, sodass nur die Ästhetik und die Überzeichnung ohne den eigentlichen Inhalt verwendet ist und in gewissem Maße die Kenntnis des Films vorausgesetzt werden muss, um die tendenziöse Perserdarstellung zu relativieren und zu kontextualisieren. Durch Bezüge in der Tradition von *300*[1930], die auf die Agogé verweisen, wird der Held nur auf den Kampf reduziert, was der Darstellung des Kratos in den *God of War*-Titeln als schlachtender Macho-Held entspricht. Die Charakterisierung der Spartaner als großes Kriegervolk in den frühem *God of War*-Spielen geht jedoch nicht auf *300* zurück, der Film kam erst zwei Jahre nach dem Erscheinen des ersten Spiels der Serie in die Kinos[1931].

Weitere Einflüsse der Populärkultur sind die Umgebungen alter Tempel voller Fallen, die an die *Tomb Raider*-Spiele und an die *Indiana Jones*-Filme erinnern. Die Skelettkrieger verweisen auf *Jason and the Argonauts* (1963). Das Labyrinth in *God of War III* ist kein klassischer Irrgarten, sondern besteht aus mehreren hängenden Würfeln, die durchlaufen werden müssen, wobei allerlei tödliche Fallen überwunden werden und die Würfel je nach Situation gedreht werden müssen, eine Darstellung, die an die Filme *Cube* (1997) und *Cube 2: Hypercube* (2002) erinnert. Das Objekt, das

1925Vgl. 5.2.; Vgl. Abb. 15, 19.

1926Vgl. 10.1.

1927In *300* wird die Schlacht bei den Thermopylen (480 v.Chr.), in *God of War: Chains of Olympus* die Schlacht bei Marathon (490 v. Chr.) thematisiert.

1928Die Kreaturen in *300* basieren jedoch auf realen Kreaturen, wie Elefanten oder Nashörnern, die übergroß dargestellt werden, um ihre Fremdheit für die Spartiaten zu veranschaulichen. Im Spiel hingegen wird bewusst eine übernatürliche Kreatur dargestellt.

1929Vgl. Brookey, Robert Allan: Hollywood Gamers. S. 1f.

1930Vgl. 10.1.

1931Dass *300* von *God of War* inspiriert ist, soll hier angezweifelt werden, da die Comicvorlage von Frank Miller bereits 1998 entstand. Möglicherweise gibt es jedoch eine gegenseitige Beeinflussung in Bezug auf die Mise-en-scène. Hierbei handelt es sich jedoch nur um Spekulation. Vgl. Lowe, Dunstan: Playing with Antiquity : Videogame Receptions of the Classical World. S. 81.

Kratos in *God of War: Ascension* erhält, um Realität von Illusion zu unterscheiden, erinnert an den sog. Totem aus *Inception* (2010), der dieselbe Funktion hat.

11.4.2.4. Rezeption

Die Kritiken bewerten alle Spiele der Reihe meist als sehr gut. Dabei wird die Handlung zwar auch berücksichtigt, jedoch stehen bei den Kritiken meist Gameplay und Grafik im Vordergrund. Ab *God of War III* wird oftmals auch der Mangel an echter Innovation und die immer seichter werdende Handlung kritisiert, was sich besonders bei *God of War: Ascension* äußert[1932]. Der dort zum ersten Mal auftauchende Mehrspielermodus wird meist als negativ bewertet[1933].
God of War I wurde für das innovative Gameplay und die Actiondarstellung gelobt und erhielt mehrere 'Spiel des Jahres'-Auszeichnungen[1934]. Die Kritiken zu *God of War II* vertreten vielfach die Meinung, dass der Vorgänger durch eine elaboriertere Story, besseres Gameplay und verbesserte Grafik übertroffen wurde[1935]. Das Spiel erhielt auch viele Auszeichnungen, darunter auch den Preis für die beste Story und die beste Figur[1936]. Die Kritiken für *God of War: Chains of Olympus* fielen ebenfalls sehr gut aus und loben das Spiel für die Umsetzung auf der PSP, wobei das Spiel z.T. als bis dato bester Titel für diese Spieleplattform angesehen wird[1937].

1932"You won't care about the story, and, usually, you won't care that you don't care about the story." Gamesradar, 'God Of War: Ascension Review': http://www.gamesradar.com/god-of-war-ascension-review/ Zugriffsdatum: 02.11.2016. „This prequel maintains the myth, just, but does little to embellish it. The God of War series is beginning to stray from its source material as each new tale in the series presents us with fresh gods and monsters to batter and revile, but their theme is always unwavering vengeance, and their style is always gore, *fortissimo* gore. Despite the huge number of ways to rip and rend your opponents, the action is increasingly without meaning or a broader purpose.“ Eurogamer.net, 'God of War: Ascension review': http://www.eurogamer.net/articles/2013-03-12-god-of-war-ascension-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1933Vgl. IGN, 'God of War: Ascension Review': http://www.ign.com/articles/2013/03/14/god-of-war-ascension-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Metacritic, 'God of War: Ascension': http://www.metacritic.com/game/playstation-3/god-of-war-ascension Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, ' God of War: Ascension Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-ascension-review/1900-6404941/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamesradar, 'God Of War: Ascension Review'.; Vgl. Forbes, "God Of War: Ascension' Single-Player Review: It's A Love Hate Thing (PS3)'.; Vgl. GamePro, 'God of War: Ascension – PlayStation 3': http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps3/god-of-war-ascension-/test/god_of_war_ascension,47763,3010082,fazit.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1934Vgl. Youtube, 'God of War Review': https://www.youtube.com/watch?v=aZYYHzccJjE Zugriffsdatum: 02.11.2016.;
Vgl. IGN, 'God of War': http://www.ign.com/articles/2005/03/18/god-of-war Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'God of War Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-review/1900-6120758/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamezone, ' God of War im Gamezone-Test': http://www.gamezone.de/God-of-War-PS2-129140/Tests/God-of-War-im-Gamezone-Test-990767/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1935Vgl. Youtube, 'God of War II Review': https://www.youtube.com/watch?v=0dAVVdVTs0I Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. IGN, 'God of War II Review': http://www.ign.com/articles/2007/02/12/god-of-war-ii-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'God of War II Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-ii-review/1900-6167249/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1936Vgl. Imdb, 'God Of War II Awards': http://www.imdb.com/title/tt0846694/awards Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1937Vgl. IGN, 'God of War: Chains of Olympus Review, Page 3 of 3': http://www.ign.com/articles/2008/02/18/god-of-war-chains-of-olympus-review?page=3 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Metacritic, 'God of War: Chains of

Dass *God of War: Chains of Olympus* und *God of War: Ghost of Sparta*, die zunächst nur für die PSP und erst später für die PlayStation 3 erschienen, außerhalb der Haupthandlung liegen, mag damit zusammenhängen, dass *God Of War*-Titel für die PSP erscheinen sollten, die jedoch als Spieleplattform nicht die Verbreitung und technischen Möglichkeiten der PlayStation 2 oder 3 aufweist. Die geplante Trilogie sollte daher auf der PlayStation 3 abgeschlossen werden, sodass eine andere Handlung für das Spiel, das auf der PSP erscheinen sollte, benötigt wurde. Dass die Vorgeschichte thematisiert wird, stellt eine Inspiration durch die Filmindustrie dar[1938]. *God of War: Ghost of Sparta* wurde als eindrucksvollster Titel für die PSP bezeichnet, der den Vorgänger noch übertrifft und der Handlung und der Hauptfigur mehr Tiefe verleiht[1939].

God of War III musste hohe Erwartungen erfüllen, da bis dahin alle Titel der Serie sehr gute Kritiken erhielten und das Spiel der erste Teil der Serie für die PlayStation 3 ist. Diese Erwartungen wurden erfüllt, wenn nicht sogar übertroffen und die Kritiken fielen meist sehr positiv aus[1940]. Die Handlung wurde jedoch auch bemängelt[1941]. David Jaffe, der Regisseur von *God of War I*, hatte ursprünglich eine anderes Ende der Trilogie geplant, das im Rahmen des Fanprojektes *Bit of War* (2012) realisiert wurde. Kratos bekämpft darin nicht nur die Olympischen Götter, sondern auch die Götter der nordischen und ägyptischen Mythologie. Dabei wird er im Laufe des Spiels zur Inkarnation des Todes in allen Mythologien und das Spiel endet mit dem Aufkommen der heutigen Religionen[1942].

Olympus':http://www.metacritic.com/game/psp/god-of-war-chains-of-olympus Zugriffsadatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'God of War: Chains of Olympus Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-chains-of-olympus-review/1900-6187153/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. 4Players, 'Test: God of War: Chains of Olympus': http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PSP/Test/9066/7583/0/God_of_War_Chains_of_Olympus.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1938Prominente Beispiele für sog. 'Prequels' sind u.a. *Star Wars: Episode I – III*, *Indiana Jones and the Temple of Doom*, *Red Dragon* und *The Good, the Bad and the Ugly.* Dass ein Prequel bereits länger geplant zu sein scheint, lässt sich in Atlas' Aussage aus *God of War II*, dass er ohne Kratos' Eingreifen Zeus getötet habe, erkennen, da sich dies dezidiert auf die Handlung von *God of War: Chains of Olympus* bezieht.

1939Vgl. Youtube, 'God of War: Ghost of Sparta: Video Review': https://www.youtube.com/watch?v=4vtwaGGUEGM Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Metacritic, 'God of War: Ghost of Sparta': http://www.metacritic.com/game/psp/god-of-war-ghost-of-sparta Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'God of War: Ghost of Sparta Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-ghost-of-sparta-review/1900-6283287/ Zugriffsdatum: 02.11.2016. Vgl. IGN, 'God of War: Ghost of Sparta (PSP)/ Test': http://de.ign.com/god-of-war-ghost-of-sparta-psp/73278/review/god-of-war-ghost-of-sparta-psp-test?p=2 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1940Vgl. IGN, 'God of War III Review, Page 3 of 3': http://www.ign.com/articles/2010/03/08/god-of-war-iii-review?page=3 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'God of War III Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-iii-review/1900-6253019/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Youtube, God of War 3 review – GamePro (german)': https://www.youtube.com/watch?v=-0tnbBrKbTI Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Metacritic, 'God of War III': http://www.metacritic.com/game/playstation-3/god-of-war-iii Zugriffdatum: 02.11.2016.; Vgl. Eurogamer.net, 'God of War III • Page 3': http://www.eurogamer.net/articles/god-of-war-iii-review?page=3 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

1941„It's not perfect, with some uneven storytelling and progression here and there […] The story is far from perfect“ IGN, 'God of War III Review, Page 3 of 3'.

1942Vgl. PlayStationLifeStlye.net, 'God of War III's Previous Directors Wanted Alternativ Endings': http://www.playstationlifestyle.net/2010/04/29/god-of-war-iiis-previous-directors-wanted-alternative-endings/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Kotaku, 'God Of War Creators Had Different Ideas On Trilogy's Ending [Update]':

Bei der *God of War*-Reihe wird der wechselseitige Einfluss von Film und Videospiel evident: *God of War* weist viele Elemente auf, die populären Actionfilmen nachempfunden sind. Diese wurden jedoch an das Spiel angepasst und ihrerseits wiederum vom Film aufgegriffen, sodass sie ihrerseits die Darstellung der griechischen Mythologie im Film beeinflussen[1943]: Viele Gegner werden groß und beeindruckend inszeniert, sodass der Sieg umso bedeutender ist und ein großes Erfolgsmoment auslöst, wobei die Dimension der mythischen Welt veranschaulicht wird. Ein Vergleich zwischen den sog. 'Bosskämpfen' im Spiel und Perseus' Kampf mit dem Kraken in *Clash of the Tians* (2010) verdeutlicht dies. Der Stil des Spiels dient für einige Filme als Inspirationsquelle, was anhand des Epirusbogens aus *Immortals*[1944] und den Ähnlichkeiten zwischen Rhodos in *God of War II* und Argos in *Clash of the Titans* (2010)[1945] evident wird. Diese Entwicklung wird von vielen Filmkritiken als negativ aufgefasst, da die Filme dadurch actionorientierter werden und die Narration in den Hintergrund zu rücken droht. Einflüsse der *God of War*-Spiele sind jedoch nicht nur visueller Natur, denn *Clash of the Titans* (2010) weist auch inhaltlich Ähnlichkeiten zu den Spielen auf: Wie Kratos, dem die Moiren den Tod voraussagen, lässt sich Perseus trotz des vorhergesagten Todes nicht entmutigen, sodass der Sieg der Selbstbestimmung über das Schicksal ein wiederkehrendes Element ist[1946]. Im Fall von *300* ist der Einfluss wechselseitig, da viele *God of War*-Spiele, die nach dem Erscheinen des Films auf den Markt kamen, auf dessen Darstellung der Spartaner referieren.

Der Produktionsaufwand von *God of War III* kann sich problemlos mit vielen großen Filmproduktionen messen: Die Inszenierung weist sowohl technisch[1947] als auch dramaturgisch[1948] viele filmische Aspekte auf. Musik[1949], Motion Capture[1950] sowie Voice-Acting bekannter Schauspieler, wie Kevin Sorbo oder Malcom McDowell, unterstreichen dies[1951]. Die Spiele werden auch ähnlich vermarktet wie ein populärer Film, denn Merchandisingartikel wie Romane, T-Shirts

---

http://kotaku.com/5526898/god-of-war-creators-had-different-ideas-on-trilogys-ending-update Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Game Trailers, 'SDCC 10: David Jaffe Interview': http://www.gametrailers.com/videos/mmw93t/gt-tv-sdcc-10--david-jaffe-interview Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p'. Dass die nordische, griechische und ägyptische Mythologie nebeneinander existieren, erinnert an *Age of Mythology*, wo ebenfalls diese drei Mythologien im Grundspiel verfügbar sind. Vgl. 11.3.

1943 Vgl. 10.2.2.3., 10.3., 10.4.

1944 Vgl. 10.4.

1945 Vgl. 10.2.2.3.; Vgl. *God of War II.*

1946 Vgl. 10.2.2.3.

1947 Dies wird besonders durch Kameraeinstellungen und den Stil der Credits, der an den Abspann von *300* erinnert, deutlich. *God of War III* – Bonusmaterial: Animation.; *God of War III* – Bonusmaterial: Camera Design.

1948 Alle Spiele beginnen mit einem spektakulären Kampf, der den Spieler in das Spiel einführen soll, wie dies auch bei den meisten Actionfilmen der Fall ist.

1949 *God of War III* – Bonusmaterial: Music.

1950 *God of War III* – Bonusmaterial: Motion Capture.

1951 *God of War III* – Bonusmaterial: Voice Acting.

und Comics werden zu ihnen angeboten. Die Popularität der Reihe spiegelt sich auch in den Verkaufszahlen wider[1952].

Die explizite, in vielen Fällen überzeichnete Gewaltdarstellung wird an den Spielen oft kritisiert. Die Kontrolle über eine extrem gewalttätige und egozentrische Figur erzeugt bei vielen Spielern jedoch Unbehagen, wodurch Gewaltverherrlichung und egomanisches Verhalten auch in den Spielen selbst kritisiert wird:

„Plenty of games let you play as a bad guy. *God of War III* did something far more bold: it let you embody someone who's doing contemptible things, leaving it up to you to decide if that makes him a contemptible person. Playing as Kratos started to feel uncomfortable. That's the whole point. It's *supposed* to offend you, leave you feeling like someone imprisoned by a set of dark compulsions.“[1953]

Trotz allem muss angemerkt werden, dass ein großer Anteil der Rezipienten für diese Botschaft unempfänglich ist und an den Spielen genau dieses Ausleben von Gewalt schätzt[1954].

11.5. Action-Rollenspiel (Action-RPG): *Titan Quest* (2006)

Wie bei vielen anderen Spielgenres steht auch im Action-RPG der Kampf im Vordergrund. Während des Spiels müssen Quests abgeschlossen werden, die das narrative Element des Spiels ausmachen[1955]. Für das Genre typisch sind meist viele Gegner, die vom Spieler während der Quests besiegt werden müssen, wobei der Spieler oft kaum Möglichkeiten hat, mit der Umwelt jenseits des Kampfes zu interagieren. Im Gegensatz zu Action-Adventures kann der Spielercharakter bei Action-RPGs in eine bestimmte Richtung ausgelegt werden, da mithilfe von Erfahrungspunkten, die man

1952*God of War III* wurde als bestverkauftes Spiel der Serie 4,82 Mio. mal verkauft. Vgl. VGChartz, 'God of War': http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=God+of+war Zugriffsdatum; 02.11.2016.

1953Kotaku, '*God of War III* Reveals Kratos For What He Is'.

1954Vgl. Experience Points, 'Being Kratos'.; Vgl. Kotaku, '*God of War III* Reveals Kratos For What He Is'. „Do players understand the folly of the cycle of violence, though? It seems to me that most fans of the series will just move on to Dante's Inferno or some other bloody hack and slash, oblivious to any death bed moralizing. I just don't see how glorifying violence for three games is redeemed as a valid anti-violence Message with a suicide at the end.“ Experience Points, 'Being Kratos'. Kommentar eines Lesers.

1955„Quests are small 'missions' that players must perform; they structure a game's action and create opportunities for storytelling. […] After the quest has been completed, it can be narrated as a story. […] On a semantic level, quests demonstrate how and why a player's actions are connected to each other and to the end of the game's story; and on a structural level, quests embody the cause and effect relationship between a plan of action and its results, or between the interaction of objects and events. […] Ideally, quests are the *glue* where world, rules and themes come together in a meaningful way.“ Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S. 183.; Vgl. Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. S.16f.

für gewöhnlich durch das Töten von Gegnern und das Abschließen von Quests erhält, Fertigkeiten gekauft werden können, die den Spielstil stark beeinflussen. Oftmals wird in Action-RPGs keine vorgegebene Figur gespielt, sondern eine Figur vom Spieler kreiert[1956]. Action-RPGs verfügen meist über eine Rahmenhandlung, die die Hauptquestlinie darstellt und die mit mehreren optionalen Nebenquests ausgeschmückt ist. Während des Spiels erhält der Spieler dazu neue Ausrüstungsgegenstände für seine Figur.

Titan Quest ist ein sehr umfangreiches Spiel, das über ein großes Maß an Details verfügt, die den Spieler in die mythologische Welt eintauchen lassen. Dank umfangreicher Nebenhandlungen sowie Features, die die Handlung nicht zwingend vorantreiben, sondern die mythische Welt ausschmücken, kann man sich mit verschiedenen Episoden der Mythologie auseinandersetzen. Die nun vorgestellte Haupthandlung bezieht sich auf die Hauptquestlinie von *Titan Quest* und seiner Erweiterung *Titan Quest-Immortal Throne*. Da das Vollenden der Hauptkampagne ca. 40 Stunden dauert, konzentriert sich die Beschreibung auf die in Griechenland spielenden Teile der Handlung. Dabei wird nur auf besonders interessante und für unsere Thematik mythologisch relevante Quests und Elemente eingegangen.

11.5.1. Haupthandlung

Im Anfangsvideo zu *Titan Quest* wird erklärt, dass die Olympischen Götter das Licht in die Welt brachten. Die Titanen wurden eingesperrt, jedoch wollen sie aus ihrem Gefängnis entkommen. Aus einer Tür, die von menschlichen Kriegern bewacht wird, bricht eine Gorgone hervor. Sie wird von den überraschten Wachen mühsam besiegt, darauf zeigt sich ein 'Telkin', der dem letzten lebenden Wachmann sagt, dass seine Götter ihn nicht retten werden.

Der Spieler beginnt seine Reise im Dorf Helos in Lakonien, wo der noch schwache Spieleravatar den Dorfbewohnern gegen eine große Menge von Satyrn helfen muss. Nachdem der erste Ansturm zurückgeschlagen ist, wird man vom Dorfältesten Diomedes beauftragt, den spartanischen General Leonidas aufzusuchen und ihn um Verstärkung zu bitten. Im Lager der Spartaner erhält man den Auftrag, den Zentaurenhäuptling Nessus zu töten, um sich als würdig zu erweisen. Daraufhin schickt Leonidas den Spieler nach Delphi, um den Grund für die Übergriffe durch die mythischen Kreaturen, die auch im weiteren Handlungsverlauf die Gegner darstellen, zu erfahren. Als Opfer für das Orakel muss ein Zweig des heiligen Olivenbaumes gefunden werden. Während der Suche trifft

1956Die Möglichkeiten der Charaktererstellung sind von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Meistens kann der Spieler der Figur einen eigenen Namen geben, oftmals die Klasse (dies beschreibt von vornherein, welcher generelle Spielstil verwendet wird) und das Geschlecht bestimmen und in einigen Fällen auch äußerliche Merkmale anpassen.

man auch auf Termerus, Chiron und den Zyklopen Polyphem. Der heilige Olivenbaum ist die verwandelte Daphne, die von Arachne bewacht wird, welche vom Spieler besiegt werden muss. In Delphi erhält man vom Orakel eine enigmatische Prophezeiung und wird in die Ausläufer des Parnassus geschickt, um die Quelle der Bestien zu finden. Dort müssen die drei Gorgonenköniginnen Stheno, Medusa und Euryale besiegt werden. Daraufhin trifft man Feiyan, die dem Orden des Prometheus angehört und erklärt, dass die Monster von einem Telkin, der auf dem Weg nach Athen ist, beschworen werden. Athen ist belagert und wird u.a. von Leonidas und seinen Männern verteidigt. Nachdem in den Katakomben unter dem Parthenon Alastor besiegt ist, findet man Phaedrus vom Orden des Prometheus, einem Geheimbund, der die Menschheit beschützen soll. Phaedrus erklärt, dass der Telkin ein niederer Titan ist. Dieser ist auf dem Weg nach Knossos, um ein Artefakt, über das die Menschen mit den Göttern kommunizieren, zu zerstören, um dadurch die Menschen von den Göttern zu trennen. Auf Kreta müssen Minotauren, Untote und 'Autmatoi' bekämpft werden. Man kann den Telkin jedoch nicht aufhalten. Das Artefakt wird also zerstört. Daraufhin muss ein anderer Telkin namens Megalesios besiegt werden. Die Götter können wegen des zerstörten Artefaktes nun nicht mehr auf der Erde eingreifen. Hier endet der griechische Teil der Handlung, denn der Spieler muss nun über Ägypten, Babylon und über die Seidenstraße bis ins antike China reisen, wo man mit verschiedenen Wesen der jeweiligen Mythologien konfrontiert wird. Zum Abschluss jedes Aktes, der jeweils eine bestimmte Region darstellt, muss ein weiterer Telkin vernichtet werden. Die Telkinen befreien schließlich Typhon, der unter einem Berg im Fernen Osten angekettet ist, mithilfe der Sichel des Kronos, woraufhin der Spieler diesen auf dem Olymp besiegen muss. Nach dem Kampf spricht Zeus den Spielercharakter an und erklärt, dass die Götter eine solche Tat einem Menschen nie zugetraut hätten. Er bedankt sich und erklärt, dass, da nun die Verbindung auf Knossos zerstört ist, die Menschen nun die Verantwortung über die Erde übernehmen und sie ihr eigenes Schicksal schmieden sollen.

Die Erweiterung *Titan Quest – Immortal Throne* schließt direkt an die Handlung des Grundspiels an und beginnt auf Rhodos. Dort erklärt Teiresias, dass die Handlungen des Spielers im Olymp Grund für Aufruhr in der Unterwelt sind. Man muss Medea aufsuchen, die in den Wäldern Mädchen erzieht. Diese willigt ein, dem Spieler zu helfen, wenn ihr das Auge der Graien gebracht wird. Diese werden vom Spieler besiegt und man übergibt Medea das Auge, die erklärt, dass die Unterwelt in Aufruhr sei und ein Portal nach Epirus, das völlig von Dämonen überrannt ist, öffnet, um von dort in die Unterwelt gelangen zu können. Am Fluss Styx warten die Seelen auf Charon, der jedoch nicht auftaucht. Er befindet sich an einer anderen Stelle des Flusses bei einer unvollständigen Brücke und hat die Arbeit niedergelegt. Da er niemanden über den Styx lässt, muss er bekämpft werden. Auf der anderen Seite des Styx trifft man wieder auf Teiresias, der den Auftrag erteilt, zum Elysium zu

gelangen. Auf dem Weg dorthin kommt man zum von Zerberus bewachten Turm der drei Richter Minos, Aeacus und Rhadamanthys. Minos erklärt, dass Hades sich nicht wie die restlichen Götter nach dem Sieg des Spielercharakters über Typhon habe zurückziehen wollen und dies nun als Chance sehe, die Welt an sich zu reißen. Er habe die drei Richter eingesperrt, da diese ihn nicht unterstützen wollten, und habe daraufhin das Elysium angegriffen. Die Richter gewähren Zutritt zum Elysium, wo man auf verschiedene Helden der klassischen Mythologie stößt, die in Geisterform gegen die Kreaturen der Unterwelt kämpfen. Man trifft hier nochmals auf Teiresias, der erklärt, dass dieser Kampf nur im Zweikampf des Spielercharakters mit dem Gott der Unterwelt entschieden werden könne. Mit der Hilfe vieler griechischer Heroen kommt man zu Hades' Palast, wo man zunächst auf den toten Typhon trifft, den man nochmals bekämpfen muss. Daraufhin trifft man auf Persephone, die erzählt, dass sie mit Hades' Plänen nichts zu tun haben wolle und hoffe, endlich aus der Unterwelt zu entkommen. Nachdem Hades besiegt ist, erklärt Persephone, dass der Spieler nun einen Titanen und einen Olympier getötet habe und die Götter nun das Jenseits den Händen der menschlichen Richter übergeben würden, da diese gerecht seien. Auf diese Art ist sowohl die irdische Welt als auch das Jenseits nun in den Händen der Menschen, sodass die Ära der Menschen anbricht.

11.5.2. Analyse

Titan Quest ist sehr lang und sehr umfangreich. Das Spiel weist einen großen Detailreichtum in Bezug auf die verschiedenen Mythologien auf. Die virtuelle Welt lädt den Spieler dazu ein, sehr viel Zeit mit der Erkundung des Spiels und der Mythen zu verbringen. Die Analyse beschränkt sich im Rahmen dieser Abhandlung nur auf die griechische Mythologie. Diese wird in *Titan Quest* nicht als alternatives Fantasy-Universum behandelt, denn es sind konkrete geographische und auch historische Bezüge zu erkennen: Der Spieler kann seine Reise durch Griechenland im ersten und vierten Akt des Spiels auf der Landkarte nachverfolgen, da die Regionen im Spiel angezeigt werden. Verschiedene reale antike Stätten sind meist dem Original nachempfunden[1957].
Wenn man sich als Spieler mit der Welt der Mythologie mehr auseinandersetzen will, liefert *Titan Quest* im Spiel selbst mehrere Möglichkeiten dazu: Zum einen gibt es sehr viele optionale Nebenquests, die unabhängig von der Haupthandlung abgeschlossen werden können. Diese sind oftmals nicht auf die griechische Mythologie bezogen, einige stellen aber konkrete Referenzen dar. Die Gegenstände, die der Spieler mit der Zeit sammeln und verwenden kann, verweisen oft auf die

1957Vgl. 5.1.

griechische Mythologie. Dabei beziehen sich die Effekte inhaltlich auf die Namen der Gegenstände[1958]. Viele der Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) sind nur im Spiel, um dem Spieler bestimmte Dinge zu erzählen. Diese können sich auf die Handlung des Spiels beziehen oder zusätzliche Episoden aus der Mythologie sein. Diese Informationen sind jedoch optional, sodass man nicht gezwungen wird, sich mit dem mythologischen Hintergrund auseinanderzusetzen.

11.5.2.1. Darstellung von Figuren, Kreaturen und Göttern

Die **Figur des Spielers** ist die Hauptfigur, die vom Spieler benannt werden und männlich oder weiblich sein kann. Wenngleich verschiedene Kampfstile ausgewählt werden können, sodass die Spielerfahrung sehr unterschiedlich ist, so beschränkt sich die Interaktion des Helden mit seiner Umwelt beinahe nur auf den Kampf. Dennoch ist es auch möglich, mit NSCs und anderen Spielern Handel zu treiben. Die Unterhaltungen, in denen viele zusätzliche Hintergrundinformationen transportiert werden, sind jedoch einseitig, da die Figur des Spielers nie spricht, sondern immer nur zuhört, wobei jedoch Fragen der Figur impliziert werden, denn oftmals antworten NSCs auf ungestellte Fragen. Die Figur des Spielers ist daher einerseits ein Kämpfer, der sich durch große Mengen an Gegnern kämpfen muss, und andererseits in Bezug auf Hintergrundinformationen und Interaktion mit NSCs ein erweiterter Mauszeiger, mit dem verschiedene Informationen gesammelt werden können. Sie ist also Held und unpersönliches Medium gleichermaßen, die Persönlichkeit steht nicht im Vordergrund. Er tut, was von ihm verlangt wird, sodass seine Heldentaten sich nicht in der Innovation, sondern der Lösung von Problemen zeigen – die Umstände machen also den Helden. Die persönliche Motivation ist nicht erklärt, lässt sich jedoch anhand der Einführung in die Handlung als Hilfsbereitschaft und Pflichtbewusstsein definieren. Dass die Persönlichkeit der Figur nicht im Vordergrund steht, deutet darauf hin, dass sich der Spieler nicht nur mit der Figur identifizieren, sondern sich selbst auf die leere Leinwand projizieren soll, sodass er selbst zum Helden werden kann. Trotzdem sind die Spielerfiguren nicht beliebig, da sie sich, wie Halbgötter, von den NSCs unterscheiden, weil sie von menschlichen Spielern gesteuert werden.

Die **Götter** sind im Spiel kaum körperlich zu sehen und agieren eher im Hintergrund. Hades und Persephone bilden die einzige Ausnahme. Hades wird, wie so oft, als Antagonist dargestellt, während seine Frau aus dem Hades entkommen will[1959].

Telkinen werden im Spiel als eine Unterkategorie der Titanen vorgestellt, was mit der traditionellen

1958Beispielsweise macht die 'Essence of Dionysos' Wineskin' den Spieler resistenter gegen Schaden.

1959Ein interessantes Detail dabei stellt die Schale mit Früchten in ihrem Raum dar. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 29-33.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 912ff.

Mythologie nur bedingt vereinbar ist: Telchinen sind nach einigen Überlieferungen älter als die Olympischen Götter, jedoch gehören sie nicht zum Geschlecht der Titanen[1960]. Da ihre Abstammung meist mit Meeresgottheiten zu tun hat, werden sie in Titan Quest mit verschiedenen Elementen von amphibischen oder nautischen Kreaturen dargestellt. Die Telchinen, die auf Rhodos angesiedelt sind[1961], werden auch als Magier beschrieben, die vor allem das Wetter beeinflussen können, aber auch böse Zauberkräfte haben[1962]. Ihr Verhältnis zu den Olympischen Göttern in der antiken Literatur ist ambivalent, da die Telchinen einerseits von Zeus unter das Meer verbannt werden[1963], aber auch als die Ersten beschrieben werden, die den Göttern Statuen errichten, und einige Gottheiten den Beinamen 'Telchina' bzw. 'Telchinos' aufweisen[1964]. Des Weiteren werden die Telchinen auch als besonders gute Handwerker beschrieben, die u.a. die Sichel des Kronos gefertigt haben sollen[1965], mit der die Telchinen in *Titan Quest* Typhon von seinen Ketten befreien.

In *Titan Quest* wird die Ähnlichkeit zwischen Set und **Typhon**[1966], der unter einem Berg im Fernen Osten angekettet ist[1967], hervorgehoben und verstärkt so die panmythologische Inszenierung, die z.T. bei antiken Autoren angedeutet ist[1968]. Typhon als Werkzeug der Titanen gegen die Götter wiederholt den Kampf zwischen den Göttern und Typhon in der griechischen Mythologie[1969].

Neben Figuren, die manchmal nur bekannte Namen ohne dezidierten Verweis auf die mythische Figur, wie Diomedes[1970], bzw. historische Person[1971] haben, tauchen in *Titan Quest* auch viele Charaktere auf, die bewusste Anspielungen auf **historische** und **mythologische Persönlichkeiten** darstellen. So findet man in Athen beispielsweise den Philosophen Kleanthes, der über den Unterschied zwischen Menschen und Tieren nachdenkt. Besonders viele dezidierte Anspielungen

1960Betreffend die Abstammung der Telchinen gibt es mehrere Versionen, in denen ihnen Poseidon und Thalassa als Erzeuger zugeschrieben werden. Bei Diodor werden sie außerdem als diejenigen beschrieben, die Poseidon aufziehen. Vgl. Diodoros: Griechische Weltgeschichte. V, 55.; Vgl. Nonnos: Die Dionysiaka des Nonnos. Deutsch von Thassilo von Scheffer. Erster Band. München: Verlag von F. Bruckmann A.G., 1929. XIV, 36-48.

1961Vgl. Nonnos: Dionysiaka. XIV, 36-48.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. VII, 365ff.; Vgl. Strabon: Strabons Geographika. XIV, 2, 7.

1962Vgl. Diodoros: Griechische Weltgeschichte. V. 55, 56.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. VII, 365ff.; Vgl. Strabon: Strabons Geographika. XIV, 2, 7.

1963Vgl. Ovid: Metamorphosen. VII, 365ff.

1964Vgl. Diodoros: Griechische Weltgeschichte. V. 55

1965Vgl. Strabon: Strabons Geographika. XIV, 2, 7.; Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 267f.; Vgl. Goethe: Johann Wolfgang v.: Faust II. S. 303f.

1966Vgl. 10.2.2.1.

1967In traditionellen Darstellungen ist Typhon unter dem Berg Ätna gefangen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 39-44.; Vgl. Aischylos: Der gefesselte Prometheus. 347-372.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 820-885.

1968Dort wird das Aussehen der ägyptischen Gottheiten aus griechischer Sicht erklärt. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 41.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. V, 321-331.

1969Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 39-44.

1970Zwar gibt es in der griechischen Mythologie die Figur Diomedes, der ein wichtiger Heerführer und König im Troianischen Krieg ist, jedoch hat dies mit der Darstellung im Spiel wenig zu tun. Der Name wurde wahrscheinlich als beliebiger griechischer Name verwendet. Dies lässt sich auch bei anderen Figuren im Spiel feststellen, jedoch handelt es sich dabei eher um die Ausnahme als um die Regel. Vgl. Homer: Ilias. V.

1971Beispielsweise tauchen Figuren mit den Namen Pausanias, Lycon, Eurynome, Amphitryon und Pelias auf, die allerdings keinen Hinweis auf die mythologischen Figuren aufweisen.

findet man im Hades bzw. im Elysium: Dort trifft man u.a. auf Teiresias[1972] und Noemon[1973], der von Odysseus erzählt, auf Hesiod, der von seinen Werken und seiner Herkunft berichtet und erklärt, dass er nur Homer nachstehe, außerdem Polyxeinus[1974], der vom Troianischen Krieg erzählt, sowie Phaedra, die sich wünscht, dass in den kommenden Zeitaltern ebensoviele Frauen im Elysium sind wie Männer[1975]. Man trifft außerdem auf Solon[1976], der erklärt, warum der Krieg geführt werden müsse, sowie auf Agamemnon, Alkinoos, Nestor, Ajax, Idomeneus, Menelaos, Menestheus, Eurylochos, Elpenor und Odysseus[1977], die noch andere Helden, wie z.B. Priamos, erwähnen. Dass diese Helden tot sind und sich auch reale Personen im Elysium befinden, unterstreicht abermals, dass das heroische Zeitalter während der Handlung des Spiels bereits zu Ende ist und Fiktion mit Realität wie im Mythos gemischt ist.

Auch 'lebendige' Figuren der Mythologie tauchen massenhaft auf: Beispielsweise trifft man auf Nessus[1978], Polyphem, der in *Titan Quest* zwar im Gegensatz zur klassischen Darstellung bei Megara zu finden ist, jedoch eine Höhle bewacht und Steine aufwirbelt[1979], Termerus[1980] und Chiron, der erzählt, dass er junge Helden ausgebildet habe[1981]. Der heilige Olivenbaum, der von Arachne[1982] bewacht ist, ist die verwandelte Daphne[1983], was die Verbindung zu Delphi herstellt[1984]. Des

1972Teiresias hilft u.a. Odysseus in der Unterwelt. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 61, III, 69-73.; Vgl. Homer: Odyssee. XI, 90-151.

1973Vgl. Homer: Odyssee. II, 386f.

1974Vgl. Homer: Ilias. II, 618ff.

1975Vgl. Racine, Jean: Phädra.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. IV, 18f. Die Aussage spielt auf die Tatsache an, dass das Elysium vornehmlich für Helden und andere Personen, die sich durch ihre Errungenschaften auszeichnen, bestimmt ist. Da dies in der Antike vornehmlich Männer waren, spielt diese Aussage auf die zunehmende Emanzipation der Frau besonders in Wissenschaft und Politik an. Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 302f.; Vgl. Homer: Odyssee. IV, 561-569.; Vgl. Hesiod: Werke und Tage. 156-173.; Vgl. Pindar: Olympische Oden. II, 59-85.

1976Hierbei handelt es sich um den Staatsmann Solon, der ein Mitbegründer der attischen Demokratie ist. Vgl. Das große Personen Lexikon zur Weltgeschichte in Farbe. Band 2 L-Z. Chronik Verlag. Idee und Konzeption: Bodo Harenberg. Texte: Roswitha Glück, Rainer Nier-Glück. Gesamtherstellung: westermann druck, Braunschweig, 1983. S. 1277.; Vgl. Diodoros: Griechische Weltgeschichte. IX, 20.

1977Bei fast all diesen Helden handelt es sich um Figuren aus dem Troianischen Krieg, die in der *Ilias* auftauchen. Eurylochos und Elpenor sind zwei Gefährten des Odysseus aus der *Odyssee* und König Alkinoos nimmt Odysseus in der *Odyssee* auf. Vgl. Homer: Odyssee. VI, 1-17; X, 204ff, 552ff.

1978Nessus ist in der traditionellen Mythologie der Kentaur, der mit für den Tod des Herakles verantwortlich ist. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 151f, 157f.

1979Die zwei letzteren Elementen referieren auf die *Odyssee,* da Polyphem dort ebenfalls eine Höhle hat und das Schiff des fliehenden Odysseus mit Steinen bewirft. Vgl. Homer: Odyssee. IX, 216-565.

1980Vgl. Plutarch: Lebensbeschreibungen. Theseus, 11.

1981Hier wird vor allem auf Achilles angespielt, der ein Schüler des Cheiron ist. Chiron ist auch im Spiel *Age of Mythology* anzutreffen. Als Belohnung für die von ihm erhaltene Nebenquest erhält man passenderweise auch zusätzliche Fähigkeiten statt materieller Güter. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 30, 118f., 172.; Vgl. 11.3.

1982Vgl. Ovid: Metamorphosen. VI, 1-145.

1983In den meisten Bearbeitungen wird Daphne allerdings nicht in einen Olivenbaum, sondern in einen Lorbeerbaum verwandelt. Vgl. Hyginus: Fabulae. Daphne (S. 17ff.).; Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 452-567.

1984„Den Lorbeerkranz für den Sieg an den pythischen Spielen scheint es mir nur deshalb zu geben, weil Apollon laut der Sage in die Tochter Ladons verliebt war...“ Pausanias: Beschreibung Griechenlands (Laager). X, 7, 8.

Weiteren treten Alastor[1985] und die Gorgonen Stheno, Medusa und Euryale[1986] auf, die besiegt werden müssen und deren Höhle voller versteinerter Menschen und anderer Kreaturen ist. Man trifft auch auf 'lebende' historische Figuren wie Leonidas[1987].

Die im Spiel auftauchenden **mythischen Kreaturen** sind die typischen Wesen, die bereits in vielen anderen Spielen und Filmen über die klassische Mythologie vorkommen. Dazu zählen z.B. Zyklopen, Zentauren, Satyrn, Gorgonen[1988], Minotauren und Harpyien. Aber auch andere Kreaturen, die den griechischen Mythen entstammen und eher selten Verwendung finden, werden dargestellt. Darunter fallen Untote, deren Verbindung zur griechischen Mythologie sich bereits in *Jason and the Argonauts*[1989] erkennen lässt, sowie u.a. Orthus-Dämonen[1990], Empusa[1991], Limos[1992] und Anura[1993]. Des Weiteren gibt es auch einige historisch inspirierte Gegnergruppen, die sich jedoch durch ihre Beschreibung und visuelle Aufmachung im Spiel von den Menschen abheben[1994].

Weder die Götter noch die Unterwelt werden im Gegensatz zu vielen anderen modernen Darstellungen nennenswert nach **christlichem Vorbild** inszeniert, denn die Unterwelt wird nicht als feurige Hölle, sondern als dunkles, trostloses, unterirdisches Reich inszeniert[1995], wenngleich der Vergleich zwischen Elysium und der christlichen Paradiesvorstellung naheliegend ist. Die Richter Minos, Aeacus und Rhadamanthys, die darüber entscheiden, ob die Seelen der Verstorbenen in den Hades oder ins Elysium kommen, haben ebenfalls eine tragende Rolle[1996].

1985 Alastor ist ein Fluchgeist, der mit Familienmorden in Verbindung gebracht wird. Vgl. Aischylos: Agamemnon. 1468-1509.

1986 Diese drei Namen entsprechen den ursprünglichen drei Schwestern. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 36-41.

1987 Dabei wird auf die historische Figur aus den Perserkriegen verwiesen. Es sei hier angemerkt, dass das Spiel vor dem Film *300* erschien, sodass die Verwendung dieser Person als Figur im Spiel nicht auf die Popularität durch den Film zurückzuführen ist.

1988 Die Gorgonen mit Bogen und Schlangenunterleib sind wiederum von der Darstellung in *Clash of the Titans* inspiriert. Sie grenzen sich von den drei Schwestern jedoch insofern ab, als sie keine Schlangenhaare haben und die Gegner nicht versteinern können. Diese Fähigkeit hat im Spiel nur Medusa selbst. Wie auch in vielen anderen Spielen ist der Blick der Medusa nicht immer tödlich, sondern stellt einen Zauber dar, der hin und wieder von Medusa ausgeht. Diese Darstellung findet man bereits bei *Age of Mythology* und *God of War.* Vgl. 10.2., 11.3.; 11.4.

1989 *Jason and the Argonauts.* 1:33:00-1:38:17.

1990 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 106.

1991 Vgl. Aristophanes: Die Frösche. Aus dem Griechischen übertragen und herausgegeben von Heinz Heubner. Stuttgart: Philipp Reclam Jun. GmbH, 1951. 287-296.; Vgl. Bell, Robert E.: Women of Classical Mythology. A Biographical Dictionary. S. 179.

1992 Hierbei handelt es sich um die Verkörperung des Hungers, der in der römischen Literatur Fames genannt wird. Vgl. Hesiod: Theogonie. 226-232.; Vgl. Vergil: Aeneis. VI, 268-281.

1993 Zwar handelt es sich bei der Bezeichnung Anura um eine biologische Ordnung, der auch Frösche angehören, allerdings kann man in der griechischen Mythologie auch Verweise auf Mischungen zwischen Menschen und Fröschen finden. Vgl. Ovid: Metamorphosen. VI, 313-381.

1994 Darunter fallen z.B. die Neandertaler und die Troglodyten. Vgl. Herodot. Historien. IV, 183.

1995 Vgl. Homer: Odyssee. XI, 1-332, 385-635. Eine ähnliche Darstellung findet sich in *Odissea* (Vgl. 8.2.1.1.). Darstellungen der Unterwelt, die an die christliche Hölle erinnern vgl. 9.1., 9.2., 10.2.2.3., 10.3., 11.3., 11.4.

1996 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 6, 159.

11.5.2.2. Darstellung mythologischer Episoden in der Handlung und im Gameplay

Titan Quest mischt historische Tatsachen und Personen mit mythischen Elementen, denn die Handlung des Spiels ist zwischen der legendären Zeit der Helden, die mit der Bronzezeit verbunden wird, und dem Beginn der antiken griechischen Hochkultur in der archaischen Epoche angesiedelt, womit eine Brücke zwischen Mythischem und Historischem geschlagen wird. Die Menschen sind die Kreationen der Olympischen Götter. Zusammen mit der Darstellung, dass diese das Licht in die Welt gebracht haben, und der in *Titan Quest – Immortal Throne* gelieferten Erklärung, dass die Menschen von Prometheus[1997] aus der Asche eines von Zeus mit dem Blitz getöteten Titanen erschaffen seien, ergibt sich folgendes Bild: Die Menschen sind von vornherein mit Licht assoziiert, was ihren Status als 'erleuchtete', intelligente und vernunfterfüllte Wesen unterstreicht. Dass sie durch den Tod eines Titanen erschaffen sind, unterstreicht die neue Ordnung und den Bruch mit dem alten, chaotischen Weltbild, für das die Titanen stehen, sodass auch hier der Generationenkonflikt zwischen den Göttern und später den Menschen deutlich wird. Die Menschen folgen den Titanen nicht, da sie von den Göttern das Geschenk der Intelligenz erhalten haben. Aus diesem Grund wollten die Titanen die Menschen vernichten, aber die Olympier halten die Titanen mithilfe einiger menschlicher Helden auf und verbannen sie. Dies stellt einen Gegensatz zu klassischen Mythenbearbeitungen dar, wo die Menschen vom Titan Prometheus erschaffen werden und Zeus sie vernichten will[1998]. Jedoch stehen die Olympischen Götter in *Titan Quest* für Ordnung, Vernunft und Intellekt, während die Titanen Bestialisches und Tierisches repräsentieren. Dies wird dadurch unterstrichen, dass im gesamten Spiel nur mythische Kreaturen und nie Menschen bekämpft werden.

Die menschliche Selbstbestimmung, die in vielen Mythosbearbeitungen in Filmen und Spielen seit 2000 oft thematisiert wird, reflektiert dieses positive Bild der Götter, denn die Menschen emanzipieren sich in *Titan Quest* nicht durch das Aufbegehren gegen die Götter, sondern durch deren freiwilligen Rückzug. Die Götter erachten die Menschen als würdig, über sich selbst zu bestimmen. Diese Darstellung ist positiver als in den meisten anderen Fällen und stellt die Götter nicht wie so oft als antagonistische Tyrannen dar, die, wie in antiken Darstellungen, den Menschen ihren Willen aufzwingen, sondern als 'Eltern' der Menschen, die nun realisieren, dass ihre Schöpfung auf eigenen Beinen stehen kann. So stellt das Spiel auch den Übergang vom heroischen

1997Möglicherweise widersprechen sich die Darstellungen, dass die Menschen von den Olympiern (im Grundspiel) bzw. von Prometheus (in der Erweiterung) mit Hilfe von Zeus erschaffen wurden, da Prometheus ein Titan ist. Es ist denkbar, dass die Titanomachie bei *Titan Quest* wie auch in den klassischen Darstellungen nicht zwischen allen Göttern und allen Titanen stattfindet, sondern dass sich einige Titanen aus diesem Konflikt heraushalten, unter ihnen auch Prometheus.

1998Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45-47.

Zeitalter in die historische griechische Antike dar. Dieser fließende Übergang zwischen fiktiven und historischen Elementen macht den Mythos an sich aus und kann auch in der Geschichtsschreibung von Herodot beobachtet werden. Dass mit den drei Richtern der Unterwelt am Ende von *Titan Quest – Immortal Throne* die Menschen auch über das Leben nach dem Tod entscheiden sollen, mag auf das christliche Abendland verweisen, da Jesus in christlicher Vorstellung sowohl Mensch als auch Gott ist und die drei Richter sich auch in Dantes göttlicher Komödie wiederfinden[1999]. Das Ende von *Titan Quest* stellt außerdem eine positivistische und konstruktive Alternative zum Ende der später entstandenen *God of War*-Trilogie dar.

Titan Quest weist in jedem Aspekt Referenzen auf verschiedenste Mythen auf. In Nebenquests können oftmals mythologische Episoden erkundet und beeinflusst werden. Beispielsweise kann sich der Spieler entscheiden, in der Unterwelt Orpheus und Eurydike[2000] dabei zu helfen, sich wieder zu treffen. Viele Gegenstände beziehen sich auf die griechische Mythologie: So gibt es beispielsweise eine Waffe, die 'Myrmidon's Sting' heißt, was sich auf das von Achilles geführte Volk im Troianischen Krieg bezieht[2001]. Im Spiel lassen sich auch Relikte finden, die zur Verbesserung der Ausrüstung verwendet werden können und die ebenfalls der griechische Mythologie entlehnt sind und jeweils eine sehr kurze mythologische Erklärung zu den im Namen beinhalteten Göttern oder Helden anbieten[2002].

Weitere direkte Referenzen auf bekannte griechische Mythen bieten die Geschichtenerzähler, die sich in vielen Siedlungen befinden und optional vom Spieler angesprochen werden können. Diese erzählen verschiedene Episoden der griechischen[2003] Mythologie, welche sich meist sehr detailliert an die antiken Vorlagen halten. Darunter befinden sich folgende Geschichten: die Aufgaben des Herakles, Artemis und Aktaion[2004], die Titanomachie, der Troianische Krieg, Hermes' Geburt[2005], Daidalos und Ikaros, Orpheus und Eurydike[2006], die Argonautenreise und Sisyphos[2007]. Einer der

1999Vgl. Dante Alighieri: Die göttliche Komödie. Hölle, V.

2000Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 14f.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. X, 1-77.

2001Der Begriff mag auch durch den Film *Troy* gewisse Popularität erhalten haben. Vgl. Homer: Ilias. I, 179f. II, 681-685.

2002Folgende Gegenstände mit Hinweis auf die griechische Mythologie wurden gefunden: Essence of Artemis' Bowstring, Essence of Hecates Crescent, Essence of Dionysos' Wineskin, Essence of the Golden Fleece, Essence of Prometheus' Flame, Essence of Herakles' Might, Essence of Zeus' Thunderbolt, Essence of the Iron Will of Ajax, Essence of the Cunning of Odysseus, Essence of the Blade of Thanatos, Essence of the Chill of Tartarus, Essence of Persephone's Tears, Essence of the Valor of Achilles, Essence of the Rage of Ares, Essence of the Shade of Hector, Essence of Archimedes' Mirror. Letzterer stellt wiederum einen Bezug zu realen Figuren dar, was die Stellung des Spiels zwischen Mythos und Geschichte unterstreicht und den Charakter des Mythos sehr treffend aufzeigt.

2003Abhängig von der geographischen Lage im Spiel werden entweder griechische, ägyptische oder orientalische Mythen erzählt. Im Rahmen dieser Arbeit sind jedoch ausschließlich die griechischen von Bedeutung.

2004Vgl. Ovid: Metamorphosen. III, 131-252.

2005Vgl. Homer: Homerische Hymnen. An Hermes I (S. 62-93), An Hermes II (S.118f.).; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 112-115.

2006Vgl. Ovid: Metamorphosen. X, 1-77.

2007Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 85.

Erzähler in der Erweiterung berichtet außerdem von den Heldentaten, die man als Spieler selbst im Grundspiel bestritten hat, sodass die eigenen Abenteuer neben denen der klassischen Mythologie stehen. Die Erzähler verwenden außerdem Stilmittel, die auf die griechische Epik verweisen. Beispielsweise beginnen beinahe alle Erzählungen mit einer Anrufung der Musen[2008] und auch Epitheta wie 'rosy-fingered Dawn'[2009] sind zu hören. Des Weiteren können viele der NSCs angesprochen werden, woraufhin man mehr Informationen zu verschiedenen Orten oder Figuren erhält. Beispielsweise wird in Delphi das Orakel und der Gott Apollo vorgestellt und auf Rhodos die Geschichten von Medea und ihre Situation diskutiert, die auf den Medea-Mythos referiert[2010].
Verschiedene Aspekte des Gameplays referieren ebenfalls auf die griechische Mythologie: Die Portale, mit denen der Spieler schnell zwischen den einzelnen Regionen reisen kann, wurden, laut Spiel, von Prometheus errichtet und die Brunnen der Wiedergeburt, an denen der Spielercharakter nach seinem Tod zurück ins Leben gerufen wird, weisen den Äskulap-Stab auf. Die verschiedenen Talente, die dem Spieler zur Verfügung stehen und mit deren Hilfe der Spielercharakter einzigartig gemacht werden kann[2011], weisen sowohl Einflüsse der griechischen Mythologie, wie auch von klassischen, eher Fantasy-orientierten Rollenspielen auf: Beispielsweise kann man im Talentbaum 'Natur' sowohl Heilung als auch Pest finden, was an den Gott Apollo erinnert[2012]. Manche Talente erlauben es dem Spieler, Begleiter zu beschwören, bei denen es sich um Tiere, Figuren aus der griechischen Mythologie (z.B. eine Nymphe) oder um Kreaturen handelt, die anderen fiktiven

2008Vgl. Homer: Ilias. I, 1-7.; Vgl. Homer: Odyssee. I, 1-5.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 1-115.; Vgl. Hesiod: Werke und Tage. 1f.

2009Vgl. Homer: Odyssee. II, 1.

2010Medea hat sich in *Titan Quest-Immortal Throne* auf Rhodos in die Wälder zurückgezogen und unterrichtet dort junge Mädchen in der Kunst der Zauberei. In der Stadt wird darüber gesprochen, dass sie von Jason verlassen wurde und daher wohl kaum gut auf andere Helden zu sprechen sei (die Tatsache, ob man einen weiblichen oder männlichen Charakter spielt, wird nicht berücksichtigt). Des Weiteren wird auf ihre gescheiterte Ehe mit Aegeus eingegangen und eine Mutter erklärt, dass sie trotz des Faktums, dass Medea ihre eigenen Kinder ermordet hat, ihr ihre Töchter anvertraut. Hierbei handelt es sich um Referenzen auf den Medea-Mythos, der seit der Antike oft bearbeitet wurde und auch filmische Darstellungen aufweist (z.B. von Pier Paolo Pasolini oder Lars von Trier). Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 144-147.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. VII, 394-397. Vgl. Euripides: Medea. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Karl Heinz Eller. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2011. Vgl. Grillparzer, Franz: Das goldene Vliess. Dramatisches Gedicht in drei Abteilungen (1818-1820. *Dr.* 1822. *Auff.* 26. und 27. März 1821: Wien, Burgtheater). In: Grillparzer, Franz: Werke. Erster Band. Herausgegeben von Paul Stapf. München: Emil Vollmer Verlag, 1981. S. 187-351.

2011Insgesamt gibt es neun Talentbäume, aus denen zwei ausgewählt werden können, sodass es 72 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten gibt, wobei die Verteilung der Talente noch nicht berücksichtigt ist.

2012Vgl. Homer: Ilias. I, 1-52.

Welten entspringen[2013]. Die Talentbäume selbst sind thematisch z.T. ebenfalls mit verschiedenen griechischen Göttern vereinbar[2014].

In *Titan Quest* wird die Mischung von Historischem und Mythischem erfolgreich inszeniert, sodass es für Spieler ohne Hintergrundwissen schwierig wird, die Trennlinie zwischen den thematisierten historischen Ereignissen und Episoden der Mythologie zu ziehen, da historische Persönlichkeiten neben mythischen Heroen und reale Orte neben mythischen dargestellt werden: Beispielsweise wird die Feindschaft zwischen Athen und Sparta thematisiert, die Invasion stellt jedoch einen Grund dar, sich zusammenzutun, was an die Perserkriege erinnert. Der Grundriss von Delphi entspricht in *Titan Quest* dem Grundriss der realen Stätte[2015] und der architektonische Stil von Knossos verweist auf die reale minoische Kultur[2016], die während der Handlung des Spiels bereits untergegangen ist, was durch Untote an diesem Ort verdeutlicht wird. Die Minotauren und der Hof des Königs Minos[2017], die 'Automatoi' sowie das Labyrinth als Referenzen auf Daidalos[2018] stellen einen Bezug zum mythischen Kreta dar.

Wie viele andere Spiele und Filme bearbeitet *Titan Quest* populärkulturelle Mythendarstellungen: Die Tatsache, dass die Götter den Koloss von Rhodos zu Fall gebracht haben, um die Insel vor dem Kraken zu retten, und die Inszenierung des Kampfes mit den drei Schwestern Enyo, Pemphredo und Deino um deren Auge referieren auf *Clash of the Titans* (1981)[2019]. Der panmythologische Ansatz des Spiels erinnert außerdem an *Age of Mythology*[2020].

2013Hierzu gehören vor allem klassische Fantasy-Wesen, die auch von verschiedenen literarischen Vorlagen inspiriert sein können wie Lichs und Elementargeister (vgl. Faust). Eine der Figuren, der sog. 'Outsider', stellt außerdem eine Anspielung auf die gleichnamige Kurzgeschichte von H.P. Lovecraft dar. Vgl. Goethe: Johann Wolfgang v.: Faust I. In: Goethe: Johann Wolfgang v.: Werke. Sechster Band. Faust I – Faust II. Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1982. S. 5-173. S. 21-26.; Vgl. Lovecraft, H.P.: Necronomicon. The Best Weird Tales of H.P. Lovecraft. Commemorative Edition. Edited with an Afterword by Stephen Jones. London: Gollancz, 2008. S. 141-147.

2014Warfare – Ares, Hunting – Artemis, Storm – Zeus, Earth – Hephaistos, Spirit – Hades.

2015Vgl. 5.1.; Vgl. *Titan Quest*-Abb. 3.

2016Vgl. 5.1.

2017Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 8-11, 213.

2018Die 'Automatoi' sind zwar keine Kreationen des Daidalos, sondern des Hephaistos, allerdings ist die Parallele zu einem besonders begabten Konstrukteur naheliegend. Die zwei Kouroi, von denen einer Flügel trägt und der andere tot am Boden liegt, mögen auf Daidalos und Ikaros anspielen. Andererseits kann dies auch auf Talos, den Schüler des Daidalos, verweisen, der von seinem Lehrer aus Eifersucht wegen seiner genialen Erfindungen von der Akropolis in Athen geworfen wird und hier als Gegensatz zu Daidalos' Sohn Ikaros inszeniert ist. Vgl. Apollodor: Bibliotheke: III, 214.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. VIII, 236-259.; Des Weiteren kann man auf einen großen Automatos namens Talos treffen, bei dem es sich um eine Figur aus der Argonautensage handelt. Ähnliche Kreaturen sind auch in *Age of Mythology* vorhanden. Vgl. Homer: Ilias. XVIII, 372-379.; Vgl. Homer: Odyssee. VII, 91-94.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 140f., III, 9-11, 214f., IV, 12-15.; Vgl. Apollonios v. Rhodos: Das Argonautenepos. IV, 1638-1650.; Vgl. 11.3.

2019Vgl. 10.2.1.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 37ff. Medea erzählt außerdem, als man ihr das Auge zurückbringt, dass auch Perseus bereits das Auge geraubt habe.

2020Vgl. 11.3.

11.5.2.3. Rezeption

Obwohl das Spiel bereits 2006 veröffentlicht wurde, verfügt es noch immer über eine große Fangemeinde, die mehrere eigene Mods angefertigt hat, sodass das Spiel als Mythosbearbeitung von den Spielern selbst umgestaltet und den eigenen Bedürfnissen angepasst wird. Diese beinhalten oftmals neue Talente und Talentbäume für die Spielercharaktere, sodass diese auf andere Art gespielt werden können. Einige Mods fügen dem Spiel auch zusätzliches Kampagnenmaterial hinzu[2021]. Ähnlich wie bei *Age of Mythology*[2022] verfügt auch *Titan Quest* über die Möglichkeit, eigene Quests zu erschaffen, sodass man als Spieler selbst die Geschichte weiterführen bzw. abändern kann. Der Mehrspielermodus erlaubt es, mit anderen Spielern die Quests zusammen zu lösen, sodass mehrere Helden gemeinsam Abenteuer bestehen müssen[2023]. Die Ähnlichkeiten zu *Age of Mythology*, die sich besonders durch das panmythologische Umfeld äußern, mögen darauf zurückzuführen sein, dass der leitende Entwickler Brian Sullivan zuvor an *Age of Empires*, einem Vorgängertitel von *Age of Mythology*, mitwirkte[2024] und bereits während der Arbeit an diesem Spiel Pläne für *Titan Quest* hatte, wenngleich die Entscheidung auch finanziell motiviert war[2025].
Titan Quest wurde überwiegend positiv rezipiert. Besonders die Ähnlichkeiten zum Genreklassiker *Diablo II* fallen vielen Kritikern auf, wobei gelegentlich *Titan Quest* der bekannten *Diablo*-Spielereihe vorgezogen wird[2026]. Die Story, die Anzahl der Nebenquests und vor allem die Atmosphäre wird ebenfalls meist gelobt, obwohl es auch Kritik am sehr kampforientierten Charakter des Spiels gibt, der für das Genre jedoch typisch ist[2027].

2021Eine Liste der verfügbaren Mods findet sich hier: Titanquest Scource – TitanQuest die deutsche Fanseite, '[Übersicht] Maps, Mods & weitere Tools': http://titanquest.4fansites.de/forum/viewtopic.php?p=109019 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2022Vgl. 11.3. Der Produzent und Lead Designer von *Titan Quest*, Brian Sullivan, war außerdem an der Produktion einiger Titel der *Age of Empires*-Reihe beteiligt. In *Age of Mythology* erhält er den Dank des Entwicklerteams. Vgl. MobyGames, 'Brian Sullivan': http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,34094/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2023Obwohl es sich dabei um ein populäres Feature in Spielen handelt, das z.B. bei Spielen wie *Diablo* auch zu finden ist, erinnert dies im Kontext der griechischen Mythologie an zahlreiche Episoden, beispielsweise die Argonautensage.

2024Vgl. Linkedin, 'Brian Sullivan': https://www.linkedin.com/in/brian-sullivan-8ab700 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2025„The whole time I was working on *Age of Empires* games I always thought about doing an action RPG in the same setting, but with all the mythology thrown in […] We designed *Titan Quest* for a global audience, because that is where we are selling the game […] Europeans tend to like PC games, RPGs, and historical games, and *Titan Quest* delivers in all three of these areas. Part of why we did a historical and mythological game in the first place was for the European market, because they tend to like this topic. It is also one of the reasons we put *Age of Empires* in the same setting. When we make any design decision, we think about all markets, but especially America and Europe because they are two biggest markets for this kind of game“ Gamasutra, 'Age of Titans: Brian Sullivan's Latest Adventures': http://www.gamasutra.com/view/feature/1863/age_of_titans_brian_sullivans_.php?print=1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2026Vgl. Youtube, 'Titan Quest VS Diablo 3: Likes & Dislikes': https://www.youtube.com/watch?v=M0gvWYSPaT0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2027Vgl. GameStar, 'Titan Quest – PC': http://www.gamestar.de/spiele/titan-quest/test/titan_quest,34662,1462948.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'Titan Quest Review': http://www.gamespot.com/reviews/titan-quest-

11.6. Spiel zum Film: *Clash of the Titans – The Videogame* (2010)

Viele große Hollywoodproduktionen bieten als Merchandising-Artikel ein Spiel zum Film an, das sich meist direkt auf den Film bezieht. Dies liegt insofern nahe, da viele der großen Hollywoodproduktionen und Videospiele dieselbe Zielgruppe haben[2028]. Die Verbindung von Film und Videospiel hat für die Hersteller mehrere Vorteile: Zunächst ist ein Spiel zum Film einfacher zu entwickeln als ein eigenständiges Spiel, da viele Designs und die generelle Handlung bereits durch den Film vorgegeben sind und somit diese Phase der Entwicklung eingespart ist. Die Figuren im Spiel orientieren sich ebenfalls an den Pendants aus dem zugehörigen Film und in vielen Fällen leihen die Schauspieler des Films ihrer Figur auch im Videospiel ihre Stimme[2029]. Die Spiele dienen außerdem als Werbung für den Film und umgekehrt, sodass die Erscheinungstermine von Film und Spiel oftmals zeitlich nah beieinanderliegen. Oft wird das Spiel sogar vor dem Film herausgebracht, sodass die Vorfreude auf den Film dadurch noch erhöht wird[2030].

Die Lizenz, die Spielentwickler für die Entwicklung des Spiels zum Film vom Filmstudio erwerben müssen, sind für letztere ebenfalls profitabel, wobei angemerkt werden muss, dass einige große Filmfirmen wie Sony ebenfalls Videospiele herstellen, was u.a. durch die Entwicklung zur DVD, die sowohl von Spieleherstellern als auch Filmfirmen verwendet wird, gefördert wurde[2031]. Dies ist für Filmfirmen umso relevanter, da Videospiele als alternatives Unterhaltungsmedium zum Film gesehen werden, was in der Filmbranche bereits zu finanziellen Einbrüchen geführt hat[2032]. Spielehersteller sind außerdem nicht in Gewerkschaften (bzw. Guilds) organisiert, wie dies beim Film der Fall ist. Zusammen mit dem Faktum, dass die Arbeit für ein Spielstudio von vielen jungen

review/1900-6153206/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. IGN, 'Titan Quest Video Review': http://www.ign.com/videos/2006/06/23/titan-quest-pc-games-review-video-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gaming Illustrated, 'Titan Quest (PC)': http://gamingillustrated.com/Titan-Quest-PC/ Zugriffsdatum. 02.11.2016. „Neben eher kampflastigen Helden wie Achilles, Menelaos oder Herakles gab es in der griechischen Sagenwelt immer auch wieder Zeitgenossen, die ihr Köpfchen einsetzen. Perseus, Theseus und Odysseus sind nur einige Beispiele aus der Antike dafür. Gerade letzterer besiegte den Zyklopen Polyphem schließlich nicht mit dem Schwert, sondern mittels einer List. Leider kommt diese Tugend bei Titan Quest völlig zu kurz, da es ausschließlich auf Muskeln ankommt. So verweigert sich das Action-Rollenspiel schon einfachsten Knobeleien wie etwa Schalterrätseln. Einzige Restdomäne der Denker ist wieder die Magie, die allerdings -wie könnte es anders sein- nur in ihrer martialischen Form vorkommt. Zaubern außerhalb des Kampfes ist nicht, da es ohnehin nichts anderes gibt.“ 4Players, 'Test: Titan Quest: Immortal Throne': http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PC-CDROM/Test/8693/5320/1/Titan_Quest_Immortal_Throne.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2028„Males under the age of 35 are the largest target market for video games. For films, the core audience is between the ages of 16 and 39, and most action/adventure tent-pole films primarily have a male audience.“ Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 14.

2029Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 17f.

2030Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 12. Dies trifft auf *Clash of the Titans – The Videogame* nicht zu.

2031Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 6-11, 18.

2032„In 2005, Hollywood studios witnessed the largest drop in box office revenues in over 20 years, with summer attendance particularly low. […] Market research indicated that the target audience for the summer film fare had chosen home entertainment options instead, primarily DVDs and video games.“ Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 6.

Männern als Traumjob angesehen wird, bedeutet dies, dass die Firmen trotz niedrigen Gehalts und vieler Überstunden auf eine große Menge talentierter und motivierter Mitarbeiter zugreifen können[2033].

Deshalb gibt es zu vielen großen Hollywoodproduktionen mittlerweile passende Videospiele[2034]. Diese beziehen sich vor allem auf Action- und Abenteuerfilme sowie Filme, die ein Familienpublikum ansprechen[2035].

Spiele zum Film haben außerdem einen besonderen Reiz, da sie versprechen, das filmische Erlebnis noch zu vertiefen. Da der Film eine passive Form der Unterhaltung darstellt, wird vor allem auf den interaktiven Charakter eines Videospiels hingewiesen[2036], sodass man als Spieler selbst der Held ist und die im Film gezeigten Abenteuer erlebt[2037]. Dabei werden oft auch Cut-Scenes verwendet, die aus dem zugehörigen Film stammen. Auch die Musik entspricht in vielen Spielen dem Soundtrack des Films. Spiele bieten sich außerdem durch ihre Möglichkeit, umfangreiche Narrationen zu transportieren, dafür an, die Welt des Films zu erweitern oder zu vertiefen, sodass parallele[2038], weiterführende oder vertiefende Geschichten möglich sind. Vor allem Spiele, die im *Star Wars*-Universum angesiedelt sind, illustrieren dies[2039]. Viele der Spiele, die sich auf einen konkreten Film beziehen, sind zweifelhafter Qualität, da sie meist sehr einfach, einfallslos und generell unentwickelt wirken[2040]. Es scheint so, als sei der Erfolg des Films meist Werbung genug für ein dazugehöriges Spiel, das in der Folge scheinbar keine eigenen Leistungen erbringen muss. Ein Spiel zum Film hat jedoch auch das Potenzial, die Handlung und die fiktive Welt des Films zu unterfüttern und auszuweiten[2041].

2033Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 14ff.; Vgl. Dyner-Witheford, Nick/de Peuter, Greig: „EA Spouse“ and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, Exodus. In: Canadian Journal of Communication. Vol. 31, No 3. (2006). http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1771/2052 (Zugriffsdatum: 02.11.2016).

2034„ Of the top ten highest grossing films of 2006, eight had video game releases […] The video game releases of 2006 were hardly an anomaly: the previous year, seven of the top ten grossing films had video game releases, and the same was true of 2007. […] Indeed, the release of the video game spin-off has become a common marketing practice, one that carries with it a significant revenue stream.“ Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 4f.

2035Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 5.

2036Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 26f., 32-48.

2037Siehe dazu den Werbeslogan des Videospiels zu *The Lord of the Rings: The Return of the King*, der „Play the Movie. Be the Hero“ lautet. Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 32.

2038Als Beispiel für parallele Handlungen sei auf das Spiel *Blade Runner* zum gleichnamigen Film verwiesen. Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. S.169f., 200.

2039Beispielsweise kann man in *Jedi Knight II: Jedi Outcast* die Musik aus den Filmen hören, während man ebenfalls aus dem Film bekannte Figuren, Orte und Gegenstände findet. Trotz allem dreht sich die Haupthandlung um Figuren, die in keinem der Filme auftauchen und dennoch ins Universum passen. Das *Star Wars*-Universum weist außerdem eine beeindruckende Menge an Videospielen auf. Vgl. Wikipedia, 'List of *Star Wars* video games': http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Wars_video_games Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2040Vgl. Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. S. 18f.

2041Als positive Beispiele, die jedoch nicht in der griechischen Mythologie angesiedelt sind, seien u.a. viele *Star Wars* Spiele, sowie die Spiele *Goldeneye 007*, *Blade Runner*, *Ghost Busters:The Videogame* und *The Warriors* genannt.

In *Clash of the Titans – The Videogame*, ein Action-Adventure mit 3rd Person-Ansicht, wird die Handlung des Films von 2010 nachgestellt, wobei das Spiel den Plot des Films noch erweitert. Da die Handlung von *Clash of the Titans* (2010) bereits vorgestellt wurde[2042], wird hier nur auf die Unterschiede zwischen filmischer Handlung und Handlung im Spiel verwiesen.

11.6.1. Unterschiede zur Handlung des Films

Bereits im Anfangsvideo werden eine Vielzahl von Kreaturen gezeigt, die nicht im Film vorhanden sind. Die Handlung des Spiels beginnt auf der Insel Paxos, wo Perseus als Sohn von Fischern vorgestellt wird. Dort soll er bereits einige mythische Kreaturen bekämpfen, Perseus' Vater Spyros möchte Perseus jedoch zurückhalten, da er ihn nicht der Gefahr aussetzen will. Nachdem Perseus seine Schwester Tekla vom 'Mount of Idols' gerettet hat, erreichen Krieger aus Argos Paxos, die die Statuen der Götter zerstören sollen. Hades tötet die Krieger und zerstört außerdem bewusst das Dorf während Perseus' Abwesenheit. Hades droht Perseus zu töten, woraufhin dieser ihn zu verwunden versucht. Der Hieb geht jedoch durch ihn hindurch. Nachdem Perseus nach Argos gebracht wurde und Hades nach Cassiopeias Frevel das Ultimatum gestellt hat, meldet sich Perseus freiwillig. Io tritt aus dem Nichts auf und erklärt, dass die 'Stygian Witches' wüssten, wie der Kraken zu besiegen sei, da sie selbst eine Schwester von ihnen sei. Die Gruppe durchquert auf ihrer Reise einen Sumpf, wo Perseus am Fuß einer Apollostatue das göttliche Schwert findet. Acrisius greift das Lager an, die Gruppe verfolgt ihn in die Wüste und bekämpft die Skorpione, die aus seinem Blut entstehen. Bei den 'Stygian Witches' muss das Auge gefangen werden. In der Unterwelt, wie auch in vielen anderen Regionen, müssen nicht nur die Gegner aus dem Film, sondern auch eine Vielzahl anderer Kreaturen besiegt werden. Als Perseus auf dem Pegasus nach Argos zurückkehrt, ist Andromeda bereits vom Mob entführt. Er muss eine Vielzahl Gegner besiegen, bevor der Kraken bekämpft werden kann. Hades tritt auf und offenbart seinen Plan, die Macht im Olymp zu übernehmen. Nach dem Kampf mit dem Kraken und dem Abschied von Andromeda fliegt Perseus zum Olymp, um dort seinen Vater Zeus zu treffen. Dieser fordert Perseus zum Kampf und begründet dies mit der Tatsache, dass alle Göttergenerationen bisher die vorige gestürzt haben. Perseus erklärt, dass er bereits über das Schicksal, dessen Personifikation die Götter sind, gesiegt habe. Trotzdem kommt es zum Kampf zwischen Zeus und Perseus, in dem Perseus siegt und Zeus' Angebot, einen Platz im Olymp anzunehmen, ausschlägt, da er sich für seine Adoptivfamilie entscheidet. Er warnt Zeus, dass sich dieser nun vor den Sterblichen beweisen müsse.

2042Vgl. 10.2.

11.6.2. Analyse

Das Spiel weist vielerlei Hinweise auf eine überhastete Entwicklung mit geringen finanziellen Mitteln auf. Hierzu gehören u.a. die Qualität der Grafik, die sich auch durch die Leere der Handlungsorte äußert: Beinahe alle großen Teile der Stadt weisen nur die Hauptfiguren auf, sodass Argos einer Geisterstadt gleicht. Trotz längerer Interaktionen zwischen den Figuren, wobei z.T. auf deren Hintergrund eingegangen wird, entstehen im Lauf des Spiels keine tieferen Charakterbilder als im Film, obwohl die Länge des Spiels dies nahelegt. *Clash of the Titans – The Videogame* weist außerdem bedeutende Handlungslücken auf, die die Kenntnis des Films voraussetzen und auf ein schlechtes Drehbuch des Spiels verweisen. Die Beweggründe einiger Figuren bleiben unklar und somit sinnlos: Ios Auftritt ohne Einführung oder Erklärung bzw. Calibos' Angriff, der vor der Einführung der Figur und deren Bezug zu Perseus stattfindet[2043], sind einige Beispiele dafür. Im Falle der Djinn ist ihr Auftritt im Spiel sogar völlig belanglos, das sie dort nichts zur Handlung beitragen.

Es werden generell viele Kämpfe hinzugefügt, um das Spiel künstlich zu verlängern, was den Spannungsbogen der Handlung zerstört. Die Begründungen sind dabei im besten Fall mit einer Reise unter Zeitdruck nicht vereinbar[2044], im schlimmsten Fall vollkommen trivial[2045]. Hierbei tauchen auch viele mythische Kreaturen auf, die im Film nicht zu finden sind[2046], jedoch z.T. anderen Spielen entnommen wurden[2047] oder gar nichts mit der griechischen Mythologie zu tun haben[2048] und wahllos verwendet werden, was z.B. in Bezug auf den Succubus zu bedenklichen Botschaften führt[2049].

2043Im Gespräch mit einigen Gefährten wird auch Acrisius und sein Schicksal angedeutet, wobei nicht auf Calibos verwiesen wird. Da im Kampf der Name 'Calibos' eingeblendet wird, ist ohne Vorkenntnis des Films keine Verbindung zum Namen 'Acrisius' gegeben, der in den optionalen Unterhaltungen mit den anderen Gruppenmitgliedern fällt. Im späteren Verlauf wird lediglich erklärt, dass er von Hades geschickt sei.

2044Kepheus braucht einen Beweis dafür, dass Perseus gut genug für die Aufgabe ist, sodass er viele Aufträge erfüllen muss, um den Respekt des Königs und der restlichen Krieger zu erlangen. Im Film steht die Reise unter Zeitdruck und es gibt auch keinen Andrang von anderen Kämpfern, die sich mit dem Kraken messen wollen. Daher wirken diese Quests wie ein plumper Versuch, das Spiel in die Länge zu ziehen

2045Beispielsweise muss man die Angel eines Mitreisenden finden, der sie irgendwo liegengelassen hat.

2046Hierzu gehören Satyrn, Kyklopen und Zentauren, eine Chimäre und auch ein Polyphem, dessen Tod natürlich mit dem Verlust des Auges einhergehen muss. Die anderen Kreaturen haben wenig bis nichts mit der griechischen Mythologie zu tun. Vgl. Homer: Odyssee. IX, 380-399.

2047Obwohl zweibeinige Kröten als Anspielung auf die Verwandlung der Bauern durch Leto verstanden werden können, kann dem Spiel diese bewusste Referenz nicht unterstellt werden. Des Weiteren sind ähnliche Wesen auch in *Titan Quest* vorhanden. Vgl. Ovid: Metamorphosen. VI, 313-381. Die zweiköpfigen Hunde referieren auf Orthos und wurden bereits in *Titan Quest* bearbeitet; sie weisen allerdings auch Ähnlichkeiten zur Darstellung der Chimäre in *Wrath of the Titans* auf. Dies wird durch das Faktum, dass beide Feuer speien, unterstrichen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 106.

2048Z.B. Wüstenwürmer riesigen Ausmaßes, die an *Dune* erinnern.

2049Perseus muss einen Succubus (einen weiblichen Sexualdämon aus der christlich-jüdischen Folklore, der Männer verführt) besiegen, um zu zeigen, dass er, im Gegensatz zu seinem Vater Zeus, sexuellen Versuchungen widerstehen kann. Weil Zeus in den meisten seiner Abenteuer einen aktiven Part einnimmt, ist die Darstellung eines Succubus denkbar schlecht gewählt. Das sich daraus ergebende Bild, dass Zeus von allen Frauen, mit denen er verkehrt,

Die Kämpfe, die auch im Film zu sehen sind, verblassen durch die künstliche Vergrößerung des Spielinhalts vor einem monotonen Hintergrund. Außerdem sind sie meist einfallslos inszeniert, wenngleich die Handlung des Films eine interessante Bearbeitung nahelegt, was vor allem beim Kampf mit der Medusa deutlich wird: Der Kampf mit der Medusa hat kaum Ähnlichkeit mit der Darstellung im Film, da im Spiel die Medusa durch primitives Gehacke vernichtet wird und jegliche Supsense aus dem Originalfilm und dem Film von 2010 fehlt, wenngleich am Ende der spiegelnde Schild auftaucht. Da allerdings während des Kampfes nur vereinzelt darauf geachtet werden muss, die Medusa nicht anzublicken, wirkt der Kampf inkonsequent und einfallslos. Zwar ist der optionale Charakter von Medusas Blick bereits in anderen Spielen enthalten, jedoch bietet es sich in einem Spiel zum Film, der dies nicht so darstellt, an, mit dieser Tradition zu brechen und mehr auf den Film einzugehen. Viele der Actionsequenzen in *Clash of the Titans* (2010) sind sicherlich von Videospielen wie *God of War* inspiriert. Im Spiel hätte so ein Kampf daher eine Art 'Heimvorteil', der jedoch nicht genutzt wird.

Die Vielzahl an neuen Gegnertypen und Kämpfen lässt die eigentliche Handlung noch mehr in den Hintergrund treten, als dies bereits im Film der Fall ist. Daher wird Io beinahe ausschließlich dazu benutzt, Perseus bzw. den Spieler daran zu erinnern, dass es sich bei dem Vorhaben um einen Widerstand gegen die Götter handelt, der den Konflikt zwischen Schicksal und Selbstbestimmung widerspiegelt. Wenngleich das Spiel einige wenige interessante Ansätze aufweist, werden diese jedoch nicht ausgebaut und somit zu plumpen Erklärungsversuchen degradiert[2050].

Das Eingreifen von Hades ist im Spiel direkter als im Film und charakterisiert ihn dort noch mehr als Antagonisten: Perseus wird bereits von Anfang an von Hades bekämpft, während er im Film dem Gott eher egal ist[2051]. Diese Feindseligkeit kann dadurch begründet werden, dass Perseus ein Sohn des Zeus ist, was im Spiel jedoch noch nicht erklärt ist. Der nutzlose Schlag auf Hades relativiert außerdem die angestrebte Rache durch Perseus, die im Film seine Motivation ausmacht. Inwiefern der Kraken Hades dabei helfen soll, den Olymp zu beherrschen, wird nicht erklärt. Am Ende bekämpft Perseus seinen Vater Zeus, besiegt ihn und erklärt, dass er sich nun vor den Menschen in Acht nehmen solle. Dieses Ende stellt einen starken Kontrast zum Abschluss des Films dar, wo sich Zeus und Perseus beinahe versöhnen und Io wieder zum Leben erweckt wird. Das Ende des Spiels hat außerdem große Ähnlichkeit mit *God of War*, wo gegen Zeus gekämpft werden muss[2052].

---

verführt wird, ist bedenklich.

2050Ios Tod wird damit begründet, dass sie das Schicksal von Perseus, das ihm die drei 'Stygian Witches' vorhergesagt haben, auf sich nimmt.

2051Hierbei wird versucht, mit der Grafik des Spiels die Filmsequenz nachzustellen, wobei viele Direktzitate vorkommen. Da die Grafik allerdings nicht sehr schön ist, wirkt dies allerdings sehr eigenartig.

2052Vgl. 11.4.

Einige Inhalte des Spiels verweisen auf den Film von 1981[2053], frühere Drehbuchversionen[2054], die ungeschnittene Version des Films von 2010[2055] oder nehmen Teile von *Wrath of the Titans* vorweg[2056], sodass deutlich wird, dass die Handlung des Spiels von vielen Entscheidungen des Filmstudios nicht betroffen ist. Hierzu gehört auch die visuelle Darstellung einiger Figuren im Spiel, die nicht der Inszenierung im Film entsprechen. Dies trifft vor allem auf die 'Stygian Witches' und den Kraken[2057] zu. Möglicherweise hat dies damit zu tun, dass das Konzept der Figuren im Film zu einem zu späten Zeitpunkt feststand, sodass die Spielentwickler eigene Designs anfertigen mussten. Die meisten Figuren orientieren sich visuell jedoch an den Figuren aus dem Film, wobei vor allem Perseus, Andromeda, Io und Draco stilecht übernommen wurden.

11.6.2.1. Mythologische Elemente im Gameplay

Aufträge nimmt man als Spieler in Form von Quests an, die jedoch nur scheinbar eine Wahl lassen, da alle Quest abgeschlossen werden müssen, um in das nächste Gebiet zu kommen und die Handlung voranzutreiben. Im Gegensatz zu der gleichermaßen im Film und Spiel propagierten Botschaft, dass man sich über sein Schicksal hinwegsetzen und eigene Entscheidungen treffen solle, lässt das Spiel dem Spieler keine Wahl und zwingt ihn, eine vorgegebene Richtung einzuschlagen.
Bubo, die artifizielle Eule, die in *Clash of the Titans* von 1981 erscheint und in der Neuverfilmung von 2010 nur einen sehr kurzen Gastauftritt hat, taucht im Spiel als Speicherpunkt auf, an dem der Spieler seine Fortschritte sichern kann. Bubo ist demnach, wie auch im Film, nur eine Referenz und hat keinerlei Einfluss auf die Handlung des Spiels selbst, was dadurch unterstrichen wird, dass Bubo bereits auf Paxos[2058] zu finden ist.
Das Gameplay weist auch viele Parallelen zu den *God of War*-Spielen auf, die aus naheliegenden

2053Der Sumpf verweist auf den Originalfilm von 1981, denn dort tritt der Pegasos zum ersten Mal auf. Im Spiel befinden sich dort außerdem eine Vielzahl gegnerischer Kreaturen.

2054Dass Perseus sich in Argos freiwillig meldet, verweist auf frühere Drehbuchversionen. Die Begründung im Spiel findet sich in einer Unterhaltung mit Andromeda: Ihr Leben soll vor der Willkür der Götter geschützt werden, da Perseus' Familie durch diese vernichtet wurde. Vgl. Beacham, Travis: Clash of the Titans. S. 33f.; Vgl. Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. S. 45f.

2055Apollo hat eine wichtige Rolle im Spiel, denn er gibt Perseus die Münze, mit der der Fährmann bezahlt werden soll. Dabei wird auf Teile des Films verwiesen, die nicht in der Kinoversion zu finden sind, allerdings im Bonusmaterial der DVD unter den nicht verwendeten Szenen auftauchen. Der Dialog entspricht dabei fast völlig der gestrichenen Sequenz.

2056Der 'Mount of Idols' kommt zwar im Film von 2010 nicht vor, jedoch trägt im Nachfolger *Wrath of the Titans* ein Berg mit einem großen Tempel denselben Namen, sodass das Spiel Elemente des zweiten Teils vorwegnimmt. Ob das Spiel vom Drehbuch zu *Wrath of the Titans* inspiriert ist oder ob die Inspiration vom Spiel zum Film erfolgt ist, bleibt unklar.

2057Der Kraken erinnert im Videospiel an einen Gremlin (*Gremlins* (1984)) und hat weder Ähnlichkeiten mit dem Kraken aus dem Film von 2010 noch mit der Vorgängerversion von 1981.

2058Wieso ausgerechnet diese Insel gewählt wurde, ist unklar. Im Film wird die Insel nicht benannt und in der antiken Literatur wird auf die Insel Seriphos verwiesen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. II, 34f.

Gründen – die *God of War*-Titel und auch *Clash of the Titans – The Videogame* sind Action-Adventures, die aus der 3rd Person Perspektive gesteuert werden und die im antiken Griechenland angesiedelt sind – sicherlich als Vorlage gedient haben, was sich u.a. durch vereinfachte Quicktime-Events und den Fokus auf den Kampf äußert. Bei Kämpfen gegen große Gegner werden die spektakulären und blutigen Schläge, die einen großen Reiz von *God of War* ausmachen, imitiert, wobei die überzeichneten Fontänen von Blut und Innereien wohl der Tatsache zum Opfer fielen, dass das Spiel familienfreundlich vermarktet werden sollte. Andere Elemente, wie Klettern und Platforming, sind zwar für das Genre typisch, jedoch erinnern die Animationen der Figuren und die Mechanik stark an *God of War*. Auch eine Adaption der charakteristischen 'Orbs' aus *God of War* ist im Spiel vorhanden. Die Waffenverbesserungen, die zwar auch in *God of War* zu finden sind, jedoch für das Genre ebenfalls typisch sind, werden mit Opfergaben an die Götter begründet: Bestimmte Gegenstände, die man im Laufe des Spiels sammelt, können gegen eine Waffenverbesserung im Rahmen eines Opfers an die Götter eingetauscht werden. Diese Mechanik widerspricht jedoch Perseus' Ablehnung der Götter sowohl im Film als auch im Spiel.

11.6.3. Rezeption

Die Kritiken zu *Clash of the Titans – The Videogame*, das nach dem Film für PS3, Xbox 360 und BlackBerry veröffentlicht wurde, sind überwiegend negativ. Die schlechte Story wird bemängelt[2059] dazu die unterdurchschnittliche Grafik und das repetitive Gameplay, ja alle Aspekte des Spiels[2060]. Dies ist nicht verwunderlich, da die Handlung des Films, der bereits kein großer Publikumserfolg war, im Spiel nur durch wiederholte Kämpfe angereichert wird, die der Narration die Dynamik nehmen und zum großen Teil wenig bis nichts mit dem Film zu tun haben.

2059„ Familiar scenes and characters from the film appear in the game, but these are intertwined with a series of events that feel laughably shoe-horned into the game. From quests that force Perseus to gather a fish to feed his companion, to levels that consist of killing more enemies than the guards in an effort to "prove" yourself to them (also read: we needed to extend this game so here's a filler level), the game is full with a host of stupid stages that serve no narrative purpose.“ IGN, 'Clash of the Titans: The Videogame Review': http://www.ign.com/articles/2010/07/30/clash-of-the-titans-the-videogame-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

2060Vgl. IGN, 'Clash of the Titans: The Videogame Review'.; Vgl. Gamespot, 'Clash of the Titans Review': http://www.gamespot.com/reviews/clash-of-the-titans-review/1900-6271497/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Metacritic, 'Clash of the Titans': http://www.metacritic.com/game/playstation-3/clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Game Trailers, 'Clash of the Titans: The Videogame': http://www.gametrailers.com/reviews/86piwd/clash-of-the-titans--the-videogame-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Onlinewelten.com, 'Clash of the Titans': http://www.onlinewelten.com/games/clash-of-the-titans/tests/griechische-tragoedie-6070/seite-3/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamezone, 'Kampf der Titanen im Gamezone-Test': http://www.gamezone.de/Kampf-der-Titanen-Xbox360-233107/Tests/Kampf-der-Titanen-im-Gamezone-Test-992804/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Youtube, 'Clash of the Titans Review' https://www.youtube.com/watch?v=KzbHMd6s6x0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Game Republic, das japanische Studio, das *Clash of the Titans-The Videogame* entwickelte, ist klein und ist vor allem für das Spiel *Genji: Days of the Blade* (2006) bekannt, dessen oft verspottete, desaströse Pressekonferenz auf der E3 der Firma einen schlechten Ruf einbrachte[2061]. Game Republic ging ein Jahr nach der Veröffentlichung von *Clash of the Titans – The Videogame* in Konkurs[2062].

11.7. Platformer: *Apotheon* (2015)

Platformer werden auch 'Jump 'n' Run'-Spiele genannt. Die Spielfigur wird anhand von Sprüngen und Rennen bewegt, wobei das Leveldesign meist zweidimensional ist[2063]. Einige dieser Spiele werden auch Sidescroller genannt, da sich die Kamera meist auf die Spielfigur zentriert und nicht aus der Sicht der Figur agiert wird, sodass die virtuelle Welt nur durch die Bewegung der Figur erforscht werden kann. Platformer können auch verschiedene Elemente aufweisen, die sie mit anderen Genres verbinden. Hierzu gehören z.B. Shooter-, Adventure- oder Rollenspielelemente.
Bei *Apotheon* handelt es sich um einen Platformer mit Adventureelementen. Die Besonderheiten des Spiels, das dem kleinen Studio AlienTrap entspringt, sind die konkrete Bezugnahme auf ausschließlich antike Quellen und sein visueller Stil, denn *Apotheon* imitiert schwarzfigurige griechische Vasenmalerei. Dabei weist das Spiel auch viele visuelle Referenzen auf, wie u.a. den Aphaiatempelfries, die Zeusstatue in Olympia und diverse bekannte Motive von Vasenmalereien aus der schwarz- und rotfigurigen Epoche.

11.7.1. Handlung

In einem Video wird erklärt, dass die Götter die Menschen verlassen und daher Felder unfruchtbar werden und sich die Sonne verdunkelt. Das Spiel beginnt mit einem Angriff von Banditen auf das Dorf Dion, da ohne das Gesetz der Götter Chaos ausgebrochen ist. Nikandreos, der Spielercharakter, verteidigt das Dorf. Hera zeigt sich ihm und erwählt Nikandreos zu ihrem Champion. Sie erklärt, dass Zeus die Menschen aufgegeben habe und diese daher dem Untergang geweiht seien. Sie will den Menschen helfen und sich dadurch an Zeus rächen. Hera befördert

2061Vgl. Know Your Meme, 'E3 Sony 2006 / Giant Enemy Crab':http://knowyourmeme.com/memes/e3-sony-2006-giant-enemy-crab Zugriffsdatum: 02.11.2016.
2062Vgl. VG 24/7, 'Report – Game Republic quietly shutting down': http://www.vg247.com/2011/06/16/report-game-republic-quietly-shutting-down/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.
2063Bekannte Beispiele sind die klassischen Spiele der *Super Mario*-Reihe, die meist über zweidimensionale Grafik verfügen. *Super Mario 64* stellt eine Ausnahme als dreidimensionaler Platformer dar.

Nikandreos in den Olymp, wo er die Götter besiegen oder auf seine Seite bringen muss. Nikandreos muss zunächst die Lyra des Apollo, den Bogen der Artemis und die Garbe der Demeter finden. Dabei müssen verschiedene Reiche, die den Zuständigkeitsbereichen der jeweiligen Götter entsprechen, durchlaufen werden. Nachdem er Heras Auftrag ausgeführt hat, wird Nikandreos von Hera, Zeus, Ares, Athene und Poseidon überrascht. Hera verrät Nikandreos und Zeus erklärt, er habe fünf Generationen Menschen gesehen und jede sei schlimmer als die vorige gewesen. Er wirft Nikandreos zurück auf die Erde, während er ihm zuruft, dass er kein Gott sei. Dort sind die Menschen verzweifelt, denn Dion liegt in Ruinen und wird von Kyklopen angegriffen. Hera zeigt sich Nikandreos und entschuldigt sich bei ihm. Ihr Verstellung sei jedoch nötig gewesen, da Zeus sonst ihren Plan aufgedeckt hätte. Sie erklärt, dass Athene, Ares und Poseidon von Zeus mit der Vernichtung der Menschheit betraut worden seien, und schickt Nikandreos abermals zum Olymp, um nun diese drei Götter aufzuhalten. Nachdem Nikandreos auch diese Götter besiegt oder überzeugt hat, schickt Hera ihn gegen Zeus. Dieser durchschaut Heras Pläne und fesselt sie. Nikandreos besiegt Zeus, wirft ihn in den Tartaros und befreit Hera nicht. Auf der Erde trifft Nikandreos abermals Zeus, der den Rest seiner göttlichen Macht gegen ihn aufbringt. Nachdem Zeus besiegt ist, geht Nikandreos zurück zur Erde, die Sonne beginnt wieder zu scheinen und die Tiere kommen langsam zurück. Abschließend kreiert er aus der Erde einen neuen Menschen.

11.7.2. Analyse

Die Grundidee, dass die griechischen Götter abgelöst werden (aus welchen Gründen auch immer), ist in neueren Mythenbearbeitungen ein wiederkehrendes Motiv, jedoch wird dieses in *Apotheon* innovativ umgesetzt, da ein Element der griechischen Mythologie, das nur angekündigt und nicht ausgearbeitet ist, zu Ende geführt wird. Ausschließlich antike Quellen dienen als Ausgangspunkt für eine neue Geschichte, die als Konsequenz des vorhandenen Materials verstanden werden kann. Auf Steintafeln, die bei relevanten Elementen im Spiel zu finden sind, kann man passende Zitate aus der antiken Literatur lesen. Diese können in ihrer unveränderten Form Hinweise zum weiteren Spielverlauf geben und beinhalten Auszüge aus Werken bekannter antiker Dichter[2064].
Trotz der Bezugnahme auf antike Quellen lassen sich auch diverse moderne Einflüsse wie *God of War* und *Titan Quest* nicht übersehen, auch wenn diese für das Spiel z.T. als Negativbeispiel gelten mögen. Auch moderne Interpretationen von antiken Texten sind erkennbar, denn die Erdgeborenen

2064Hierzu gehören Homer, Hesiod, Euripides, Philostratus der Ältere, Nonnus, Kallimachos, Valerius Flaccus, Aischylos, Apollodor, Pausanias, Oppian, Platon, Apollonius von Rhodos und Heraklit.

aus dem Argonautenepos, auf das konkret verwiesen wird, werden, wie bei *Jason and the Argonauts* (1963), als Skelettkrieger inszeniert[2065].

Apotheon zeichnet sich vor allem durch die visuelle Aufbereitung aus. Der liebevolle Versuch, die gesamte Handlung im Stil schwarzfiguriger Vasenmalerei darzustellen, gibt dem Spiel trotz des abstrakten Aspektes eine eigene Authentizität, die in anderen visuellen Bearbeitungen, die die griechische Mythologie mit Bombast inszenieren, kaum erreicht wird. Dadurch, dass ein Kunststil verwendet wird, der zur selben Zeit wie viele der literarischen Mythenbearbeitungen entstanden ist, ergibt sich eine in sich geschlossene und organische Darstellung. Dass viele Abbildungen von Göttern, die unser heutiges Verständnis und Bild von ihnen prägen, auf Vasenmalereien der schwarzfigurigen Epoche zu finden sind, legt eine solche visuelle Aufbereitung nahe.

Während des Spiels kann der Spieler bzw. Nikandreos verschiedenste Waffen und Ausrüstungsgegenstände erlangen, die z.T. konkrete historische Vorbilder, mit Namen, aufweisen[2066]. Dazu finden sich Gegenstände, die auf verschiedene Mythen anspielen, wie der Schild des Ajax, die Sonnenscheibe des Helios und der Speer der Keren[2067]. Zu den Gegenständen, die Nikandreos von den Göttern erhält, kann man den mythologische Hintergrund nachlesen[2068]. Es gibt auch Einflüsse kontemporärer Antikendarstellungen: Das stilisierte Schwert des Leonidas aus *300* hat es ebenfalls ins Spiel geschafft[2069]. Dass Nikandreos auch Steine hochheben und diese auf Gegner werfen kann, ist, wenngleich dies an das Gameplay von *Super Mario Bros. 2* erinnert, ebenfalls ein in der antiken Literatur begründetes Element[2070].

11.7.2.1. Darstellungen der Götter und des Mythos

Nikandreos ist der Spielercharakter und die Hauptfigur des Spiels, der, wie in *Titan Quest*, stumm bleibt, sodass die Unterhaltungen und Beweggründe von Nikandreos nur erahnt werden können. Er ist für den Spieler ein unbeschriebenes Blatt, denn sein Name Nikandreaos (siegreicher Mensch)

2065*Jason and the Argonauts.* 1:33:00-1:38:17.; Vgl. Apollonios von Rhodos: Das Argonautenepos. III, 1354-1407.; Vgl. Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. S. 113-115.; Vgl. 11.4., 11.5.2.2.

2066Dabei werden auch die griechischen Namen verwendet. Beispielsweise kann man Sarissa, Kopis, Xiphos, Doru (einzig hier scheint es ein Problem mit der Aussprache zu geben, da die lateinische Schreibweise des Speers 'Dory' wäre), und Aspis-Schild finden.

2067Der Schild des Ajax hat dabei eine Turmform, was auf die Beschreibung in der *Ilias* zurückzuführen ist, die ähnlich in *Troy* umgesetzt ist. Die Sonnenscheibe des Helios ist ein Schild, der im Dunkeln leuchtet, sodass der Spieler sich nicht zwischen Schild und Fackel entscheiden muss; der Speer der Keren ist ein Wurfspeer, der mehrere Gegner durchdringen kann. Vgl. *Troy.* 53:28.; Vgl. Homer: Ilias. VII, 219.; Vgl. Hesiod: Theogonie. 211-219.

2068Beispielsweise wird bei der Lyra des Apoll auf die Entstehungsgeschichte dieses Instruments verwiesen. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. III, 112f.

2069Vgl. *300*. 1:37:19. Im Spiel wird nur die Form übernommen.

2070Vgl. Homer: Ilias. XII, 445-466.

dient eher zur Typisierung der Figur, als zu ihrer Identifizierung. Nikandreos steht stellvertretend für die Menschheit generell und stellt das Gegenteil zum destruktiven Kratos dar. Im Gegensatz zur Hauptfigur in *God of War* kämpft Nikandreos ums Überleben und für die Selbstbestimmung aus Notwehr. Es handelt sich also nicht um einen Rachefeldzug, sondern um eine Revolution. Dass die Menschen über sich selbst bestimmen, wird deutlich, als Nikandreos, der zunächst von Hera als Waffe gegen Zeus verwendet wird, sich gegen diese wendet. Jedoch geschieht dies, im Gegensatz zu *God of War* nicht aus Beliebigkeit, sondern um die Menschheit endgültig vom Willen der intrigierenden Götter zu befreien, die überwiegend die Menschheit verachten und sie lediglich als Mittel zum Zweck und zur Selbstdarstellung ansehen.

Das Spiel nimmt das Ende durch den Namen *Apotheon* und den Namen des Spielercharakters 'Nikandreos' vorweg. Am Ende weist Nikandreos Elemente des christlich-jüdischen[2071] Gottes auf: Er erschafft allein den Menschen und die Schöpfung aus dem Chaos. Möglicherweise hat er mit dem Apfel der Eris Heras Gabe der Herrschaft angenommen[2072], was ihn zur monotheistischen Gottheit macht. Wie Prometheus lässt Nikandreos den Menschen aus Erde entstehen[2073]. Er herrscht jedoch nicht im klassischen Sinne als monotheistische Gottheit, da die Olympischen Götter nicht getötet, sondern in den Tartarus verbannt werden, wobei einigen auch dieses Schicksal erspart bleibt. Zeus mag die Ausnahme bilden. Diese Darstellung entspricht antiken Darstellungen und löst auch das Problem des Tötens einer unsterblichen Entität[2074]. Dies bedeutet aber im Hinblick auf die Interpretation, dass Nikandreos am Schluss der christlich-jüdische Gott ist, dass es sich bei ihm jedoch nicht um eine monotheistische Gottheit handelt, da die griechischen Gottheiten noch existieren und sich nur 'zur Ruhe gesetzt' haben. Da viele der Olympische Götter ihre Macht an Nikandreos abgegeben haben, vereint dieser nun deren Macht in sich, weshalb sie nicht mehr als 'Götter' bezeichnet werden können. Das Motiv eines monotheistischen Gottes am Ende der griechischen Götterwelt lässt sich auch andernorts erkennen[2075].

Hera bezeichnet sich selbst als schönste Göttin und ist mit einem Apfel dargestellt[2076]. Sie hilft Nikandreos nicht primär, weil sie die Menschheit retten will, sondern weil sie Zeus für seine

2071 Möglicherweise ist der Bezug konkreter auf den christlichen Gott, da die Fleischwerdung Gottes in der christlichen Vorstellung tiefer verwurzelt ist als in der jüdischen. Da es sich dabei um Spekulation handelt, soll der Begriff 'christlich-jüdischer Gott' allerdings weiterverwendet werden.

2072 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 2.

2073 Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 45.

2074 Beispielsweise werden in allen antiken Darstellungen die Titanen nach der Titanomachie in den Tartaros verbannt, wo sie leben, aber nichts tun können. In vielen neuen Bearbeitungen des griechischen Mythos ist es möglich, dass Götter endgültig sterben können. Vgl. 10.3., 10.4, 11.4., 11.5.

2075 Vgl. 11.4.

2076 Hera sieht sich selbst trotz des Parisurteils als schönste der Göttinnen. Diese Darstellung mag außerdem darauf anspielen, dass sie Nikandreos die Macht verspricht, die Menschen zu retten. Vgl. Apollodor: Bibliotheke. VI, 2.

zahlreichen Ehebrüche[2077] büßen lassen und seine Herrschaft, die sie als „irresponsible patriarchy“[2078] bezeichnet, beenden will. Dies zeigt zwar eine moderne und emanzipierte Hera, die jedoch wegen ihrer Instrumentalisierung der Menschheit nur eine bedingt positive Figur ist. Zwar müssen alle Götter Zeus gehorchen[2079], jedoch hat sie als Königin der Götter Möglichkeiten einzugreifen. Mit Hera wird im Spiel die Pfauenfeder assoziiert[2080].

Demeter, die die Menschheit nicht vernichtet sehen will, schickt Nikandreos zu Persephone, da diese über die Macht des Frühlings verfügt. Zeus hat ihr befohlen, im Hades zu bleiben, sodass auf der Erde ständig Winter herrscht. Persephone übergibt Nikandreos die Macht über den Frühling, sodass sie auf ewig bei ihrem Gemahl bleiben und es trotz allem weiterhin Frühling werden kann. Die Kraft über die Jahreszeiten ist daher in *Apotheon* zwischen Persephone und Demeter aufgeteilt, wird aber dadurch, dass Nikandreos die Macht an Demeter gibt, wieder unter dieser vereint.

In der **Unterwelt** trifft man zunächst Charon, der jedoch wegen der Anzahl anderer lebender Helden, die bereits in den Hades kamen, nicht sehr überrascht ist. Diese leicht ironische Darstellung spielt auf die wahrhaft vielen Helden der griechischen Mythologie an, die in den Hades gingen und ihn wieder verließen. Dazu gehören Herakles, Odysseus, Orpheus und Theseus[2081]. Die Darstellung des Hades entspricht eher den antiken Vorstellungen als heutigen Darstellungen, da das Bild der feurigen christlichen Hölle[2082] zugunsten eines dunklen, kalten Ortes fallen gelassen wird, wobei auch die Unterweltenflüsse Styx, Lethe, Acheron, Cocytus und Phlegeton[2083] bearbeitet werden. Die Seelen im Hades sehnen sich nach der Wärme eines lebendigen Körpers, was an die Opfer für die Toten bei Homer und besonders an die Darstellung in *L' Odissea* und *The Odyssey* erinnert[2084].

2077An späterer Stelle im Spiel werden einige Geliebte des Zeus namentlich erwähnt und auch eine Stelle aus der *Ilias,* die auf einer Steintafel zu lesen ist, unterstreicht diese Darstellung. Vgl. Homer: Ilias. XIV, 315-328.

2078*Apotheon.*

2079Ähnliche Elemente lassen sich auch in anderen Bearbeitungen finden, die wahrscheinlich allesamt auf die Darstellung in der *Ilias* zurückgehen. Vgl. 9.1., 10.2., 10.4.; Vgl. Homer: Ilias. VIII, 1-27.

2080Der Pfau ist ein heiliges Tier der Hera, was bereits in der Serie *Hercules: The Legendary Journeys* öfters zur Charakterisierung der Hera dient. Die Beschreibung der Feder weist außerdem auf den eifersüchtigen und täuschenden Charakter der Hera hin, sodass das positive Bild der emanzipierten Hera relativiert wird. Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 625-723.; Vgl. 8.2.2.1.

2081Dank der Darstellung in späteren Bearbeitungen kann man auch Dante Alighieri zu diesen Personen zählen, da seine Beschreibung der Hölle in der *Göttlichen Komödie* auch Figuren aus der griechischen Mythologie (z.B. auch Charon) mit einbezieht. Im Rahmen dieser Abhandlung werden außerdem weitere Helden vorgestellt, die im Rahmen moderner Darstellungen ebenfalls den Hades besuchen, wie Perseus und Andromeda (vgl. 10.2. & 10.3.), Cheiron, Ajax und Arkantos (vgl. 11.3), Kratos (vgl. 11.4.), und der namentlich flexible Held aus *Titan Quest* (vgl. 11.5.).

2082Vgl. Homer: Odyssee. XI, 1-332, 385-635.; Eine ähnliche Darstellung findet sich in *L'Odissea* und *Titan Quest* (Vgl. 8.2.1.1., 11.5.). Darstellungen der Unterwelt, die an die christliche Hölle erinnern siehe 9.1., 9.2., 10.2.2.3., 10.3., 11.3., 11.4.

2083Vgl. Homer: Odyssee. X, 513.; Vgl. Vergil: Aeneis. VI, 550f.; Vgl. Platon: Phaidon. Ein Gespräch über die Unsterblichkeit der Seele. Stuttgart: Phaidon Verlag, 1987. 61 (S.183f.).; Vgl. Ovid: Metamorphosen. XI, 592-604. Jeder der Flüsse stellt ein eigenes Level mit thematisch zum jeweiligen Fluss passenden Elementen dar. Beispielsweise ist der Phlegeton mit sehr viel Feuer charakterisiert.

2084Vgl. Homer: Odyssee. XI, 34-50.; Vgl. 8.2.1.1.; *The Odyssey.* 1:24:20-1:25:15.; *Odissea.* Disc 2. 1:17:20-1:19:30.

Nikandreos trifft dort außerdem einen bereits besiegten Gegner[2085].

Artemis' Reich ist ein großer Garten, in dem verschiedene Untiere besiegt werden müssen[2086]. Sie lädt Nikandreos zu einem Jagdspiel ein: Abwechselnd verwandeln sich Nikandreos und Artemis in einen Hirsch, der mehrere Etappen durchlaufen muss und vom jeweils anderen gejagt wird. Dabei wird Artemis getötet und Nikandreos erhält den Bogen. Diese Episode erinnert an die Aktaion-Geschichte, die im Spiel neben dem Mythos um Orion erwähnt wird[2087], zeigt aber auch die Naivität und Selbstüberschätzung der Göttin, die im Rahmen dieses Spiels stirbt[2088].

Apollo wird in *Apotheon* als arroganter Künstler gezeigt, der für die Elite des Olymp Konzerte gibt. Als Nikandreos zu einer solchen Veranstaltung kommt – als prophetischer Gott hat Apollo sein Kommen vorhergesehen – wird Apollos Verachtung für die Menschen deutlich, da sie sich trotz göttlicher Geschenke in seinen Augen als unwürdig erwiesen hätten und nicht erleuchtet seien. Er stiehlt außerdem Helios' Wirkungsbereich als Sonnengott[2089]. Seine Wachen weisen Bögen[2090] und Sonnenstrahlen als Helmbusch auf, und der Kyklop Brontes[2091] tritt ebenfalls auf. Vor Letzterem wird mithilfe einer Tafel, die die passende Passage aus der Theogonie aufweist, gewarnt. Des Weiteren zeigt sich, dass eine gewisse Vorkenntnis der griechischen Mythen für dieses Spiel hilfreich ist, denn den Kyklopen mit Geschossen ins Auge zu treffen, erweist sich als effektivste Methode, jedoch wird diese innerhalb des Spiels nicht angedeutet. Des Weiteren muss Daphne[2092] im Garten des Apollo aufgesucht werden. Sie wird dabei als Pflanze-Mensch-Hybrid dargestellt. Voller Abscheu erklärt sie, dass Apollo sie nach ihrer Verwandlung in seinen Garten gebracht habe, um sie dort jeden Tag zu streicheln.

Optional können auch noch die Häuser von **Aphrodite**, **Dionysos** und **Hephaistos** aufgesucht werden. Vor Dionysos muss sich Nikandreos bei einem – wie könnte es anders sein – Trinkwettbewerb auszeichnen. In Hephaistos' Schmiede, in der sich lebende Statuen aufhalten, die

2085Möglicherweise handelt es sich dabei um eine Anspielung auf *Titan Quest*, wo der tote Typhon nochmals besiegt werden muss, und/oder auf *God of War*, wo in mehreren Teilen der Kapitän des Schiffes aus *God of War I* als Referenz oder Schatten auftaucht. Vgl. 11.4., 11.5.

2086Hierzu gehören Wölfe, Satyrn und eine Chimäre, sowie Kreaturen mit tierischem Oberkörper. Ein Beispiel aus der griechischen Mythologie stellt hierfür der Minotaurus dar. In *Apotheon* haben diese Kreaturen jedoch Wolfs- oder Elefantenköpfe, was an ägyptische oder hinduistische Elemente erinnert. Der Mensch-Elefantenhybrid im Rahmen der griechischen Mythologie findet sich außerdem bei *God of War: Ascension.* Vgl. 11.4.

2087Vgl. Ovid: Metamorphosen. III, 131-252.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 25f.

2088Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 193.

2089Dies spielt auf das Problem an, dass Apollo und Helios beides Sonnengottheiten sind: „Verschiedene Namen können zusammenfallen […], sie können bewusst gleichgesetzt werden wie Apollon und Helios;“ Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 190.

2090Homer: Ilias. I, 44-52.

2091Brontes ist einer der Kyklopen der ersten Generation. Vgl. Hesiod: Theogonie. 139-146.; Vgl. Apollodor: Bibliotheke. I, 1.

2092Vgl. Hyginus: Fabulae. Daphne (S. 17ff.).; Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 452-567. Eine weitere Bearbeitung dieses Elements im Videospiel findet sich bei *Titan Quest* (11.5.).

in Anlehnung an die frühgriechischen Skulpturen Kouroi genannt werden[2093], ist der Schmiedegott so sehr in seine Arbeit vertieft, dass er die jüngsten Entwicklungen scheinbar nicht wahrnimmt. Es kann auch **Hermes'** Verschwinden untersucht werden: Da dieser mit den Menschen sympathisierte, ließ ihn Zeus in den Tartaros zu werfen. Als Belohnung versprach Zeus einem der Vollstrecker Hermes' Platz. Wenn alle besiegt sind, kann man deshalb auf Hermes' Stab zugreifen[2094].

In **Poseidons** Reich erhält Nikandreos Hilfe von Thetis, die ihm erklärt, wie die Erdbeben, und Fluten[2095] zu stoppen sind. Nachdem Nikandreos diese Aufgaben gemeistert hat und dabei auf einem Schiff durch das Meer steuern muss, wobei auch andere Inseln erkundet werden können[2096], bekämpft er den Meeresgott. Poseidon ragt mit Dreizack, mit dem er Wellen und Schiff umherwirft, aus dem Meer auf.

Athene stellt als Göttin der Weisheit Nikandreos' Verstand auf die Probe, hält ihm seine Hybris vor und erklärt, dass er diese Prüfung kaum meistern könne, da er kein Gott sei. Die Prüfung besteht darin, dass ein aus drei ineinander liegenden rotierenden Teilen bestehendes Labyrinth durchlaufen werden muss, in dem sich mehrere Fallen und Logikpuzzles befinden. Als Nikandreos alle Prüfungen besteht, sieht sie ein, dass sie besiegt ist, und ergibt sich, übergibt ihm die Aegis und dankt als Göttin ab, wobei sie hofft, als positive Gottheit in Erinnerung zu bleiben.

Ares' Reich ist voller Leichen und Blutflüsse und die Krieger darin bekämpfen sich wahllos und ohne System. Dies stellt gut den Gegensatz zu Athene dar, denn Ares steht für den wilden, blutrünstigen Kampf, der im Gegensatz zur überlegten, strategischen Kriegsführung steht[2097]. Hier müssen Otus und Ephialtes[2098], sowie Phobos und Deimos[2099] besiegt werden, die durch passende Stellen aus antiker Literatur auf Steintafeln angekündigt werden. Diomedes wird in diesem Reich gefangengehalten, da er Ares verwundet hat[2100]. Mit dessen Speer, mit dem Ares bereits verwundet wurde, kann Ares von Nikandros besiegt werden.

Zeus wird als sehr verbittert dargestellt, denn er ist enttäuscht über die Entwicklung der Menschen in den fünf Generationen, die den fünf mythologischen Zeitaltern entsprechen. Die Auszüge von

2093Dieses Element findet sich ebenfalls in vielen anderen Spielen, jedoch werden lebende Statuen dort entweder Automatos oder Talos genannt. Vgl. 11.3., 11.4., 11.5.

2094Dieser funktioniert wie eine Harpune, an der sich Nikandreos hinaufziehen kann. Dass dies mithilfe einer Kette funktioniert, erinnert an die Klingen von *God of War*, mit denen dies wegen der Ketten ebenfalls gemacht werden kann.

2095Dabei handelt es sich um die Herrschaftsbereiche des Poseidon. Auch die Pferde als Tiere des Poseidon und Meermänner (Tritonen) werden berücksichtigt. Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 212-217.

2096Dies geschieht mithilfe eines Kompasses. Die Darstellung erinnert an die *Odyssee,* wie auch der Kampf gegen Poseidon auf dem Schiff .

2097Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 259-261.; Vgl. Homer: Ilias. V. 31, 890f.; Vgl. Aischylos: Agamemnon. 1506-1513.

2098Vgl. Homer: Ilias. V, 385-391.

2099Vgl. Hesiod: Theogonie. 933-936.; Vgl. Homer: Ilias. XIII, 298-303; XV, 113-120.

2100Vgl. Homer: Ilias. V, 844-887.

Aischylos' *Der gefesselte Prometheus*, die auf Steintafeln zu finden sind, thematisieren Zeus' Willen, die Menschheit zu vernichten, und passen zu seiner Handlungsmotivation[2101]. Die Vorstellungen vom goldenen Zeitalter bis hin zum eisernen Zeitalter sind aus der Antike übernommen[2102]. Lediglich die Herrschaft des Titanen Kronos im goldenen Zeitalter wird nicht angesprochen, sondern Zeus als Herrscher im goldenen Zeitalter dargestellt. In *Apotheon* sehnt sich Zeus nun nach einem 'dunklen Zeitalter' ohne Menschen, das dem eisernen Zeitalter folgen soll, weshalb er alle Menschen, die ihn so herb enttäuscht haben, vernichten und mit den Göttern zusammen über den Kosmos herrschen will. Dies ist bereits bei Hesiod angedeutet, sodass im Spiel diese Ankündigung ausgebaut und durchgespielt wird. Auch das Szenario zu Beginn des Spiels, das das Recht des Stärkeren ohne die Götter, die die Menschen im Stich lassen, suggeriert, verweist auf Hesiod[2103].

Auf dem **Olymp** haben nun auf Zeus' Geheiß alle Gottheiten Zuflucht gesucht, bis die Menschen vernichtet sind und die Erde wieder bewohnbar ist. Darunter fallen nicht nur die bekannten Olympischen Gottheiten, sondern auch alle Arten von Nymphen und Flussgöttern[2104], die im Spiel nicht namentlich genannt werden und einfach herumlaufen und dort, wie in einer irdischen Siedlung, ihren Geschäften nachgehen. Der Olymp weist generell viele Charakteristika eines irdischen Ortes auf, denn es gibt Häuser, Schmieden, eine Agora und eine Akropolis und sogar ein Badehaus. Des Weiteren hat jeder Olympische Gott seinen eigenen Bereich auf dem Olymp. Diese Vorstellung lässt sich ebenfalls in der griechischen Mythologie finden[2105], wobei in *Apotheon* das Element der göttlichen Parallelgesellschaft, die menschliche Züge aufweist, unterstrichen wird[2106]. Die Wachen auf dem Olymp entstanden in *Apotheon* aus den Knöcheln der Hekatoncheiren[2107].

2101Vgl. Aischylos: Der gefesselte Prometheus. 228-233.

2102Vgl. Hesiod: Werke und Tage. 106-201.; Vgl. Ovid: Metamorphosen. I, 89-150; XV, 96-110.

2103Hesiod: Werke und Tage. In: Hesiod, Vergil, Ovid: Werke und Tage – Vom Landbau – Liebeskunst. Übersetzt von Walter Marg, von Johannes und Maria Götte sowie von Niklas Holzberg. Mit Einführungen und Erläuterungen von Michael Erler, Johannes Götte und Niklas Holzberg. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1990. S. 27-50. 180-193.

2104Die griechische Mythologie weist viele Naturgottheiten auf, die Flüsse oder Wiesen bewohnen. Das wohl bekannteste Beispiel hierfür stellt der Flussgott Skamandros aus der *Ilias* dar. Vgl. Homer: Ilias. XXI, 211-382. Diese Gottheiten spielen auch auf ihre Existenz als Naturgottheiten im Spiel selbst an, indem die Flussgötter über die Menschen schimpfen, da diese oft in ihre Flüsse urinieren, und verschiedene vor dem Kampf fliehende Göttinnen erklären, dass sie nur Nymphen von unbedeutenden Wiesen seien.

2105Vgl. Homer: Ilias. XI, 75ff; XIV, 159-169; XVIII, 369ff.

2106Vgl. Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. S. 192ff.

2107Dieses Element ist dem Mythos hinzugefügt, stellt aber eine interessante Idee dar. Die Notwendigkeit der Wachen auf dem Olymp hat jedoch vor allem einen spielmechanischen Hintergrund, um dem Spieler kein zu rücksichtsloses Verhalten zu erlauben.

11.7.2.2. Rezeption

Apotheon ist das dritte Spiel des kleinen Spielentwicklers AlienTrap Games Inc. Das Spiel wurde in den Kritiken generell positiv bewertet[2108], jedoch werden dem Spiel auch Schwierigkeiten beim Gameplay vorgeworfen[2109], was bei einem kleinen Entwickler jedoch keine Seltenheit ist. Dennoch wird vor allem der visuelle Stil gelobt[2110] und der Ansatz der Narration, deren Ähnlichkeit zu *God of War* oft angesprochen wird, meist als gelungen empfunden[2111]. Einige Monate nach der Veröffentlichung von *Apotheon* wurde dem Spiel ein Mehrspielermodus hinzugefügt, der auch ohne die Einzelspielerkampagne kostenlos unter dem Namen *Apotheon Arena* angeboten wird. Die Spielmechanik bleibt dabei dieselbe, jedoch bekämpfen sich Spieler mit sowohl männlichen, als auch weiblichen Helden gegenseitig[2112].

2108Vgl. Metacritic, 'Apotheon': http://www.metacritic.com/game/pc/apotheon Zugriffsdatum: 02.11.2016.
2109Vgl. IGN, 'Apoptheon Review': http://www.ign.com/articles/2015/02/05/apotheon-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'Apotheon Review': http://www.gamespot.com/reviews/apotheon-review/1900-6416025/ Zugriffdatum: 02.11.2016.
2110Vgl. Rock Paper Shotgun, 'Wot I Think: Apotheon': http://www.rockpapershotgun.com/2015/02/06/apotheon-review/#more-268695 Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Gamespot, 'Apotheon Review'.; Vgl. Eurogamer.net, 'Apotheon Review': http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-05-apotheon-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.
2111Vgl. Eurogamer.net, 'Apotheon Review'.; Vgl. IGN, 'Apoptheon Review'.; Andere Ansätze: Vgl. GamePro, 'Apotheon – PlayStation 4' http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/apotheon/test/apotheon,50991,3083061.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. PC Games, 'Apotheon im Test: Griechenland-Abenteuer mit schickem Artdesign': http://www.pcgames.de/Apotheon-PC-260021/Tests/Im-Test-Griechenland-Abenteuer-mit-schickem-Artdesign-1150542/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.
2112Vgl. Rock Paper Shotgun, 'Apotheon Arena: Free Mythological Multiplayer Murder': http://www.rockpapershotgun.com/2015/12/12/apotheon-arena-free-multiplayer-standalone/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.; Vgl. Steam, 'Apotheon Arena': http://store.steampowered.com/app/417890/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

12. Abschluss

12.1. Fazit

Dass griechische Mythen ungebrochen bis heute rezipiert werden, ja ihre populärkulturellen, neuen Bearbeitungen zu Kassenschlagern werden können, zeigt, dass sie als Teil des kulturellen Gedächtnisses bis heute für das Publikum relevant sind: Sie sind emotionale Narrationen über die Entstehung der Welt und die Zusammenhänge des Lebens, jenseits naturwissenschaftlich-rationaler Erklärungen. Sie dienen dazu, Ängste und Wünsche zu thematisieren. Emotionales Miterleben und Katharsis sind zentrale Aspekte von Mythen. Deshalb braucht jede Gesellschaft Mythen, wie rational sie auch sein mag.

Aufgrund der Analysen kann festgehalten werden, dass Film, Fernsehen und Videospiel als 'emotionale Medien' für die Vermittlung des 'emotionalen' Mythos besonders geeignet sind: Visuelle und akustische Inszenierungen von Göttern und überirdischen Erscheinungen, dazu Musik, Licht, Kameraführung und Kameraperspektive involvieren den Zuschauer in das Geschehen und bewirken die Katharsis. Diese Medien bedienen die Schaulust und führen wirksame antike Aufführungstraditionen fort. Der Film zeichnet sich dabei durch die spektakuläre Inszenierung großer Bilder aus, das Fernsehen durch die Möglichkeit, Narrationen theoretisch endlos fortzusetzen, und das Videospiel durch Interaktion des Spielers mit dem mythischen Stoff.

Die Untersuchung ergibt, dass die Basis für die Bearbeitungen in diesen Medien archäologische Funde, historische Tatsachen aus der griechischen und römischen Antike, moderne populärkulturelle Motive, sowie andere Mythenbearbeitungen seit der Antike sind. Dies inkludiert frühere Filme und Spiele, umfasst jedoch besonders jene antiken Bearbeitungen, die als kanonisch erachtet werden, vor allem Homer. Durch diese Mischung verschwimmen die Grenzen zwischen Phantasie und Historie, zwischen Vergangenheit und Gegenwart, sodass der mythische Aspekt und seine Allgemeingültigkeit evident ist. Wenngleich viele Bearbeitungen den Mythen Neues hinzufügen, greifen sie dennoch auf bekannte Motive und Klischees zurück.

Es zeigt sich, dass Mythen für das Publikum des 20. und 21. Jahrhunderts relevant sind, da sie, im Gegensatz zu Fantasy, identitäts- und ursprungsstiftend sind, die Figuren Archetypen darstellen und sich auf menschliche Grundprobleme beziehen. Bearbeitungen weisen dabei Merkmale der eigenen Entstehungszeit auf, die Weiterbearbeitung von Mythen mit neuen Handlungssträngen unterstreicht dies. Die Bearbeitungen im Videospiel *müssen* sogar für den Spieler relevant sein, da emotionales Engagement die Voraussetzung für das Handeln des Spielers ist. Die Bearbeitungen in Film, Fernsehen und Videospielen bedienen und fördern so das Interesse an antiken Themen. Oft wird

ihnen jedoch mangelnde emotionale Tiefe der Figuren und mangelnde 'Werktreue' vorgeworfen, obwohl Werktreue für Mythen nicht existiert. Viele populäre kommerzielle Bearbeitungen werden allerdings den Eigenschaften und Inhalten der bearbeiteten Mythen insofern nicht gerecht, als sie nur die Form bewahren, nicht aber den Inhalt: Es werden klischeehaft bekannte Figuren, Kreaturen und Episoden gezeigt, oft kombiniert mit aufwändigen technischen Effekten, jedoch ihrer Bedeutung und ihres Kontextes beraubt, sodass sie als Momentaufnahmen wie Zitate aneinandergereiht sind, episodenhaft und beliebig. Dies soll die Schaulust des Zuschauers befriedigen, ihm dabei auch schmeicheln, wenn er die Klischees als 'Bildungszitate' wiedererkennt. Die Wahl des mythischen Stoffes für populärkulturelle Darstellungen funktioniert dabei erfahrungsgemäß gut. Durch eine trivial-flache, nur auf Effekte ausgerichtete Darstellung und eindimensionale Figurenkonzeption wird das Potential der mythischen Stoffe jedoch nicht deutlich: Mögen derartige Mythenbearbeitungen dann zwar kommerziellen Erfolg bringen, nachhaltige Wirkung haben sie beim Publikum nicht.

Zudem muss festgehalten werden, dass der Mythos nicht auf zusammenhangslose Episoden reduziert werden kann, besonders aber nicht auf 'richtig-falsch' – 'das stimmt-das stimmt nicht', denn es sind die verschiedensten Versionen eines Stoffes möglich, die ganz verschiedene Aussagen treffen können – die also auf unzählige Situationen zu allen Zeiten bezogen und damit aktualisiert werden können. Wesentlich dabei ist jedoch vor allem, dass es kein 'Original' des Mythos gibt, selbst die Epen des Homer sind nur Varianten, auch wenn sie uns als Referenztexte dienen. Ein für den Mythos typisches Element ist es, dass zwar die Bearbeitungen konkreten Autoren zugeordnet werden können, nicht jedoch die Urnarration. Bei den Mythenbearbeitungen in Film, Fernsehen und Videospiel verschwimmt ebenfalls der Autorenbegriff: Im Gegensatz zu literarischen Bearbeitungen oder bildlichen Darstellungen, die meist durch Einzelpersonen autorisiert sind, sind Filme, Fernsehserien und Videospiele Werke von Kollektiven. Die Einflüsse der an der Bearbeitung Beteiligten fügen sich zu einem Werk zusammen, sodass die Identität der 'Autoren' in den Hintergrund tritt.

Da Mythen weder linear erzählt sind, noch mit 'richtig' oder 'falsch' – bezogen auf ein 'Original' – bewertet werden können, dennoch aber nicht beliebig sind, eignen sich zu ihrer Darstellung Filme und Fernsehserien generell weniger als Videospiele. Filme und Fernsehserien können nur passiv rezipiert werden, sie können jeweils nur eine von vielen Möglichkeiten, die in mythischen Stoffen liegen, erlebbar machen. Anders verhält es sich mit Videospielen: Die Handlung/das Geschehen verläuft nicht linear, es gibt aber festgelegte Elemente. Der Weg zu diesen Elementen kann dabei unterschiedlich sein. Die Motivation des Spielenden selbst ist die Handlung: Die von ihm verlangten Handlungen werden als relevant ausgezeichnet, so dass er auf einer emotionalen Ebene

involviert ist. So kann er das Geschehen selbst gestalten und unterschiedlich erleben. Dabei gibt es Abstufungen in der Freiheit des Spielers: Er kann verschiedene Wege wählen, er kann Entscheidungen treffen, die die weitere Handlung beeinflussen, er kann sogar die Entwicklung der Figur beeinflussen. Die Übereinstimmung zwischen Medium und Inhalt ist beim Videospiel am größten, beide sind nicht linear, die Emotionalität steht im Vordergrund, die Handlungen und Figuren sind veränderbar.

12.2. Methodenkritik

Die in dieser Abhandlung angewandte Methode hat sich bewährt: Wenngleich diese akribische Methode sehr zeitintensiv ist, was sich vor allem bei der Betrachtung von Videospielen bemerkbar macht, ist sie für eine eingehende und detaillierte Analyse der Narration notwendig. So können meist durchaus intelligente und mythologisch interessante Anspielungen in den behandelten Medien ausgemacht werden, die oft zunächst nebensächlich zu sein scheinen, aber auch Brüche und Beliebigkeiten bei der Bearbeitung mythologischer Figuren und Handlungszusammenhänge nachgewiesen werden. Dass die vorgestellten Bearbeitungen in zumeist chronologischer Reihenfolge behandelt werden, macht die Entwicklung der Mythenbearbeitungen im populären Film, Fernsehen und Videospiel nachvollziehbar.
Durch die Gliederung der Abhandlung in verschiedene Themenschwerpunkte kann ein Überblick über verschiedene Herangehensweisen an den griechischen Mythos aufgezeigt werden, wobei die Besonderheiten der einzelnen Genres wie Literaturverfilmungen und Fernsehserien berücksichtigt sind. Dennoch kann diese Abhandlung wegen der schieren Größe des Themenkomplexes 'Griechischer Mythos im populären Film, Fernsehen und Videospiel' nur eine exemplarische Auswahl treffen. Jede behandelte Mythenbearbeitung zeigt eigene Ansätze, sodass ihre Analyse einen Überblick über exemplarische Tendenzen ergibt.
Die Erarbeitung der drei Zeitalter des Antikenfilms hat sich als grundsätzlich hilfreich erwiesen. So kann die Analyse der visuellen Inszenierung der mythischen Antike in Bezug zur Entstehungszeit der Bearbeitungen Darstellungskonventionen aufzeigen.

12.3. Ausblick

Diese Abhandlung stellt einen Überblick über ein enorm weites Thema dar, das bisher nur unzureichend erforscht wurde. Sie zeigt inhaltliche und visuelle Tendenzen der

Mythenbearbeitungen im populären Film, Fernsehen und Videospiel und weist auf die Möglichkeiten dieser Medien zur Darstellung von griechischen Mythen hin. Die Menge und die Vielfalt von Mythenbearbeitungen in diesen Medien bieten weitere interessante Forschungsgegenstände.

Dazu gehört die Erforschung der Zielgruppen populärer Mythenbearbeitungen in Film, Fernsehen und Videospiel, denn die Benennung der Zielgruppen für diese Bearbeitungen kann diese in ein völlig anderes Licht rücken und so neue Interpretationsansätze eröffnen.

Einige der in dieser Abhandlung analysierten Bearbeitungen bieten sich für eine intensivere inhaltliche Analyse an, die im Rahmen dieser Studie zu weit geführt hätte. Hierzu zählen vor allem die behandelten Fernsehserien wie *Hercules: The Legendary Journeys* und *Odissea.* Auch die inhaltliche Analyse verschiedener in dieser Arbeit nicht behandelter Videospiele wie *Rise of the Argonauts* dürfte sich als sehr interessant herausstellen. Weitere spezielle Aspekte von Mythenbearbeitungen in den Medien Film, Fernsehen und Videospiel eingehend und detailliert zu untersuchen, wäre besonders vielversprechend.

13. Quellen

13.1.Literaturquellen

Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, 1997.

Aischylos: Der gefesselte Prometheus. In: Aischylos: Der gefesselte Prometheus. Die Schutzsuchenden. Übersetzung, Anmerkungen und Nachwort von Walther Kraus. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2010.

Aischylos: Die Orestie. Agamemnon. Die Totenspende. Die Eumeniden. Deutsch von Emil Staiger. Mit einem Nachwort des Übersetzers. Philipp Reclam jun. Stuttgart 1958.

Alden, Maureen: Homer Beside Himself. Para-Narratives in the *Iliad*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

Allrath, Gaby/ Gymnich, Marion/Suhrkamp, Carola: Introduction: Towards a Narratology of TV Series. In: Allrath, Gaby/Gymnich, Marion (Hgg.): Narrative Strategies in Television Series. Edited by Gaby Allrath and Marion Gymnich. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005. S. 1-43.

Amar, Jhala: Die 'Troerinnen' des Euripides und ihre Bearbeitungen in der Literatur des 20. Jahrhunderts, dargestellt anhand der Adaptionen von Franz Werfel, Jean-Paul Sartre und Walter Jens. Diplomarbeit an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, 1997.

Anderson, Graham: Philostratus. Biography and belles lettres in the third century A.D. London: Croom Helm, 1986.

Anwander, Anton: Zum Problem des Mythos. Würzburg: Echter-Verlag. 1963. S. 11-14.

Apollodor: Götter- und Heldensagen. Originaltitel: Bibliotheke. Aus dem Griechischen von Christian Gottlob Moser und Dorothea Vollbach. Mit einem Nachwort von Ilse Becher. Köln: Anaconda Verlag GmbH, 2008.

Apollonius von Rhodos: Das Argonautenepos. Drittes und viertes Buch. Herausgegeben, übersetzt und erläutert von Reinhold Glei und Stephanie Natzel-Glei. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1996.

Aristophanes: Die Frösche. Aus dem Griechischen übertragen und herausgegeben von Heinz Heubner. Stuttgart: Philipp Reclam Jun. GmbH, 1951.

Aristophanes: Die Vögel. Aus dem Griechischen übersetzt und herausgegeben von Niklas Holzberg. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2013.

Aristoteles: Poetik. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Philipp Reclam jun.GmbH & Co. KG, 2006.

Aubert, Natacha: Roger Moore en Romulus. Tite-Live lu par Cinecittà (L'Enlèvement des Sabines, Richard Pottier, 1961). In: Lochman, Tomas/Späth Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 194-201.

Auernheimer, Martin Julius: Antiker Mythos in neuen Medien – Der troianische Krieg in Film & Videospiel. Diplomarbeit an der Universität Wien. 2012.

Baumbach, Manuel: Von Taormina nach New York. Adoption und Adaption des griechischen Dramas in Woody Allens *Mighty Aphrodite.* In: Meier, Mischa/ Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 103-114.

Barthes, Roland: Mythen des Alltags. Aus dem Französischen von Horst Brühmann. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag, 2010.

Beacham, Travis: Clash of the Titans. Based on the 1981 film *Clash of the Titans.* First Draft January 25, 2007. Warner Bros. All rights reserved.

Bednarek, Monika: The stability of the televisual character. A corpus stylistic case study. In: Bednarek, Monika/Piazza, Roberta/Rossi, Fabio (Hgg.): *Telecinematic Discourse*. Approaches to the language of films and television series. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2011. S. 185-204.

Beil, Benjamin: First Person Perspectives. Point of view und figurenzentrierte Erzählformen im Film und Computerspiel. Münster: LIT Verlag, 2010.

Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. Berlin: LIT Verlag Dr. W. Hopf, 2013.

Bell, Robert E.: Women of Classical Mythology. A Biographical Dictionary. Santa Barbara (CF): ABC-CLIO, 1991.

Bermbach, Udo: Kunst und Mythos. *L'Orfeo* – Archetypus der Oper. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 6-14.

Bermbach, Udo: Verstellen und Erkennen in Monteverdis *Ulisse*-Oper. Über die christliche Aneignung des antiken Mythos. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 55-61.

Berti, Irene/Morcillo, Marta García: Introduction: Does Greece – and the Cinema – Need a New Alexander? In: Berti, Irene/Morcillo, Marta García (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 9-20.

Bibel. Gute Nachricht Bibel. Altes und Neues Testament. Mit den Spätschriften des Alten Testaments (Deuterokanonische Schriften/Apokryphen). Revidierte Fassung 1997 der 'Bibel in heutigem Deutsch'. Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft, 1997.

Biegel, Gerd: Mythenwandel. Troiarezeption im 20. Jahrhundert in Theater, Literatur und Kunst. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 440-454.

Biton: Bitons Bau von Belagerungsmaschinen und Geschützen. Griechisch und deutsch von A. Rehm und E. Schramm. München: Verlag der Bayerischen Akademie der Wissenschaften, 1929.

Blumenberg, Hans: Arbeit am Mythos. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979.

Bonnet, Hans: Reallexikon der ägyptischen Religionsgeschichte. Berlin: Walter de Gruyter, 1952.

Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

Borgolte, Michael: Europas Geschichten und Troia. Der Mythos im Mittelalter. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 190-203.

Braunmüller, Robert: Orpheus-Variationen. Wandlungen eines Stoffes auf der Opernbühne. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 33-43.

Brecht, Bertolt: Mutter Courage und ihre Kinder. Eine Chronik aus dem Dreißigjährigen Krieg. Berlin: Suhrkamp Verlag, 1963.

Brink, C.O.: Horace on Poetry. The 'Ars Poetica'. London: Cambridge University Press, 1971.

Brinkmann, Vinzenz/Koch-Brinkmann, Ulrike/Piening, Heinrich: Der Alexandersarkophag. In: Gebhard, Rupert/Rehm Ellen/Schulze, Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. Archäologische Landesausstellung unter der Schirmherrschaft des Bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer. Darmstadt/Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2013. S. 181-187.

Brinkmann, Vinzenz/Scholl, Andreas: Bunte Götter. Die Farbigkeit antiker Skulptur. Eine Ausstellung der Antikensammlung, Staatliche Museen zu Berlin in Kooperation mit der Liebieghaus Skulpturensammlung, Frankfurt am Main und der Stiftung Archäologie, München. Im Pergamonmuseum auf der Museumsinsel Berlin. 13 Juli-3. Oktober 2010. München: Himer Verlag, 2010.

Bröcker, Walter: Theologie der Ilias. Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann, 1975.

Brookey, Robert Alan: Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 2010.

Brownlow, Kevin: Pioniere des Films. Aus dem Englischen von Michael Berg. Frankfurt a.M.: Stroemfeld, 1997.

Brunner, Horst: „Die in jeder Hinsicht schönste und beste Stadt". Deutsche Troialiteratur des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 212-225.

Burke, Peter: Die Renaissance. Aus dem Englischen von Robin Cackett. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, 1996.

Burke, Peter: Ludwig XIV. Die Inszenierung des Sonnenkönigs. Aus dem Englischen von Matthias Fienbork. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach, 2003.

Burkert, Walter: Die Griechen und der Orient. Von Homer bis zu den Magiern. Aus dem Italienischen ins Deutsche übertragen vom Verfasser. München: Verlag C.H. Beck, 2003.

Burkert, Walter: Die orientalisierende Epoche in der griechischen Religion und Literatur. Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag, 1984.

Burkert, Walter: Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche. Zweite, überarbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH, 2011.

Büttner, Nils: Für die homerischen Helden begeistert – ohne Homer zu lesen. Troia in der Kunst von der Spätrenaissance bis zur Aufklärung. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 257-279.

C. Plinius Secundus d.Ä.: Naturkunde. Lateinisch – deutsch. Buch VIII. Zoologie. Landtiere. Herausgegeben und übersetzt von Roderich König in Zusammenarbeit mit Gerhard Winkler. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1976.

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt a.M., S. Fischer Verlag, 1953.

Chaniotis, Angelos: Making Alexander Fit for the Twenty-first Century: Oliver Stone's *Alexander.* In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 185-202.

Coleman, Kathleen M.: The Pedant Goes to Hollywood: The Role of the Academic Consultant. In: Winkler, Martin M. (Hrsg): *Gladiator.* Film and History. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. S. 45-52.

Corneille, Pierre: Andromède. Texte établi, présenté et annoté par Christian Delmas. Paris: Libraire Marcel Didier, 1974.

Cyrino, Monica S.: *Gladiator* and Contemporary American Society. In: Winkler, Martin M. (Hrsg): *Gladiator.* Film and History. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. S. 124-149.

Dalley, Stephanie: Myths from Mesopitamia. Creation, The Flood, Gilgamesh, and others. Translated with an Introduction and Notes by Stephanie Dalley. Oxford: Oxford University Press, 1989.

Danek, Georg: Die *Odyssee* der Coen-Brüder. Zitatebenen in *O Brother, Where Art Thou?* In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002.

Danek, Georg: Epos und Zitat. Studien zu den Quellen der Odyssee. Wien: Verlag der österreichischen Akademie der Wissenschaften, 1998.

Danek, Georg: Studien zu den Quellen der Odyssee. Ein Kommentar. Habilitationsschrift. Wien, 1996.

Dante Alighieri: Die Göttliche Komödie. Übertragen aus dem Italienischen und eingeleitet von Karl Vossler. München, R. Piper & Co. Verlag, 1969.

Dares Phrygius: Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias. In: Dares & Diktys: Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen"-Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta. Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH. 2005.

Das große Personen Lexikon zur Weltgeschichte in Farbe. Band 2 L-Z. Chronik Verlag. Idee und Konzeption: Bodo Harenberg. Texte: Roswitha Glück, Rainer Nier-Glück. Gesamtherstellung: westermann druck, Braunschweig, 1983.

Dehrmann, Mark-Georg: Rebellion in Hollywood – Die Genese des Helden in Stanley Kubricks *Spartacus* und Howard Fasts Romanvorlage. In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002. S. 163-176.

Delphi. An Archaeological Guide. Texts: Eleni Aimatidou-Argyriou. Photographs: Spyros Meletzis, Marianna Angelopoulou. Athen: Spyros Meletzis Archive, 2003.

Der erste Held von Olympia. In: Walt Disneys Lustiges Taschenbuch Nr. 222. Leinfelden-Echterdingen: Ehapa Verlag GmbH, 1996. S. 5-39.

Dictys Cretensis: Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias. In: Dares & Diktys: Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen"-Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta. Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH. 2005.

Dietrich, Margret: Jupiter in Wien oder Götter und Helden der Antike im Altwiener Volkstheater. Graz: Hermann Böhlaus Nachf., 1967.

DiLullo, Tara/Mergenthaler, Andreas (Hrsg.): 300. The Art of the Film. Asperg: Amigo Grafik GbR, 2007.

Dio Chrysostom: Discourses I-XI. With an english translation by J.W. Cohoon, Ph.D. London: William Heinemann Ltd., 1971.

Diodoros: Griechische Weltgeschichte. Buch I-X. Zweiter Teil. Übersetzt von Gerhard Wirth (Buch I-III) und Otto Veh (Buch IV-X). Eingeleitet und kommentiert von Thomas Nothers. Stuttgart: Anton Hiersemann, 1993.

Diodorus of Sicily: The Library of History. With an english translation by Charles L. Sherman. In Twelve Volumes. VII – Books XV 20-XVI 65. London: Cambridge University Press, 1952.

Douglas, Pamela: TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen. Aus dem Amerikanischen von Andrea von Struve und Petra Post. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2008.

Dyner-Witheford, Nick/de Peuter, Greig: „EA Spouse" and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, Exodus. In: Canadian Journal of Communication. Vol. 31, No 3. (2006). http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1771/2052 (Zugriffsdatum: 02.11.2016).

Eder, Birgitta: Der Kentaur von Lefkandi. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte" Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S.185.

Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares: Understanding Video Games. The Essential Introduction. New York: Routledge, 2008.

Eigler, Ulrich (Hrsg.): Bewegte Antike. Antike Themen im modernen Film. Stuttgart: J.B. Metzler, 2002.

Elliott, Kamilla: Literary Film Adaptation and the Form/Content Dilemma. In: Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2004. S. 220-243.

Erbelding, Susanne: Batman, Kahn, Mandela &Co. Die Heldenfrage gerichtet an die Helden von heute. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S. 367-377.

Euripides: Die Troerinnen. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Kurt Steinmann. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2004.

Euripides: Medea. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Karl Heinz Eller. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2011.

Euripides: Iphigenie bei den Taurern. Übersetzt und herausgegeben von Paul Dräger. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2011.

Eustathius: Eustathii Archiepiscopi Thessalonicensis Commentarii ad Homeri Odysseam. Ad fidem exempli Romani editi. Tomus I. Hildesheim: Georg Olms Verlag, 1970.

Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 2. Auflage. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2002.

Fenlon, Iain: Neue Strukturen aus traditionellen Elementen. Monteverdis *L'Orfeo* und die Kunstform Oper. In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S.1-5.

Fitton, J. Lesley: *Troy* and the Role of the Historical Advisor. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy.* From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 99-106.

Flashar, Helmut: Inszenierung der Antike. Das griechische Drama auf der Bühne der Neuzeit 1585-1990. München: Verlag C.H. Beck, 1991.

Flügge, Manfred: Heinrich Schliemanns Weg nach Troia. Die Geschichte eines Mythomanen. München: DTV GmbH & Co. KG. 2001.

Fontenrose, Joseph Eddy: Python. A Study of Delphic Myth and its Origins. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1980.

Fotheringham, Lynn S.: The positive Portrayal of Sparta in Late-Twentieth-Century Fiction. In: Hodkinson, Stephen/Macgregor Morris, Ian (Hgg.): Sparta in Modern Thought: Politics, History and Culture. Swansea: The Classical Press of Wales, 2012. S. 393-428.

Fuhrich, Edda; Prossnitz, Gisela: Max Reinhard. Die Träume des Magiers. Wien, Residenz Verlag, 1993.

Furtwängler, Frank: *God of War* and the Mythology of Games. In: Thorsen, Thea S. (Hrsg.): Greek and Roman Games in the Computer Age. Trondheim: Akademika Publishing, 2012. S. 27-51.

Freeman, David: Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering. Berkeley, California: New Riders Publishing, 2004.

Gaebel, Robert E.: Cavalry Operations in the Ancient Greek World. Norman: University of Oklahoma Press, 2002.

Galanopoulos, Angelos George/Bacon, Edward: Die Wahrheit über Atlantis. München: Wilhelm Heyne Verlag. S. 1977.

Gebhard, Rupert/Rehm Ellen/Schulze, Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. Archäologische Landesausstellung unter der Schirmherrschaft des Bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer. Darmstadt/Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2013.

Gerold, Susanne/Rottenecker, Gerd: USA und Antike – Auf der Suche nach dem verlorenen Mythos. In: Lohman, Thomas (Hrsg.): „Antico-mix“. Antike in Comics. Basel: Skulpturhalle Basel, 1999. S. 142-153.

Glenn, John/Wright, Travis: Clash of the Titans. Based on the 1981 movie „Clash of the Titans“ written by Beverly Cross. Revisions by Travis Beacham. Current revisions by Lawrence Kasdan. May 28, 2008. Warner Bros. Ent. All rights reserved.

Glücklich, Hans-Joachim: Die schöne Helena. Von Sparta über Troja nach Europa und Amerika. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2000.

Goethe: Johann Wolfgang v.: Faust I. In: Goethe: Johann Wolfgang v.: Werke. Sechster Band. Faust I – Faust II. Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1982.

Goethe: Johann Wolfgang v.: Faust II. In: Goethe, Johann Wolfgang v.: Werke. Sechster Band. Faust I, Faust II. Frankfurt a. M.: Insel Verlag, 1982.

Goltz, Andreas: Odyssee-Rezeptionen im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. In: Luther, Andreas (Hrsg.): Odyssee-Rezeptionen. Frankfurt am Main: Verlag Antike e.K., 2005. S. 109-124.

Görich, Knut: Troia im Mittelalter – der Mythos als politische Legitimation. In: Zimmermann, Martin (Hrsg.): Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt. München: Verlag C.H. Beck oHG, 2006. S. 120-134.

Goscinny, Réné & Uderzo, Albert: Asterix der Gallier. Stuttgart: Delta Verlagsgesellschaft mbH. 1991.

Gravie, Alex: Euripides' *Trojan Women*: Relevance and Universality. In: Shasha, Tamsin/Stuttard David (Hgg.) : Trojan women. A collection of essays edited by david stuttard and tamsin shasha. York: aod publications, 2001. S. 45-60.

Grewe, Andrea. Monde renversé – Théâtre renversé. Lesage und das Théâtre de la Foire avec un résumé en français. Bonn: Romanistischer Verlag, 1989.

Griffin, Jasper: The *Trojan Women.* In: Shasha, Tamsin/Stuttard David (Hgg.) : Trojan women. A collection of essays edited by david stuttard and tamsin shasha. York: aod publications, 2001. S. 61-73.

Grillparzer, Franz: Das goldene Vliess. Dramatisches Gedicht in drei Abteilungen (1818-1820. *Dr.* 1822. *Auff.* 26. und 27. März 1821: Wien, Burgtheater). In: Grillparzer, Franz: Werke. Erster Band. Herausgegeben von Paul Stapf. München: Emil Vollmer Verlag, 1981.

Hahn, Roland M./Giesen, Rolf: Das neue Lexikon des Fantasy-Films. Berlin: Lexikon Imprint Verlag, 2001.

Haider-Pregler, Hilde: Ein wiederentdeckter Lindemayr. 'Argonautenzug nach Kolchis'. In: Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theaterwissenschaft. Wien: Hermann Böhlaus Nachf.. 26. Jahrgang, 1980. S. 177-196.

Haider-Pregler, Hilde: Theater und Schauspielkunst in Österreich. Wien: Bundespressedienst, 1972.

Hamilton, Edith: Three Greek Plays. Prometheus Bound, Agamemnon, The Trojan Women. Translated with introductions by Edith Hamilton. New York/ London: W.W. Norton & Company, 1965.

Harryhausen, Ray/Dalton Tony: Ray Harryhausen: An Animated Life. Lodnon: Aurum Press Ltd. 2003.

Hartmann, Bernd: Literatur, Film und das Computerspiel. Münster: LIT Verlag, 2004.

Hatlen, Jan Frode: Students of *Rome: Total War.* In: Thorsen, Thea S. (Hrsg.): Greek and Roman Games in the Computer Age. Trondheim: Akademika Publishing, 2012. S. 175-198.

Herodot: Die Bücher der Geschichte VII -IX (Auswahl). Übertragung und Anmerkungen von Walther Sontheimer. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2011.

Herodot: Historien. Deutsche Gesamtausgabe. Übersetzt von A. Horneffer. Neu herausgegeben und erläutert von H. W. Haussig. Mit einer Einleitung von W. F. Otto. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag, 1959.

Hesiod: Theogonie. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Otto Schönberger. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2011.

Hesiod: Werke und Tage. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und Herausgegeben von Otto Schönberger. Stuttgart: Phlipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2007.

Hesiod: Werke und Tage. In: Hesiod, Vergil, Ovid: Werke und Tage – Vom Landbau – Liebeskunst. Übersetzt von Walter Marg, von Johannes und Maria Götte sowie von Niklas Holzberg. Mit Einführungen und Erläuterungen von Michael Erler, Johannes Götte und Niklas Holzberg. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1990.

Heubeck, Alfred/West, Stephanie; Hainsworth, J.B.: A commentary on Homer's Odyssey. Volume I. Introduction and Books I-VIII. Oxford: Clarendon Press, 1988.

Hiltunen, Ari: Aristoteles in Hollywood. Das neue Standardwerk der Dramaturgie. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe, 2001.

Himmelmann, Nikolaus: Über bildende Kunst in der homerischen Gesellschaft. Wiesbaden: Verlag der Akademie der Wissenschaften und der Literatur in Mainz. In Kommission bei Franz Steiner Verlag GmbH., 1969.

Homer: Homerische Hymnen. Griechisch und deutsch. Herausgegeben von Anton Weiher. München: Ernst Heimeran Verlag, 1951.

Homer: Ilias. In: Homer: Ilias Odyssee. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: DTV, 2008.

Homer: Ilias. Übersetzung, Nachwort und Register von Roland Hampe. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1979.

Homer: Ilias. Übertragen von Raoul Schrott. Kommentiert von Peter Mauritsch. München: Carl Hanser Verlag, 2008.

Homer: Odyssee. In: Homer: Ilias Odyssee. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: DTV, 2008.

Homer: Odyssee. Übersetzung, Nachwort und Register von Roland Hampe. Stuttgart. Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2012.

Homeyer, Helene: Die Spartanische Helena und der Trojanische Krieg. Wandlungen und Wanderungen eines Sagen-Kreises vom Altertum bis zur Gegenwart. Wiesbaden: Franz Steiner Verlag GmbH, 1977.

Horaz: Satiren und Episteln. Lateinisch und Deutsch von Otto Schönberger. Berlin: Akademie Verlag GmbH, 1991.

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

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur. Köln: Akademische Verlagsanstalt Pantheon, 1949.

Hyginus. Fabulae. Sagen der Antike. Ausgewählt und übersetzt von Franz Peter Waiblinger. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, 2007.

Jahn, Stefanie: Der Troia-Mythos. Rezeption und Transformation in epischen Geschichtsdarstellungen der Antike. Köln, Weimar, Wien: Böhlau Verlag 2007.

Junkelmann, Marcus: Hollywoods Traum von Rom. 'Gladiator' und die Tradition des Monumentalfilms. Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2004.

Junkelmann, Marcus: Weltbefreier oder Psychopath? Zu Oliver Stones Monumentalfilm 'Alexander – Sein Name ist eine Legende, seine Taten unvorstellbar'. In: Antike Welt. Zeitschrift für Achäologie und Kulturgeschichte. Mainz: Phillip von Zabern. 36. Jahrgang, Heft 2, 2005. S. 45-49.

Justinus: Des heiligen Philosophen und Martyrers Justinus Dialog mit dem Juden Tryphon. Aus dem Griechischen übersetzt und mit einer Einleitung versehen von Dr. Philipp Haeuser. Kempten & München: Verlag der Jos. Köselschen Buchhandlung, 1917.

Juul, Jesper: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts/ London, England: The MIT Press, 2005.

Kaelin, Oskar: Helden! - Griechische Mythologie und Comics. In: Lohman, Thomas (Hrsg.): „Antico-mix“. Antike in Comics. Basel: Skulpturhalle Basel, 1999. S. 76-87.

Kirk, G. S.: Griechische Mythen. Ihre Bedeutung und Funktion. Aus dem Englischen übertragen von Renate Schein. Berlin: Medusa – Verlag Wölk + Schmid, 1980.

Kleist, Heinrich v.: Amphitryon. Ein Lustspiel nach Molière. Nachwort von Helmut Bachmaier. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 1980.

Knittlmayer, Brigitte: Die attische Aristokratie und ihre Helden. Untersuchungen zu Darstellungen des trojanischen Sagenkreises im 6. und frühen 5. Jahrhundert v. Chr. Heidelberg: Verlag Archäologie und Geschichte, 1997.

Kolb, Frank: Tatort Troia. Paderborn, Wien: Schöningh Verlag. 2010.

Koran. Arabisch-Deutsch. Übersetzt und kommentiert von Adel Theodor Khoury. Gütersloh: Chr. Kaiser/ Gütersloher Verlagshaus GmbH., 2004.

Korenjak, Martin: Umsetzung antiker literarischer Stoffe in Comics. In: Lohman, Thomas (Hrsg.): „Antico-mix“. Antike in Comics. Basel: Skulpturhalle Basel, 1999. S. 62-75.

Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): Pontes II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002

Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz: Vorwort. In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002. S. 7-11.

Korff, Gottfried: Verschleppte Motive. Deutsche Filialmythen um Priamos, Homer und Schliemann im späten 20. Jahrhundert. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 455-461.

Korfmann, Manfred O.: Was there a Trojan War? Troy Between Fiction and Archaeological Evidence. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy*. From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 20-26.

Korfmann, Manfred O./Mannsperger, Dietrich P.: Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg mit Informationstafeln verfasst von der Grabungsleitung. Druck: Bilnet Matbaacilik. Produktion: Zero Prod. Ltd. Abdullah Sokak 17, 34433 Beyoglu – Istanbul – Turkey. Überarbeitete 4. Auflage. 2012.

Korte, Barbara: *O Brother Where Art Thou?* Eine Odyssee in der Filmwelt. In: Gehrke, Hans-Jochaim/Kirschkowski, Mirko (Hgg.): Odysseus. Irrfahrten durch die Jahrhunderte. Freiburg im Breisgau: Rombach Verlag KG, 2009. S. 111-128.

Krebs, Ralf: Nero: Despot, Wahnsinniger oder Dämon? Die filmische Konstruktion einer 'Bestie' in *Quo Vadis*. In: Korenjak, Martin/Töchterle, Karlheinz (Hgg.): PONTES II. Antike im Film. Innsbruck: Studien Verlag Ges.m.b.H., 2002. S. 201-211.

Krentz, Peter: Warfare and Hoplites. In: Shapiro, H.A. (Hrsg.): The Cambridge Companion to Archaic Greece. New York: Cambridge University Press, 2007. S. 61-84.

Kümmel, Albert: Millionen kleiner wechselnder Gesichter. Die Rechtfertigung der Oberfläche vor ihren Verächtern. In: Loacker, Armin/Steiner, Ines (Hgg.): Imaginierte Antike. Österreichische Monumental-Stummfilme und Geschichtskonstruktionen in Sodom und Gomorrha, Samson und Delila, Die Sklavenkönigin und Salambô. Wien: Filmarchiv Austria, 2002. S. 389-415

Kunze, Max/Irmscher, Johannes: Johann Joachim Winckelmann. Leben und Wirkung. Berlin: Stendal, 1974.

Lang, Manfred: Kleinkunst im Widerstand. Das „Wiener Werkel“. Das Kabarett im Dritten Reich. Dissertation an der Universität Wien, 1967.

Lagny, Michèle: Dans le pas d'Achille et d'Alexandre. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 202-207.

Latacz, Joachim: Troia und Homer. Der Weg zur Lösung eines alten Rätsels. München, Berlin: Koehler & Amelang, 2001.

Latacz, Joachim (Hrsg.): Die griechische Literatur in Text und Darstellung. Band 1. Archaische Periode. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1991.

Latacz, Joachim/Greub, Thierry/ Blome, Peter/ Wieczorek, Alfried (Hgg.): Homer. Der Mythos von Troia in Dichtung und Kunst. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. München: Hirmer Verlag, 2008.

LaVey, Anton Szandor: The Satanic Bible. New York: Avon Books, 2005.

Lèvi-Strauss, Claude: Mythos und Bedeutung. Fünf Radiovorträge. Gespräche mit Claude Lévi-Strauss. Herausgegeben von Adelbert Reif. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1980.

Lienert, Elisabeth: Ein mittelalterlicher Mythos. Deutsche Troiadichtungen des 12. bis 14. Jahrhunderts. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 204-211.

LIMC I/1. Zürich/München: Artemis Verlag, 1981.

LIMC IV/2. Zürich/München: Artemis Verlag, 1988.

Lindner, Martin: Zwischen Anspruch und Wahrscheinlichkeit – Legitimationsstrategien des Antikfilms. In: Lindner, Martin (Hrsg.): Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film. Münster: Lit Verlag. 2005. S. 67-85.

Lochman, Thomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Begleittexte zur Sonderausstellung „Antike im Kino“ der Skulpturhalle Basel. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.):Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 19-82.

Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille: Der Antikenfilm und seine Themen. In: Lochman, Tomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 34-82.

Lovecraft, H.P.: Necronomicon. The Best Weird Tales of H.P. Lovecraft. Commemorative Edition. Edited with an Afterword by Stephen Jones. London: Gollancz, 2008.

Lovecraft, H.P.: The Call of Cthulhu. In: Lovecraft, H.P.: Necronomicon. The Best Weird Tales of H.P. Lovecraft. Commemorative Edition. Edited with an Afterword by Stephen Jones. London: Gollancz, 2008. S. 201-225.

Lowe, Dunstan: Playing With Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World. In: Lowe, Dunstan/Shahabudin, Kim (Hgg.): Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009. S. 64-90.

Lowe, Dunstan/Shahabudin, Kim (Hgg.): Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009.

Luckhardt, Jochen: Moralische Bilder und antike Gestalt. Troianische Mythen in der Kunst der Renaissance. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001.

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, 2007.

Marlowe, Christopher: The tragical history of Doctor Faustus. Edited by Frederick S. Boas, M.A.LL.D. London: Methuen & Co. Ltd., 1932.

Martin, George R.R.: A Game of Thrones. Book One of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011.

Martin, George R.R.: A Clash of Kings. Book Two of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011.

Martin, George R.R.: A Storm of Swords. Book Three of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011.

Martin, George R.R.: A Feast for Crows. Book Four of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011.

Martin, George R.R.: A Dance with Dragons. Book Five of A Song of Ice and Fire. New York: Bantam Books, 2011.

Mayor, Adrienne: Greek Fire, Poison Arrows, and Scorpion Bombs. Biological and Chemical Warfare in the Ancient World. Woodstock & New York: The Overlook Press, 2003.

McCallum Barry, Carmel: *Trojan Women*: Sex and the City. In: Shasha, Tamsin/Stuttard David (Hgg.): Trojan women. A collection of essays edited by david stuttard and tamsin shasha. York: aod publications, 2001. S. 74-89.

McDonald, Marianne/Winkler, Martin M.: Michael Cacoyannis and Irene Papas on Greek Tragedy. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 72-89.

Meier, Mischa: „Gewinne die Menge“ - Warum der Hollywood- Antikfilm mit Gladiator (noch) nicht wieder auferstanden ist. In: Werkstatt Geschichte. Essen: Klartext Verlag. 13. Jahrgang, Heft 36, 2004. S. 92-102.

Meier, Mischa: Troia im Film. In: Zimmermann, Martin (Hrsg.): Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006. S. 179-193.

Melzener, Axel: Weltenbauer. Fantastische Szenarien in Literatur, Games und Film. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2010.

Meurer, Ulrich: Kette – Schuss – Gegenschuss. Penelope als autoreflexive Figur in Godards 'Le Mépris'. In: Meurer, Ulrich/Mitsou, Marie-Elisabeth/Oikonomou, Maria (Hgg.): Perseus` Schild. Griechische Frauenbilder im Film. Neuried: ars una Verlag, 2008. S. 125-161.

Meurer, Ulrich/Oikonomou, Maria: Einleitung. Die Enthauptung des Bildes der Medusa – Cerebrum/Vertebrae. In: Meurer, Ulrich/Mitsou, Marie-Elisabeth/Oikonomou, Maria (Hgg.): Perseus' Schild. Griechische Frauenbilder im Film. Neuried: ars una Verlag, 2008.

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press, 1997.

Murray, Penelope (Hrsg.): Plato on Poetry. *Ion, Republic 376e – 398b9; Republic 595 – 608b10.* Cambirdge: Cambridge University Press, 1996.

Nilsson, M. P.: The Minoan-Mycenaean Religion and Its Survival in Greek Religion Lund: C.W. K. Gleerup, 1968.

Nisbet, Gideon: Ancient Greece in Film and Popular Culture. Updated Second Edition. Exeter: Bristol Phoenix Press, 2010.

Nisbet, Gideon: 'This is cake-town!': *300* (2006) and the Death of Allegory. In: Hodkinson, Stephen/Macgregor Morris, Ian (Hgg.): Sparta in Modern Thought: Politics, History and Culture. Swansea: The Classical Press of Wales, 2012. S. 429-458.

Nonnos: Die Dionysiaka des Nonnos. Deutsch von Thassilo von Scheffer. Erster Band. München: Verlag von F. Bruckmann A.G., 1929.

Nonnos: Die Dionysiaka des Nonnos. Deutsch von Thassilo von Scheffer. Zweiter Band. München: Verlag von F. Bruckmann A.G., 1929.

Osterkamp, Ernst: *Idomeneo* oder Die Beruhigung des Meeres. Mozarts Oper im Zeichen der Aufklärung. In: In: Krellmann, Hanspeter/Schläder, Jürgen:„Der moderne Komponist baut auf der Wahrheit“. Opern des Barock von Monteverdi bis Mozart. Mit 16 farbigen Abbildungen. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2003. S. 186-195.

Ovid: Heroides – Briefe der Heroinen. Brief XVII: *Helena an Paris*. In: Scherer, Ludger & Scherer, Burkhard (Hgg.): Mythos Helena. Texte von Homer bis Luciano De Crescenzo. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 2008. S. 51-60.

Ovid: Metamorphosen. In deutsche Hexameter übertragen und mit dem Text herausgegeben von Erich Rösch. München: Ernst Heimeran Verlag, 1974.

Paulsen, Thomas: „Was für ein Künstler geht mit mir zugrunde!“ Peter Ustinovs Nero-Psychogramm und die antiken Quellen. In: Meier, Mischa/Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 219-232.

Parke, H. W.: Greek Oracles. London: Hutchinson University Library, 1967.

Parke, H. W.: The Oracles of Zeus. Dodona – Olympia – Ammon. Oxford: Basil Blackwell. 1967.

Pausanias: Beschreibung Griechenlands. Ein Reise- und Kulturführer aus der Antike. Auswahl. Übersetzung aus dem Griechischen und Nachwort von Jacques Laager. Mit 5 Plänen und 10 Karten. Zürich: Manesse Verlag, 1999.

Pausanias: Beschreibung Griechenlands. Neu übersetzt und mit einer Einleitung und erklärenden Anmerkungen versehen von Ernst Meyer. Zürich: Artemis Verlag, 1954.

Petrovic, Ivana: Plutarch's and Stone's *Alexander.* In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 163-185.

Pflug, Hermann: Bewaffnung des Heeres von Alexander. In: Gebhard, Rupert/Rehm, Ellen/Schultze Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. Archäologische Landesausstellung unter der Schirmherrschaft des Bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer. Ausstellungszentrum Lokschuppen Rosenheim. 22. März bis 3. November 2013. Darmstadt/Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2013. S. 116-123.

Philostratus, Flavius: Apollonius von Tyana. Übersetzt von Eduard Baltzer. Aalen: Scientia, 1970.

Pinch, Geraldine: Handbook of Egyptian Mythology. Santa Barbara (CF): ABC-CLIO, Inc., 2002.

Pindar: Olympische Oden. Deutsch von Wolfgang Schadewaldt. Frankfurt a. M.: Insel Verlag, 1972.

Plato: Republic. Translated by Robin Waterfield. Oxford & New York: Oxford University Press, 1993.

Platon: Kritias. In: Platon: Timaios – Kritias – Philebos. Bearbeitet von Klaus Widdra. Griechischer Text von Albert Rivaud und Auguste Diès. Deutsche Übersetzung von Hieronymus Müller und Friedrich Schleiermacher. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1972.

Platon: Phaidon. Ein Gespräch über die Unsterblichkeit der Seele. Stuttgart: Phaidon Verlag, 1987.

Plutarch: Lebensbeschreibungen. Gesamtausgabe / Erster Band. Mit einer Einleitung von Otto Seel. Dieser Ausgabe liegt die Übersetzung von Johann Friedrich Kaltwasser, 1799-1806, in der Bearbeitung von Hanns Floerke, 1913, zugrunde. Textrevision und Biographischer Anhang von Ludwig Kröner. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1964.

Plutarch: Plutarch's Moralia. In fifteen volumes. III. 172 A – 263 C. With an english translation by Frank Cole Babbitt. London: Harvard University Press, 1989.

Plutarch: Plutarch's Moralia. In sixteen volumes. V. 351C-438E. With an english translation by Frank Cole Babbitt. London: William Heinemann Ltd., 1969.

Pomeroy, Arthur J.: 'Then it was Destroyed by the Volcano'. The ancient world in film and on television. London: Gerald Duckworth &Co. Ltd., 2008.

Pötscher, Walter: Aspekte und Probleme der minoischen Religion. Ein Versuch. Hildesheim: Georg Olms Verlag, 1990.

Preußer, Heinz-Peter: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen. Über die Travestie der Tradition in Literatur und Film, in Fernsehen und Comic. In: Courbineau-Hoffmann, Angelika/Frick, Werner (Hgg.): Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2005. S. 449-463.

Purse, Lisa: Digital Imaging in Popular Cinema. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013.

Racine, Jean: Phädra. In: Racine, Jean: Dramen. Erster Band. Andromache. Iphigenie in Aulis. Phädra. Ins Deutsche übertrage und mit einer Einleitung versehen von Arthur Luther. München: Wilhelm Goldmann Verlag, 1961.

Ransmayr, Christoph: Odysseus, Verbrecher. Schauspiel einer Heimkehr. Frankfurt a.M.: S. Fischer Verlag GmbH, 2010.

Redman, Rich/Williams, Skip/Wyatt, James: Dungeons & Dragons Supplement: Deities and Demigods. Berchem: Wizards of the Coast, 2002.

Redonet, Fernando Lillo: Sparta and Ancient Greece in *The 300 Spartans*. In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 117-130.

Rehak, P.: New observations on the Mycenaean „Warrior Gooddess". Archäologischer Anzeiger. Berlin: Walter de Gruyter & Co. 14. Jahrgang. Heft 4, 1984. S. 535-545.

Rehak, P.: The Mycenaean „Warrior Goddess" revisited. In: R. Laffineur (Hrsg.): Polemos. Le contexte guerrier en Égée à l'âge du Bronze, Actes de la 7e Rencontre égéenne internationale, Université de Liège, 14-17 avril 1998, Aegaeum 19, I (Liège – Austin 1999). S. 227-237.

Reiterer, Markus: Die Herkulesentscheidung von Prodikos und ihre frühhumanistische Rezeption in der „Voluptatis cum Virtute disceptatio" des Benedictus Chelidonius. Dissertation. Wien, 1955.

Rengakos, Antonios: Zeit und Gleichzeitigkeit in den homerischen Epen. In: Antike und Abendland. Berlin: Walter de Gruyter. 41. Jahrgang, 1995. S. 1-33.

Riordan, Rick: Percy Jackson and the Olympians. Book One. The lightning thief. New York: Disney Hyperion Books, 2006.

Roisman, Hanna M.: Verbal Odysseus: Narrative Strategy in the *Odyssey* and in *The Usual Suspects*. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 51-71.

Roscher, W. H.: Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie. V. Hildesheim: Georg Olms Verlagbuchhandlung Hildesheim, 1965.

Rose, Peter W.: Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 291-318.

Rose, Peter W.: The Politics of *Gladiator*. In: Winkler, Martin M. (Hrsg): *Gladiator*. Film and History. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. S. 150-172.

Ross, Harris: Film as Literature, Literature as Film. An Introduction to and Bibliography of Film's Relationship to Literature. Westport, Connecticut: Greenwood Press, Inc., 1987.

Scheibler, Ingeborg: Griechische Malerei der Antike. München: Verlag C.H. Beck, 1994.

Schenk, Irmbert: Der italienische 'Peplum'. Nationale Mythologie und internationale Schaulust. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 98-105.

Scherer, Ludger/Scherer, Burkhard (Hgg.): Mythos Helena. Texte von Homer bis Luciano De Crescenzo. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 2008.

Schildgen, Rachel A.: More Than A Dream: Rediscovering the Life and Films of Vilma Banky. 1921 PVG Publishing, 2010.

Schliemann, Heinrich: Ithaka, der Peloponnes und Troja. Archäologische Forschungen. Mit einem Vorwort zur Neuausgabe sowie Namen- und Sachverzeichnis von Ernst Meyer. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1963.

Schmökel, Hartmut: Das Gilgamesch Epos. Eingeführt, rhythmisch übertragen und mit Anmerkungen versehen von Hartmut Schmökel. Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: W. Kohlhammer Verlag, 1966.

Schrader, Hermann (Hrsg.): Die schönsten Märchen aus 1001 Nacht. Mit vielen mehrfarbigen Bildern von Nikolaus Plump. Wien: Verlag für Jugend und Volk GmbH, 1965.

Schwab, Gustav: Sagen des Klassischen Altertums. Vollständige Ausgabe. Köln: Anaconda Verlag GmbH, 2011.

Schwarzenegger, Arnold: Total Recall. Die wahre Geschichte meines Lebens. Aus dem Amerikanischen von Karlheinz Dürr, Anne Emmert, Heike Schlatterer, Karin Schuler. Hamburg: Hoffman und Campe Verlag, 2012.

Sekunda, Nicholas: Greek Hoplite 480 – 323 BC. Oxford: Osprey Publishing, 2000.

Sezer, Ahmet Necdet: Grußwort v. Ahmet Neced Sezer. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S

Simmons, Dan: Ilium. London: Gollancz, 2003.

Solomon, Jon: The Ancient World in the Cinema. Revised and expanded edition. New Haven/London: Yale University Press, 2001.

Solomon, Jon: The Sounds of Cinematic Antiquity. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press, 2001. S. 319-337.

Solomon, Jon: Viewing *Troy.* Authenticity, Criticism, Interpretation. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy*. From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 85-98.

Sophokles: Aias. Übersetzt und herausgegeben von Rainer Rauthe. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 1990.

Sophokles: Elektra. Übersetzt und herausgegeben von Kurt Steinmann. Mit einem Nachwort von Markus Janka. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2013.

Sorlin, Pierre: Les deux périodes antiquisantes du cinéma italien. In: Lochman, Tomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 88-97.

Spina, Luigi: By Heracles! From Satyr-Play to *Peplum.* In: Berti, Irene/Morcillo, Marta García (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008. S. 57-64.

Stähli, Adrian: Die faschistische Antike im Film. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 106-119.

Stampolidis, Nikolaos Chr.: Menschenopfer am Grab. Ehrengabe für die Toten. In: In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S. 175-179.

Stoker, Bram: Dracula. London: Penguin Books, 1994.

Strabon: Strabons Geographika. Band 4. Buch XIV – XVII: Text und Übersetzung. Mit Übersetzung und Kommentar herausgegeben von Stefan Radt. Göttingen: Vandenhoek & Ruprecht GmbH & Co. KG.

Suidas: Svidae Lexicon. Edidit Ada Adler. Pars III K – O; Ω. Lipsiae in Aedibus B.G. Tevbneri MCMXXXIII Stuttgart: Teubner, 1983.

Thukydides: Der Peloponnesische Krieg. Übersetzt und herausgegeben von Helmuth Vretska und Werner Rinner. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2009.

Timmer, Jan: Fremdheit im Antikfilm. In: Meier, Mischa/Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 343-358.

Tolkien, J. R. R.: Der Herr der Ringe. Zweiter Teil: Die zwei Türme. Stuttgart: Verlagsgemeinschaft Ernst Klett Verlag – J.G. Cotta'sche Buchhandlung, 1992.

Traitler: Reinhild-Ursula: Antike Mythologie und antiker Mimus im Wiener Volkstheater von Stranitzky bis Raimund. Dissertation an der Universität Wien. Wien, 1966.

Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001.

Turner, Susanne: „Only Spartan Women Give Birth To Real Men“: Zack Snyder's *300* and the Male Nude. S. In: Lowe, Dunstan/Shahabudin, Kim (Hgg.): Classics For All. Reworking Antiquity in Mass Culture. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009. S. 128-149.

van Wees, Hans: „Der Krieg sei Sorge der Männer“. Bewaffnung und Kampftechnik. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S. 86-93.

Vergil: Aeneis. Epos in zwölf Gesängen. Unter Verwendung der Übertragung Ludwig Neuffers übersetzt und herausgegeben von Wilhelm Plankl unter Mitwirkung von Karl Vretska. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 2007.

Veyne, Paul: Glaubten die Griechen an ihre Mythen? Ein Versuch über die konstitutive Einbildungskraft. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1987.

Walter, Uwe: Der vielbedeutende Held, bebildert und travestiert: Odysseus im Film. In: Meier, Mischa/Slanicka, Simona (Hgg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie, 2007. S. 129-151.

Watzlawick, Paul: Anleitung zum Unglücklichsein. Vom Schlechten des Guten oder Hekates Lösungen. München: Piper Verlag GmbH, 2001.

Weber, Gregor: Neue Kämpfe um Troia – Der Streit in den Medien. In: Zimmermann, Martin (Hrsg.): Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006. S. 165-178.

Wenden, D. J.: The Birth of the Movies. New York: E.P. Dutton, 1974.

Wesselmann, Katharina: Mythische Erzählstrukturen in Herodots *Historien.* Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2011.

Wieber, Anja: Auf Sandalen durch die Jahrtausende – eine Einführung in den Themenkreis 'Antike und Film'. In: Eigler, Ulrich (Hrsg.): Bewegte Antike. Antike Themen im modernen Film.Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2002. S. 4-40.

Wieber, Anja: Celluloid Alexander(s): A Hero from the Past as Role Model for the Present? In: Berti, Irene/Marta García Morcillo (Hgg.): Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2008.

Wieber, Anja: Hauptsache schön? Zur cineastischen Inszenierung Helenas. In: Lochman, Thomas/Späth, Thomas/Stähli, Adrian (Hgg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Basler Druck + Verlag AG, bdv, 2008. S. 142-157.

Wieber, Anja: *Vor Troja nichts Neues?* - Moderne Kinogeschichten zu Homers *Ilias*. In: Lindner, Martin (Hrsg.): Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film. Münster: Lit Verlag. 2005. S. 137-162.

Wiemer, Hans-Urlich: Heer und Tross Alexanders. In: Gebhard, Rupert/Rehm, Ellen/Schultze Harald (Hgg.): Alexander der Große. Herrscher der Welt. Archäologische Landesausstellung unter der Schirmherrschaft des Bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer. Ausstellungszentrum Lokschuppen Rosenheim. 22. März bis 3. November 2013. Darmstadt/Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 2013. S. 108-115.

Wilk, Stephen R.: Medusa. Solving the mystery of the Gorgon. New York: Oxford University Press, 2000.

Williams, Douglas. The Eagle or the Cross: Rome, the Bible, and Cold War America. Dissertation an der University of California, San Diego. Ann Arbor: UMI, 1996.

Winkler, Martin M.: Nenne mir, Muse, den Vater der Massenkultur: Homer in Kommerz und Kino. In: Latacz, Joachim/Greub, Thierry/ Blome, Peter/ Wieczorek, Alfried (Hgg.): Homer. Der Mythos von Troia in Dichtung und Kunst. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. München: Hirmer Verlag, 2008. S. 284-289.

Winkler, Martin M.: The *Iliad* and the Cinema. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy.* From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 43-67.

Winkler, Martin M.: The Trojan War on the Screen: An Annotated Filmography. In: *Troy*. From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 202-215.

Winkler, Martin M. (Hrsg.): Gladiator. Film and History. Blackwell Publishing, 2004.

Winkler, Martin M. (Hrsg.): Return to *Troy.* New Essays on the Hollywood Epic. Boston: Brill, 2015.

Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy*. From Homer's *Iliad* to Hollywood Epic. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

Worley, Leslie J.: Hippeis. The Cavalry of Ancient Greece. Boulder: Westview Press, 1994.

Wyke, Maria: Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema, and History. New York: Routledge, 1997.

Yalcin, Ünsal: Rückkehr nach Uluburun. Unterwasserarchäologie und die Handelswege der Spätbronzezeit. In: Antike Welt. Zeitschrift für Achäologie und Kulturgeschichte. Darmstadt: Verlag Philipp von Zabern. 42. Jahrgang, Heft 3, 2011. S. 27-31.

Zintzen, Christiane: „Ich taufe sie mit den Namen Troia und Ilium...“. Heinrich Schliemann. Grenzgänger zwischen Fakten und Fiktionen. In: Troia – Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur gleichnamigen Ausstellung. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH, 2001. S. 430-439.

13.2. Filme

300. Regie: Zack Snyder. Drehbuch: Zack Snyder, Kurt Johnstad, Michael B. Gordon. USA: Warner Bros. / Legendary Pictures, 2006. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. Pictures, 2007.

300 – Rise of an Empire. Regie: Noam Murro. Drehbuch: Zack Snyder, Kurt Johnstad, Frank Miller. USA: Warner Bros./ Legendary Pictures/ Cruel & Unusual Films/ Atmosphere Entertainment MM/ Hollywood Gang Productions/ Nimar Studios, 2014. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. Pictures, 2014.

2001: A Space Odyssey. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke. USA/UK: MGM, Stanley Kubrick Productions, 1969. Fassung: Kauf DVD. Warner Home Video Germany, 2007.

Apocalypse Now Redux. Regie: Francis Ford Coppola. Drehbuch: John Milius, Francis Ford Coppola, Michael Herr. USA: American Zoetrope Studios, 1979. Fassung: Kauf DVD. BMG Video, UfA, Tobis Studio Canal, Universum Film GmbH & Co. KG, 2002.

Clash of the Titans. Regie: Desmond Davis. Drehbuch: Beverly Cross. USA: MGM, Peerford Ltd., 1981. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros., Turner Entertainment, 2010.

Clash of the Titans. Regie: Louis Leterrier. Drehbuch: Travis Beacham, Phil Hay & Matt Manfredi. USA: Warner Bros., Legendary Pictures, Thunder Road Pictures, The Zanuck Company, Moving Picture Company, 2010. Fassung: Kauf DVD. Warner Home Video, 2010.

Excalibur. Regie: John Boorman. Drehbuch: Rospo Pallenberg & John Boorman. USA/UK: Orion Pictures, 1981. Fassung: Kauf-DVD. Warner Home Video GmbH, 2000.

Game of Thrones. Regie: Alan Taylor, David Nutter, Alex Graves, Daniel Minahan, Alik Sakharov, Michelle MacLaren, Brian Kirk, Timothy Van Patten, Neil Marshall, David Petrarca, Mark Mylod, Jeremy Podeswa, Miguel Sapochnik, Michael Slovis, David Benioff, D.B. Weiss. Drehbuch: David Benioff, Bryan Cogman, Jane Espenson, George R.R. Martin, Vanessa Taylor, D.B. Weiss. USA/UK: Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Generator Entertainment, Bighead Littlehead, 2011-2016.

Gladiator. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: David Franzoni, John Logan & William Nicholson. USA/UK: Universal Pictures / DreamWorks LLC, 2000. Fassung: Kauf-DVD. Universal Pictures (Benelux), 2004.

Helen of Troy. Regie: John Kent Harrison. Drehbuch: Ronni Kern. Universal Studios, 2003. Fassung: Kauf-DVD. Universal Studios, 2004.

Helen of Troy. Regie: Robert Wise. Drehbuch: John Twist & Hugh Gray. USA/I: Warner Bros. 1956. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. 2004.

Helena – Der Raub der Helena. Monumentalfilm in zwei Teilen. Erster Teil: Der Raub der Helena. Regie: Manfred Noa. Drehbuch: Hans Kyser. Bavaria-Film A.-G. München im Emelka -Konzern, 1923/1924. Fassung: Fernsehaufnahme vom 30.11.2001.

Helena – Der Untergang Troias. Monumentalfilm in zwei Teilen. Zweiter Teil: Der Untergang Trojas. Regie: Manfred Noa. Drehbuch: Hans Kyser. Bavaria-Film A.-G. München im Emelka -Konzern, 1923/1924. Fassung: Fernsehaufnahme (genaues Datum unbekannt).

Hercules: The Legendary Journeys. S.1, Episode 1: *The Wrong Path.* Regie: Doug Lefler. Drehbuch: John Schulian. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S.1, Episode 2: *Eye of the Beholder.* Regie: John Kretchmer. Drehbuch: John Schulian. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S.1, Episode 6: *As Darkness Falls.* Regie: George Mendeluk: Drehbuch: Robert Bielak. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 2, Episode 1: *The King of Thieves.* Regie: Doug Lefler. Drehbuch: Doug Lefler. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Hercules: The Legendary Journeys. S.2, Episode 3: *What's in a Name?* Regie: Bruce Campbell. Drehbuch: Michael Marks. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 2, Episode 8: *The Other Side.* Regie: George Mendeluk. Drehbuch: Robert Beilak. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 2, Episode 11: *Highway to Hades.* Regie: T.J. Scott. Drehbuch: Robert Bielak. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 2, Episode 14: *Once a Hero.* Regie: Robert Tapert. Drehbuch: Robert Tapert, Robert Bielak, John Schulian. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 2, Episode 17: *The Apple.* Regie: Kevin Sorbo. Drehbuch: Steven Baum. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 3, Episode 7: *The Green-Eyed Monster.* Regie: Charles Braverman. Drehbuch: Steven Baum. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 3, Episode 17: *Les Contemptibles.* Regie: Charlie Haskell. Drehbuch: Brian Herskowitz. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 4, Episode 11. *Medea Culpa.* Regie: Charles Siebert. Drehbuch: Alex Kurtzman, Roberto Orci. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 4, Episode 15: *Yes, Virginia, There is a Hercules.* Regie: Christopher Graves. Drehbuch: Alex Kurtzman, Roberto Orci. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 4, Episode 18: *My Fair Cupcake.* Regie: Rick Jacobson. Drehbuch: Geneo O'Neill, Noreen Tobin. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 4, Episode 20: *Twilight.* Regie: Philip Sgriccia. Drehbuch: Alex Kurtzman, Gene F. O'Neill, Roberto Orci, Noreen Tobin. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 5, Episode 5: *Render Unto Caesar.* Regie: John Laing. Drehbuch: Gene O'Neill, Noreen Tobin. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 5, Episode 6: *Norse by Norsevest*. Regie: John Laing. Drehbuch: Gerry Conway, Paul Robert Coyle. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules: The Legendary Journeys. S. 5, Episode 7: *Somewhere over the Rainbow Bridge.* Regie: Michael Hurst. Drehbuch: Gerry Conway. USA/NZ: MCA Television, Pacific Renaissance Pictures Ltd., Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Hercules in New York. Regie: Arthur A. Seidelman. Drehbuch: Aubrey Wisberg. USA: Filmpartners, RAF Industries, 1969. Fassung: Kauf-DVD. EuroVideo, 2003.

Immortals. Regie: Tarsem Singh Dhandwar. Drehbuch: Charles Parlapanides & Vlas Parlapanides. USA: Relativity Media, Virgin Produced, Mark Canton Productions, 2011. Fassung: Kauf-DVD: Constantin Film Verleih GmbH, 2011.

Jason and the Argonauts. Regie: Don Chaffey. Drehbuch: Jan Read, Beverly Cross. UK/USA: Columbia Pictures Corporation, Morningside Productions, Great Company. 1963. Fassung: Kauf-DVD. Sony Pictures Home Entertainment GmbH, 2009.

Jason and the Argonauts. Regie: Nick Willing. Drehbuch: Matthew Faulk & Mark Skeet. USA/TR: Hallmark Entertainment & Panfilm, 2000. Fassung: Kauf-DVD: Koch Media, 2012.

L'île de Calypso ou Le Géant Polyphème. Regie: Georges Méliès. F: Star-Film, 1905. Fassung: Youtube. (http://www.youtube.com/watch?v=LE_9tCpsXeA) Zugriffsdatum: 02.11.2016.

L'ira di Achille. Regie: Mario Giorlami. Drehbuch: Gino De Santis. I: Uneurop Film, 1962. Fassung: Kauf-DVD. Black Hill Pictures GmbH, 2006.

L'Odissea. Regie: Francesco Bertolini, Giuseppe de Liguoro, Adolfo Padovan. I: Milano Film, 1912. Fassung: Youtube (http://www.youtube.com/watch?v=U-5d_evwe9g). Zugriffsdatum: 02.11.2016. 27:07.

La caduta di Troia. Regie: Luigi Romano Borgnetto, Giovanni Pastrone. Drehbuch: Giovanni Pastrone. I: Italia Film, 1911. Fassung: Youtube. (http://www.youtube.com/watch?v=gauR-tVtwPE) Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Le fatiche di Ercole. Regie: Pietro Francisci. Drehbuch: Pietro Francisci, Ennio De Concini, Gaio Frattini. I/E: Embassy Pictures, Galatea Film, O.S.C.A.R., Urania Film. 1958. Fassung: Kauf-DVD. Image Entertainment, 2009.

Le tonnerre de Jupiter. Regie: Georges Méliès. F: Georges Méliès, Star Film, 1903. Fassung: Youtube. (https://www.youtube.com/watch?v=nIylL8ufx3Y) Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Odissea. Regie: Franco Rossi, Mario Bava, Piero Schivazappa. Drehbuch: Giampiero Bona, Vittorio Bonicelli, Fabio Carpi, Luciano Codignola, Mario Prosperi, Renzo Rosso. I/YU/D/A/F: Dino de Laurentiis Cinematografica, RAI Radiotelevisione Italiana, Office de Radiodiffusion Télévision Francaise (ORTF), Bavaria Film, 1969. Fassung: Kauf DVD. Colosseo Film, unexpected, media cooperation one, 2006.

Odysseus. Episode 1. Regie: Stèphane Giusti. Drebuch: Frédéric Azémar, Frédéric Krivine, Elsa Marpeu, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013.

Odysseus. Episode 2. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Marie Roussin, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013.

Odysseus. Episode 6. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Fanny Herrero, Marie Roussin, Florent Meyer, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013.

Odysseus. Episode 8. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Marine Francou, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013.

Odysseus. Episode 10. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Olivier Kohn, Stéphane Giusti. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013.

Odysseus. Episode 12. Regie: Stéphane Giusti. Drehbuch: Frédéric Azémar, Stéphane Giusti, Olivier Kohn, Flore Kosinetz. F/P/I: Making Prod. GMT Productions, Arte France, Moviheart, Sunflag, 2013. Fassung: Kauf-DVD: 100% Distribution, Studio Hamburg Enterprises GmbH, 2013.

Odysseus and the Isle of Mists. Regie: Terry Ingram. Drehbuch: Brook Durham. UK/RO/CDN: Insight Film Studios, Plinyminor, 2008. Fassung: Kauf-DVD: Sunfilm Entertainment, 2010.

Prometheus. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: Jon Spaihts, Damon Lindelof. USA: 20th Century Fox, Dune Entertainment, Scott Free Productions, Brandywine Productions, 2012. Fassung: Kauf-DVD. 20th Century Fox Home Entertainment, 2012.

Scream 2. Regie: Wes Craven. Drehbuch: Kevin Williamson. USA: Dimension Films, Miramax, Konrad Pictures, Craven/Maddalena Films, 1997. Fassung: Kauf-DVD. Kinowelt, United Video, AVU Video Vertriebs GmbH.

Spartacus. Regie: Stanley Kubrick. Drehbuch: Dalton Trumbo. USA: Universal Pictures, Bryna Productions, 1960. Fassung: Kauf-DVD. Universal Studios, 2004.

Star Wars. Regie: George Lucas: Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm Ltd. Production, Twentieth Century Fox Film Corporation, 1977. Fassung: Kauf-DVD. Full Screen Limited Edition. Twentieth Century Fox, 2004.

The Adventures of Baron Munchausen. Regie: Terry Gilliam. Drehbuch: Charles McKeown, Terry Gilliam. UK/I: Columbia Pictures Corporation, Prominent Features, Laura Film, Allied Filmmakers, 1988. Fassung: Kauf-DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2008.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: J. R. R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson. USA: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company, 2001. Fassung: Kauf-DVD. MMIII New Line Home Entertainment Inc. 2003.

*The Lord Of The Rings: The Two Towers.*Special Extended DVD Edition. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: J. R. R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson. USA : New Line Cinema 2002. Fassung: Kauf-DVD. MMIII New Line Home Entertainment Inc. 2003.

The Odyssey. Regie: Andrei Konchalovsky. Drehbuch: Andrei Konchalovsky & Christopher Solimine. I/UK/D/GR/USA/TR: Hallmark Entertainment & American Zoetrope, 1997. Fassung: Kauf-DVD. Universal Pictures International, 2013.

The Trojan Women. Regie: Michael Cacoyannis. Drehbuch: Euripides, Edith Hamilton, Michael Cacoyannis. UK/USA/GR: Josef Shaftel Productions Inc. 1971. Fassung: Fassung: Kauf- DVD. Kinowelt Home Entertainment, 2008.

The Trojan Women. Regie: Michael Cacoyannis. Drehbuch: Euripides, Edith Hamilton, Michael Cacoyannis. UK/USA/GR: Josef Shaftel Productions Inc. 1971. Fassung: Youtube (http://www.youtube.com/watch?v=wV_QaHG85KY)

Time Bandits. Regie: Terry Gilliam. Drehbuch: Michael Palin, Terry Gilliam. UK: HandMade Films, 1981. Fassung: Kauf-DVD. Concorde Home Entertainment, 2014.

Total Recall. Regie: Paul Verhoeven. Drehbuch: Philip K. Dick, Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Jon Povill, Gary Goldman. USA: Carolco Pictures. Fassung: Stream über www.netflix.com. Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Troy. Director's Cut. Regie: Wolfgang Petersen. Drehbuch: David Benioff. USA/UK/Malta: Warner Bros. 2004. Fassung: Kauf-DvD. Warner Bros. Home Entertainment, 2007.

Ulisse. Ungekürzte Fassung digitally remastered. Regie: Mario Camerini. Drehbuch: Franco Brusati, Mario Camerini, Ennio De Concini, Hugh Gray, Ben Hecht, Ivo Perilli, Irwin Shaw. I/USA/F: Lux Film, Paramount Pictures, Producciones Ponti-de Laurentiis, Zénith Films. 1954. Fassung: Kauf-DVD. Colosseo Film AG, 2010.

Ulysse 31. DiC Entertainment, 1981. Episode 1. Fassung: Youtube (*https://www.youtube.com/watch?v=WnewZOV7t28&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0&index=1*). Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Ulysse 31. DiC Entertainment, 1981. Episode 4. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=d91SbZf_b4I&index=4&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0). Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Ulysse 31. DiC Entertainment, 1981. Episode 5. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=XffV1WfAw0o&index=5&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0). Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Ulysse 31. DiC Entertainment, 1981. Episode 24. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=iXVZ8X3mn4s&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0&index=24). Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Ulysses 31. DiC Entertainment 1981. Episode 26. Fassung: Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=tQ4J5RpdLiw&list=PL6zwJxFiWIgLanuPnyisy-PwakoTtkRv0&index=26). Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Wrath of the Titans. Regie: John Liebesman. Drehbuch: Dan Mazeau & David Leslie Johnson. USA /E: Warner Bros., Legendary Pictures & Thunder Road, 2012. Fassung: Kauf-DVD: Warner Bros. Entertainment, 2012.

Xena: Warrior Princess. S.1, Episode 12: *Beware Greeks Bearing Gifts.* Regie: T.J. Scott. Drehbuch: Roy Thomas, Janis Hendler, Adam Armus & Nora Kay Foster. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2004.

Xena: Warrior Princess. S.2, Episode 3: *The Giant Killer.* Regie: Gary Jones. Drehbuch: Terrence Winters. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Xena: Warrior Princess. S. 2, Episode 12: *Destiny.* Regie: Robert Tapert. Drehbuch: Robert Tapert, Steven L. Sears, R.J. Stewart. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Xena: Warrior Princess. S.2, Episode 19: *Ulysses.* Regie: Oley Sassone. Drehbuch: R.J. Stewart. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2008.

Xena: Warrior Princess. S.5, Episode 6: *Purity.* Regie: Mark Beesley. Drehbuch: Jeff Vlaming. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

Xena: Warrior Princess. S.5, Episode 7: *Back in the Bottle.* Regie: Rick Jacobson. Drehbuch: Rob Tapert, Buddy Wilders. NZ: MCA Television, Renaissance Pictures, Studios USA Television, Universal TV. Fassung: Kauf-DVD. Schröder Media audio-visual enternainment, 2009.

13.3. Spiele

Alien Trap Games, *Apotheon*, Alien Trap Games, 2015.

Ensemble Studios, *Age of Empires*, Microsoft Studios, 1997.

Ensemble Studios, *Age of Mythology*, Microsoft Studios, 2002.

Iron Lore Entertainment, *Titan Quest*, THQ 2006.

Koei Canada, *Warriors: Legends of Troy*, Tecmo Koei, 2011.

Ready at Dawn Studios, *God of War: Chains of Olympus,* Sony Computer Entertainment, 2008.

Ready at Dawn, SCE Santa Monica Studio, *God of War: Ghost of Sparta.* Sony Computer Entertainment, 2010.

SCE Studios Santa Monica, *God of War*, Sony Computer Entertainment, 2005.

SCE Studios Santa Monica, *God of War II*, Sony Computer Entertainment, 2007.

SCE Studios Santa Monica, *God of War III*, Sony Computer Entertainment, 2010.

SCE Santa Monica Studio, *God of War: Ascension*, Sony Computer Entertainment, 2013.

Zono Inc., *Battle for Troy.* Valu Soft

13.4. Internetquellen

4Players, 'Test: God of War: Chains of Olympus': http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PSP/Test/9066/7583/0/God_of_War_Chains_of_Olympus.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

4Players, 'Test: Titan Quest: Immortal Throne': http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PC-CDROM/Test/8693/5320/1/Titan_Quest_Immortal_Throne.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Abgeschminkt, 'Ohne Zorn in ZORN DER TITANEN': http://www.alleyways.de/abgeschminkt/2012/zorn-der-titanen-wrath-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Actionfreunde, 'Krieg der Götter': http://www.actionfreunde.de/action/krieg-der-goetter/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Age of Empires Wikia, '*Age of Mythology*': http://ageofempires.wikia.com/wiki/Age_of_Mythology Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Age of Empires Wikia, 'Horns of Consecration' http://ageofempires.wikia.com/wiki/Horns_of_Consecration Zugriffsdatum: 02.11.2016.

AlexandrosMaragos, 'Immortals – Parlapanides Brothers exclusive interview': http://www.alexandrosmaragos.com/2011/09/parlapanides-brothers-interview.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Amazon, 'Customer Reviews Hercules in Ny': http://www.amazon.com/Hercules-New-York-Arnold-Stang/product-reviews/B00004XMSC Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Antagony & Ecstasy, 'Harryhausen Week: Release the Kraken': http://antagonie.blogspot.co.at/2013/05/harryhausen-week-release-kraken.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Antti Alanen: Film Diary. 'Helena – Der Untergang Troias I-II/ Helen of Troy / The Downfall of Troy (2015 Filmmuseum München restoration): http://anttialanenfilmdiary.blogspot.co.at/2015/10/helena-der-untergang-trojas-i-ii-helen.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

At-A-Glance Film Reviews, 'Helen of Troy (2003)': http://www.rinkworks.com/movies/m/helen.of.troy.2003.shtml Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Bedeteque, 'Ulysse': http://www.bedetheque.com/serie-1099-BD-Ulysse.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Bedeteque, 'Ulysse 31 (Spécial)': http://www.bedetheque.com/serie-8751-BD-Ulysse-31-Special.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Bereitsgesehen.de, 'Kritik: Kampf der Titanen': http://www.bereitsgesehen.de/kritik/kritikkampfdertitanen.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Blackslist 2007: http://files.blcklst.com/2007_black_list.pdf Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, '2004 Domestic Grosses': http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2004&p=.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, '2007 Domestic Grosses': http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2007 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, '2010 Domestic Grosses': http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2010&p=.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016

Box Office Mojo, 'Alexander': http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=alexander.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, 'Clash of the Titans (1981)': http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=clashofthetitans.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, 'Clash of the Titans (2010): http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=clashofthetitans10.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, 'Passion of the Christ': http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2004&p=.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, 'Troy': http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=troy.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Box Office Mojo, 'Yearly Box Office': http://www.boxofficemojo.com/yearly/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

CharitysPlace, 'Helen of Troy (2003)': http://www.charitysplace.com/review/helenoftroy.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Choices, 'Krieg der Götter': http://www.choices.de/film/krieg-der-goetter/filmkritik Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Chruch of Satan, 'Sigil of Baphomet': http://www.churchofsatan.com/history-sigil-of-baphomet.php Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Cinefacts, '"Kampf der Titanen": Louis Leterriers späte Abrechnung': http://www.cinefacts.de/News-Features/News/Kampf-der-Titanen-Louis-Leterriers-spaete-Abrechnung,32049 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Cinema, 'Die Troerinnen': http://www.cinema.de/film/die-troerinnen,1332241.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Cinema Crazed, 'Clash of the Titans (2010): Combo Pack Blu-Ray/DVD/Digital': http://cinema-crazed.com/blog/2010/07/27/clash-of-the-titans-2010-combo-pack-blu-raydvddigital/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Cinema Crazed, 'Wrath of the Titans (2012) [Blu-Ray/DVD/Digital Copy]': http://cinema-crazed.com/blog/2012/08/10/wrath-of-the-titans-2012-blu-raydvddigital-copy/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Cinemablend, 'Immortals Director Tarsem Singh Talks Abouth The Ill-Fated Horses In His Films': http://www.cinemablend.com/new/Immortals-Director-Tarsem-Singh-Talks-About-Ill-Fated-Horses-His-Films-27865.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Collider, 'Director Louis Leterrier Interview CLASH OF THE TITANS': http://collider.com/director-louis-leterrier-interview-clash-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Collider, 'Director Louis Leterrier On Set Interview CLASH OF THE TITANS': http://collider.com/director-louis-leterrier-on-set-interview-clash-of-the-titans/ Zugriffdatum: 02.11.2016.

Collider, 'Sam Worthington and Liam Neeson Talk WRATH OF THE TITANS, Character Changes, Action Scenes, and More': http://collider.com/sam-worthington-liam-neeson-wrath-of-the-titans-interview/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Comingsoon.net, 'Exclusive Interview: Immortals Director Tarsem Singh': http://www.comingsoon.net/movies/features/83935-exclusive-interview-immortals-director-tarsem-singh Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Cool Ass Cinema Restricted, 'The Fury of Achilles (1962) review': http://www.coolasscinema.com/2010/09/fury-of-achilles-1962-review.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Cosmic Booknews, 'Movie Review: Henry Cavill's 'Immortals 3D' (2011)': http://www.cosmicbooknews.com/content/review-immortals Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Der Standard, 'Comeback eines Irrfahrers': http://derstandard.at/1369363663884/Franzoesische-Odysseus-Serie-Comeback-eines-Irrfahrers Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Die Welt, 'Der Sandalenfilm lebt von Körperflüssigkeiten': http://www.welt.de/geschichte/article117083302/Der-Sandalenfilm-lebt-von-Koerperfluessigkeiten.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.;

Duden Online, 'Mythos': http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos#Bedeutung1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Edition Filmmuseum, 'Nathan der Weise': http://www.edition-filmmuseum.com/product_info.php/language/de/info/p26_Nathan-der-Weise.HTML Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Empire, 'He's Back: The Arnold Schwarzenegger Interview': http://www.empireonline.com/features/arnold-schwarzenegger Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Eurogamer.net, 'Apotheon Review': http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-05-apotheon-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Eurogamer.net, 'God of War: Ascension review': http://www.eurogamer.net/articles/2013-03-12-god-of-war-ascension-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Eurogamer.net, 'God of War III • Page 3': http://www.eurogamer.net/articles/god-of-war-iii-review?page=3 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Examiner.com, Movie Review: 'Clash of the Titans': http://www.examiner.com/article/movie-review-clash-of-the-titans-1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Experience Points, 'Being Kratos': http://www.experiencepoints.net/2010/06/being-kratos.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Fanfiction.net, 'TV Shows > Hercules: The Legendary Journeys': https://www.fanfiction.net/tv/Hercules-The-Legendary-Journeys/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Fanfiction.net, 'TV Shows > Xena: Warrior Princess': https://www.fanfiction.net/tv/Xena-Warrior-Princess/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

FerdyOnFilms, 'The Trojan Women (1971)': http://www.ferdyonfilms.com/2010/the-trojan-women-1971/5090/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Fernsehserien.de, 'Die Odyssee': http://www.fernsehserien.de/die-odyssee/episodenguide Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Filmschoolrejects, 'Review: 'Wrath of the Titans' is messy, meaningless mythology lite': http://filmschoolrejects.com/reviews/review-wrath-of-the-titans-bsali.php Zugriffsdatum: 02.11.2016.

FirstShowing.net, 'Tarsem Reveals Interesting War of the Gods Plot Details': http://www.firstshowing.net/2009/tarsem-reveals-interesting-war-of-the-gods-plot-details/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

FitnessDistilled, 'Interview with Arnold': http://www.seanhyson.com/blog/interview-with-arnold Zugriffsdatum: 02.11.2016.

FlickFilosopher, 'Helen of Troy (review)': http://www.flickfilosopher.com/2003/09/helen-of-troy-review.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Forbes, 'Game Of Thrones Finale Sets New Piracy Record': http://www.forbes.com/sites/emmawoollacott/2014/06/17/game-of-thrones-finale-sets-new-piracy-record/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Forbes, "God Of War: Ascension' Single-Player Review: It's A Love Hate Thing (PS3)': http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/04/10/god-of-war-ascension-single-player-review-its-a-love-hate-thing-ps3/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Frankfurter Allgemeine Feuilleton, 'Gebt mir den Lotus!': http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/serien/serie-odysseus-auf-arte-gebt-mir-den-lotus-12219421.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Fünf Seen Film Festival, 'Helena – Teil 1 und 2': http://www.fsff.de/home/cm/fff-2011-filme/index.3174.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamasutra, 'Age of Titans: Brian Sullivan's Latest Adventures': http://www.gamasutra.com/view/feature/1863/age_of_titans_brian_sullivans_.php?print=1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Game Studies, 'The Gaming Situation by Markku Eskelinen': http://gamestudies.org/0101/eskelinen/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Game Trailers, 'Clash of the Titans: The Videogame': http://www.gametrailers.com/reviews/86piwd/clash-of-the-titans--the-videogame-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Game Trailers, 'SDCC 10: David Jaffe Interview': http://www.gametrailers.com/videos/mmw93t/gt-tv-sdcc-10--david-jaffe-interview Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Game Watcher, 'Battle For Troy Review': http://www.gamewatcher.com/reviews/battle-for-troy-review/1035 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gameloft, 'Wrath of the Titans': http://www.gameloft.com/mobile-games/wrath-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

GamePro, 'Apotheon – PlayStation 4' http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps4/apotheon/test/apotheon,50991,3083061.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

GamePro, 'God of War: Ascension – PlayStation 3': http://www.gamepro.de/playstation/spiele/ps3/god-of-war-ascension-/test/god_of_war_ascension,47763,3010082,fazit.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'Age of Mythology Review': http://www.gamespot.com/reviews/age-of-mythology-review/1900-2896451/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'Apotheon Review': http://www.gamespot.com/reviews/apotheon-review/1900-6416025/ Zugriffdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'Clash of the Titans Review': http://www.gamespot.com/reviews/clash-of-the-titans-review/1900-6271497/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, ' God of War: Ascension Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-ascension-review/1900-6404941/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'God of War: Chains of Olympus Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-chains-of-olympus-review/1900-6187153/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'God of War: Ghost of Sparta Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-ghost-of-sparta-review/1900-6283287/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'God of War Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-review/1900-6120758/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'God of War II Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-ii-review/1900-6167249/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'God of War III Review': http://www.gamespot.com/reviews/god-of-war-iii-review/1900-6253019/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamespot, 'Titan Quest Review': http://www.gamespot.com/reviews/titan-quest-review/1900-6153206/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamesradar, 'God Of War: Ascension Review': http://www.gamesradar.com/god-of-war-ascension-review/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

GameStar, 'Rise of the Argonauts – PC': http://www.gamestar.de/spiele/rise-of-the-argonauts/test/rise_of_the_argonauts,43476,1952024.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

GameStar, 'Titan Quest – PC': http://www.gamestar.de/spiele/titan-quest/test/titan_quest,34662,1462948.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamezone, 'Kampf der Titanen iim Gamezone-Test': http://www.gamezone.de/Kampf-der-Titanen-Xbox360-233107/Tests/Kampf-der-Titanen-im-Gamezone-Test-992804/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gamezone, ' God of War im Gamezone-Test': http://www.gamezone.de/God-of-War-PS2-129140/Tests/God-of-War-im-Gamezone-Test-990767/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Gaming Illustrated, 'Titan Quest (PC)': http://gamingillustrated.com/Titan-Quest-PC/ Zugriffsdatum. 02.11.2016.

Giga Games, 'Age of Mythology: Es wird eine weitere Erweiterung geben – nach 13 Jahren!': http://www.giga.de/spiele/age-of-mythology/news/age-of-mythologie-es-wird-eine-weitere-erweiterung-geben-nach-13-jahren/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

God of War Wiki, 'Home': http://godofwar.wikia.com/wiki/God_of_War_Wiki Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Hercules, 'Home': http://www.hercules.com/de/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Hercules, 'Home': http://www.hercules-bikes.de/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Hercules The Polyurea System House, 'Home': http://www.hercules.at/produkte.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Hercules & Xena: The Legendary Wikia, 'Hercules: The Legendary Journeys (comic)': http://hercules-xena.wikia.com/wiki/Hercules:_The_Legendary_Journeys_(comic) Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Hercules & Xena: The Legendary Wikia, 'Home': http://hercxena.wikia.com/wiki/Main_Page Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Howstuffworks Entertainment, 'Inside '300'': http://entertainment.howstuffworks.com/inside-300.htm , http://entertainment.howstuffworks.com/inside-3001.htm , http://entertainment.howstuffworks.com/inside-3003.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Huffpost Entertainment, 'Louis Leterrier, 'Now You See Me' Director, On The Problems With 'The Incredible Hulk' And 'Clash Of The Titans': http://www.huffingtonpost.com/2013/05/28/louis-leterrier-now-you-see-me_n_3333311.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Huffpost Entertainment, 'Remembering Arnold Schwarzenegger's Film Debut As Hercules': http://www.huffingtonpost.com/2014/01/09/arnold-schwarzenegger-hercules_n_4565069.html?utm_hp_ref=entertainment Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IFC, 'Tim Grierson on Sam Worthington's Weird „Wrath of the Titans“ promotional strategy: Trashing „Clash of the Titans“': http://www.ifc.com/fix/2012/03/sam-worthington-wrath-of-the-titans-promotional-strategy Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, '300: March to Glory Official Trailer': http://www.ign.com/videos/2007/01/12/300-march-to-glory-sony-psp-trailer-official-trailer Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, '300: March to Glory Review': http://www.ign.com/games/300-march-to-glory/psp-823657 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, '300: Rise of an Empire – Cast Interview': http://www.ign.com/videos/2014/03/07/300-rise-of-an-empire-cast-interview Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'Age of Mythology Review': http://www.ign.com/articles/2002/11/04/age-of-mythology-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'Apoptheon Review': http://www.ign.com/articles/2015/02/05/apotheon-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'Clash of the Titans: The Videogame Review': http://www.ign.com/articles/2010/07/30/clash-of-the-titans-the-videogame-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'God of War: Ascension Review': http://www.ign.com/articles/2013/03/14/god-of-war-ascension-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'God of War: Chains of Olympus Review, Page 3 of 3': http://www.ign.com/articles/2008/02/18/god-of-war-chains-of-olympus-review?page=3 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'God of War: Ghost of Sparta (PSP)/ Test': http://de.ign.com/god-of-war-ghost-of-sparta-psp/73278/review/god-of-war-ghost-of-sparta-psp-test?p=2 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'God of War': http://www.ign.com/articles/2005/03/18/god-of-war Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'God of War II Review': http://www.ign.com/articles/2007/02/12/god-of-war-ii-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'God of War III Review, Page 3 of 3': http://www.ign.com/articles/2010/03/08/god-of-war-iii-review?page=3 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

IGN, 'Titan Quest Video Review': http://www.ign.com/videos/2006/06/23/titan-quest-pc-games-review-video-review Zugriffsdatum: 02.11.2016.

inSight: Movies, "Clash of the Titans' (2010) – Evolution of a Script Pt.1': http://insight-movies.blogspot.co.at/2010/11/insight-clash-of-titans-2010-evolution.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

inSight: Movies, "Clash of the Titans (2010) – Evolution of a Script Pt. 3': http://insight-movies.blogspot.co.at/2011/01/clash-of-titans-2010-evolution-of_17.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, '300': http://www.imdb.com/title/tt0416449/?ref_=fn_al_tt_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, '300 – Rise of an Empire': http://www.imdb.com/title/tt1253863/?ref_=nv_sr_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Box office/business for Clash of the Titans (1981)', http://www.imdb.com/title/tt0082186/business?ref_=tt_dt_bus Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Ercole al centro della Terra': http://www.imdb.com/title/tt0054850/?ref_=fn_al_tt_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'God Of War II Awards': http://www.imdb.com/title/tt0846694/awards Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Helen of Troy – Awards': http://www.imdb.com/title/tt0340477/awards?ref_=tt_awd Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Odissea Episode Guide' http://www.imdb.com/title/tt0064750/?ref_=ttco_co_tt Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for 300': http://www.imdb.com/title/tt0416449/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for Clash of the Titans': http://www.imdb.com/title/tt0800320/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for Helen of Troy': http://www.imdb.com/title/tt0340477/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for Hercules in New York': http://www.imdb.com/title/tt0065832/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for L'ira di Achille': http://www.imdb.com/title/tt0056104/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for Odissea': http://www.imdb.com/title/tt0064750/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for Odysseus': http://www.imdb.com/title/tt2141869/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for Odysseus & the Isle of Mists': http://www.imdb.com/title/tt0945580/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Reviews & Ratings for The Trojan Women': http://www.imdb.com/title/tt0067881/reviews?ref_=tt_urv Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Time Bandits Filming Locations': http://www.imdb.com/title/tt0081633/locations?ref_=tt_dt_dt Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Imdb, 'Troy: Fall of a City': http://www.imdb.com/title/tt5103758/?ref_=fn_al_tt_1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Io9, 'All of Your Lingering *Prometheus* Questions Answered!': http://io9.com/5917448/all-of-your-lingering-prometheus-questions-answered Zugriffsdatum: 02.11.2016.

JoBlo, 'Clash of the Titans Script': http://www.joblo.com/scripts/Clash-Of-The-Titans.pdf Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Know Your Meme, 'E3 Sony 2006 / Giant Enemy Crab':http://knowyourmeme.com/memes/e3-sony-2006-giant-enemy-crab Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Know Your Movie, 'Immortals (2011)': http://www.knowyourmovie.com/2011/12/immortals-2011.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Kotaku, '*God of War III* Reveals Kratos For What He Is': http://kotaku.com/god-of-war-iii-reveals-kratos-for-what-he-is-1717744139 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Kotaku, 'God Of War Creators Had Different Ideas On Trilogy's Ending [Update]': http://kotaku.com/5526898/god-of-war-creators-had-different-ideas-on-trilogys-ending-update Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Le Parisien, "Odysseus' revisite le mythe d'Ulysse': http://www.leparisien.fr/espace-premium/culture-loisirs/odysseus-revisite-le-mythe-d-ulysse-13-06-2013-2891877.php Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Linkedin, 'Brian Sullivan': https://www.linkedin.com/in/brian-sullivan-8ab700 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Los Angeles Times, 'Movie review: The gods aren't kind to 'Wrath of the Titans'': http://articles.latimes.com/2012/mar/30/entertainment/la-et-wrath-of-the-titans-20120330-1 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Mail Online, 'SPOILER ALERT: 'I'did it for me and I liked it!' The explosive finale of Breaking Bad has enough shocking twists to please everyone': http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2438422/BREAKING-BAD-SPOILER-ALERT-Explosive-finale-shocking-twists-everyone.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Mail Online, 'Ye gods! Now Greece's mythology gets a kicking': http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2060172/Immortals-movie-review-Greeces-mythology-gets-kicking.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Marvel Database: http://marvel.wikia.com/wiki/Marvel_Database Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Metacritic, 'Apotheon': http://www.metacritic.com/game/pc/apotheon Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Metacritic, '300:March to Glory': http://www.metacritic.com/game/psp/300-march-to-glory Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Metacritic, 'Age of Mythology': http://www.metacritic.com/game/pc/age-of-mythology Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Metacritic, 'Clash of the Titans': http://www.metacritic.com/game/playstation-3/clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Metacritic, 'God of War: Ascension': http://www.metacritic.com/game/playstation-3/god-of-war-ascension Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Metacritic, 'God of War: Chains of Olympus':http://www.metacritic.com/game/psp/god-of-war-chains-of-olympus Zugriffsadatum: 02.11.2016.

Metacritic, 'God of War: Ghost of Sparta': http://www.metacritic.com/game/psp/god-of-war-ghost-of-sparta Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Metacritic, 'God of War III': http://www.metacritic.com/game/playstation-3/god-of-war-iii Zugriffdatum: 02.11.2016.

Michael Hurst Official Website, 'Theatre, Acting': http://www.michaelhurst.co.nz/theatreacting.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

MobyGames, 'Brian Sullivan': http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,34094/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Movie House, 'Helen of Troy' (2003) from Johnny Web: http://www.scoopy.com/helenoftroy.htm Zugriffsdatum: 02.11.2016.

MovieFone, "Immortals' Director Tarsem Singh on Comparisions to '300', Screen Violence and the 'Dreadful' 'Clash of the Titans': http://news.moviefone.com/2011/11/08/tarsem-singh-immortals-violence-clash-of-the-titans/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Movies.com, 'Clash of the Titans Review': http://www.movies.com/movie-reviews/clash-of-the-titans-review/dave-white/m64921 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Movies.com, 'Dialogue: Sir Ridley Scott Explains 'Prometheus', Explores Our Past, and Teases Future 'Alien' Stories': http://www.movies.com/movie-news/ridley-scott-prometheus-interview/8232 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

MoviesOnline, 'Louis Leterrier Interview, *Clash of the Titans*': http://www.moviesonline.ca/movienews_17884.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

MovieWeb, 'EXCLUSIVE: Phil Hay and Matt Manfredi Prepare Us for 'Clash of the Titans'': http://www.movieweb.com/exclusive-phil-hay-and-matt-manfredi-prepare-us-for-clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016

MovieWeb, 'Zack Snyder on Directing '300'': http://www.movieweb.com/zack-snyder-on-directing-300 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Odysseus in America: http://odysseusinamericafilm.com/ Zugriffsdatum 02.11.2016.

Official Charts, 'Matthew Marsden': http://www.officialcharts.com/artist/4861/matthew-marsden/ Zugriffsdatum: 02.11.2016

Onlinewelten.com, 'Clash of the Titans': http://www.onlinewelten.com/games/clash-of-the-titans/tests/griechische-tragoedie-6070/seite-3/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Österreichische Nationalbibliothek, Anno. Historische österreichische Zeitungen und Zeitschriften: 'Helena – Die Zerstörung Trojas' Neue Freue Presse, 7. November 1924, S. 13: http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno?apm=0&aid=nfp&datum=19241107&seite=13 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

PC Gamer, 'Age of Mythology. Extended Edition': http://www.pcgamer.com/age-of-mythology-extended-edition-review/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

PC Games, 'Apotheon im Test: Griechenland-Abenteuer mit schickem Artdesign': http://www.pcgames.de/Apotheon-PC-260021/Tests/Im-Test-Griechenland-Abenteuer-mit-schickem-Artdesign-1150542/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Penelope's Weavings and Unpickings, '*Clash of the Titans* (2010), dir. Louis Leterrier': https://weavingsandunpickings.wordpress.com/2011/01/28/clash-of-the-titans-2010-dir-louis-leterrier/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

PG's Ramblings, 'The Wrath of the Titans – Awful script': https://pgsramblings.wordpress.com/2012/08/15/the-wrath-of-the-titans-awful-script/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

PlayStationLifeStlye.net, 'God of War III's Previous Directors Wanted Alternativ Endings': http://www.playstationlifestyle.net/2010/04/29/god-of-war-iiis-previous-directors-wanted-alternative-endings/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Reelviews, 'Clash of the Titans (United States, 1981)': http://www.reelviews.net/reelviews/clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Rock Paper Shotgun, 'Apotheon Arena: Free Mythological Multiplayer Murder': http://www.rockpapershotgun.com/2015/12/12/apotheon-arena-free-multiplayer-standalone/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Rock Paper Shotgun, 'Wot I Think: Apotheon': http://www.rockpapershotgun.com/2015/02/06/apotheon-review/#more-268695 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Roger Ebert, 'Clash of the Titans': http://www.rogerebert.com/reviews/clash-of-the-titans-1981 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Roger Ebert, 'Immortals': http://www.rogerebert.com/reviews/immortals-2011 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Roger Ebert, 'The Trojan Women': http://www.rogerebert.com/reviews/the-trojan-women-1972 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Rotten Tomatoes, 'The Trojan Women': http://www.rottentomatoes.com/m/trojan_women/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Screenplay Database, 'Clash of the Titans': http://www.screenplaydb.com/film/scripts/clash_of_the_titans.pdf Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Screenrant, 'Interview: 'Immortals' Director Tarsem Singh On Gods, Monsters & Mickey Rourke': http://screenrant.com/tarsem-singh-immortals-interview-rothc-139496/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Screenrant, 'Rosamund Pike Joins 'Wrath ot the Titans' as Andromeda': http://screenrant.com/wrath-of-the-titans-cast-rosamund-pike-pauly-100738/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Screenrant, 'Sam Worthington Promises 'Wrath of the Titans' Will Be Better': http://screenrant.com/sam-worthington-wrath-of-the-titans-rob-92934/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Screenrant, ''Wrath of the Titans' Review': http://screenrant.com/wrath-titans-reviews-kofi-162098/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

SpringerLink, 'Neuroticism – A Competitve Advantage (Also) for IVAs?': ://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-74997-4_7 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Steam, 'Apotheon Arena': http://store.steampowered.com/app/417890/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Süddeutsche Zeitung, 'Homer ist, wenn man trotzdem lacht': http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599 und http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599-2 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Take Two Interactive, 'Grand Theft Auto Retail Sales Exceed $800 Million Worldwide During First Day of Launch': http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=1856046 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Technology – A technology blog from NewScientist Blogs, 'Neurotic software has winning personality': https://www.newscientist.com/blog/technology/2007/10/neurotic-software-is-top-gamer.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Atlantic, ''Immortals' and the Problem With Modern Greek-Mytho Movies': http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/11/immortals-and-the-problem-with-modern-greek-myth-movies/248545/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The B-Horror Blog, 'Odysseus and the Isle of Mists': https://bhorrorblog.wordpress.com/2011/10/24/odysseus-and-the-isle-of-mists/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Guardian, 'BBC announces 'visceral' Troy drama as part of new season of programmes': http://www.theguardian.com/media/2015/sep/23/bbc-troy-fall-city-drama-new-season-david-farr Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Hollywood Reporter, "300: Rise of an Empire': The Making of an Impossible Sequel': http://www.hollywoodreporter.com/news/300-rise-an-empire-making-686777 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Hollywood Reporter, "Clash of the Titans' Director Calls Its 3D Conversion 'Absolutely Horrible": http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/clash-titans-director-calls-3d-559105 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Hollywood Reporter, "Immortals' Director Tarsem Singh Compares Greek Gods to Superheroes (Video)': http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/immortals-tarsem-singh-henry-cavill-260690 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Hollywood Reporter, 'Immortals: Film Review': http://www.hollywoodreporter.com/movie/immortals/review/260279 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Independent, 'Seth MacFarlane reveals why he killed Brian Griffin in Family Guy': http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/seth-macfarlane-reveals-why-he-killed-brian-griffin-in-family-guy-9058894.html Zugriffsdatum 02.11.2016.

The New York Times, 'Clash of the Titans (1981)': http://www.nytimes.com/movie/review?res=9501EED61138F931A25755C0A967948260&partner=Rotten%2520Tomatoes Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The New York Times, 'Helen of Troy (1955) Screen: 'Iliad' Revisited; Helen's Face Launches Ships at Criterion. Published: January 27, 1956': http://www.nytimes.com/movie/reviewres=9C04E0DC1131E23BBC4F51DFB766838D649EDE Zugriffsdatum: 04.11.2015

The New York Times, 'Hercules Goes Bananas (1970)': http://www.nytimes.com/movies/movie/22199/Hercules-Goes-Bananas/overview Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The New York Times, 'The Fury of Achilles (1962)': http://www.nytimes.com/movies/movie/152964/The-Fury-of-Achilles/overview Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The New York Times, 'The Trojan Women (1971)': http://www.nytimes.com/movie/review?res=9E03E3DB1338EF34BC4051DFBF66838A669EDE Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Telegraph, 'Game of Thrones: the biggest secret revealed?': http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/11027870/Game-of-Thrones-the-biggest-secret-revealed.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

The Telegraph, 'Immortals, review': http://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmreviews/8882064/Immortals-review.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Time, 'Zack Snyder and the West Should Stop Killing Ancient Persians': http://time.com/17578/300-greece-persians-xerxes/ Zugriffdatum: 02.11.2016.

Titanquest Scource – TitanQuest die deutsche Fanseite, '[Übersicht] Maps, Mods & weitere Tools': http://titanquest.4fansites.de/forum/viewtopic.php?p=109019 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

TV by the Numbers, "American Horror Story: Asylum' Premieres To Insane Ratings': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2012/10/18/american-horror-story-asylum-premieres-to-insane-ratings/153845/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

TV by the Numbers, 'American Horror Story Is #1 Series Premiere In FX History': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/10/25/american-horror-story-is-1-series-premiere-in-fx-history/108478/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

TV by the Numbers, "American Horror Story' Renewed For Season Five By FX': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2014/10/13/american-horror-story-renewed-for-season-five-by-fx/313769/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

TV by the Numbers, 'International Premiere Of 'American Horror Story' Scares Up Big Numbers On Fox International Channels': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/11/15/international-premiere-of-american-horror-story-scares-up-big-numbers-on-fox-international-channels/110862/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

TV by the Numbers, 'Wednesday Cable: 'American Horror Story' Premiere, 'South Park' Return Top MLB Playoffs + 'Ghost Hunters,' 'Nick Swardson' & More': http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/10/06/wednesday-cable-american-horror-story-premiere-south-park-return-top-mlb-playoffs-ghost-hunters-nick-swardson-more/106412/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Unseen Films, 'Fury of Achilles (1962)': http://unseenfilms.blogspot.co.at/2011/02/fury-of-achilles-1962.html Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Vanity Fair, '*Clash of the Titans* Director: „You Shouldn't Remake *Clash of the Titans*“': http://www.vanityfair.com/online/oscars/2010/04/clash-of-the-titans-director-you-shouldnt-remake-clash-of-the-titans Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Variety, 'Review: 'Clash of the Titans'': http://variety.com/1980/film/reviews/clash-of-the-titans-2-1200425014/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Variety, 'Col sends J. Lo to 'Shrink'': http://variety.com/2002/voices/columns/col-sends-j-lo-to-shrink-1117867955/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Variety, ''Gods' goes to war with 'Titans'': http://variety.com/2008/film/news/gods-goes-to-war-with-titans-1117988133/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Variety, 'Norrington to direct 'Titans'': http://variety.com/2007/film/news/norrington-to-direct-titans-1117977672/ Zugriffsdatum: 02.11.2016

Variety, 'Review: 'Helen of Troy'': http://variety.com/2003/tv/reviews/helen-of-troy-3-1200542190/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Variety, 'Review: 'The Trojan Women'': http://variety.com/1970/film/people-news/the-trojan-women-1200422351/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Vieraugen Kino, 'Achilles – Der Zorn des Kriegers': http://www.kino.vieraugen.com/dvd/achilles-der-zorn-des-kriegers/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

VG 24/7, 'Report – Game Republic quietly shutting down': http://www.vg247.com/2011/06/16/report-game-republic-quietly-shutting-down/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

VGChartz, 'God of War': http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=God+of+war Zugriffsdatum; 02.11.2016.

Wargamer, 'Gates of Troy': http://www.wargamer.com/Article/1921 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Wikipedia, 'Herkules': http://de.wikipedia.org/wiki/Herkules Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Wikipedia, 'List of *Star Wars* video games': http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Wars_video_games Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Wikipédia, 'Ulysse 31': http://fr.wikipedia.org/wiki/Ulysse_31 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Wilson Country News, "Clash of the Titans' an exhausting spectacle': http://www.wilsoncountynews.com/article.php?id=26993&n=movie-reviews-clash-of-the-titans-an-exhausting-spectacle Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Wissenschaftliche Sammlungen an der Humboldt-Universität zu Berlin, 'Präsentation eines Elefantenschädels als Zyklop': http://www.sammlungen.hu-berlin.de/dokumente/9605/ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Age of Mythology – RETRO REVIEW': https://www.youtube.com/watch?v=io-UwS59Sfc Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Age of Mythology CCC Cinematic- The Bow of Odysseus': https://www.youtube.com/watch?v=IMRD528FjOI Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Clash of the Titans Review' https://www.youtube.com/watch?v=KzbHMd6s6x0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Client Speak: Louis Leterrier – Clash of the Titans, Director': https://www.youtube.com/watch?v=_3SYUD9dXT0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Die größten Skandale in Videospielen': https://www.youtube.com/watch?v=oUNG7eXKiv0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Die größten Skandale in Videospielen': https://www.youtube.com/watch?v=oUNG7eXKiv0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Grand Theft Auto V Trailer' https://www.youtube.com/watch?v=QkkoHAzjnUs Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'God of War: Game Directors Live – HD720p': https://www.youtube.com/watch?v=0QEwdTVhTOE Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'God of War: Ghost of Sparta: Video Review': https://www.youtube.com/watch?v=4vtwaGGUEGM Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'God of War Review': https://www.youtube.com/watch?v=aZYYHzccJjE Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'God of War II Review': https://www.youtube.com/watch?v=0dAVVdVTs0I Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, God of War 3 review – GamePro (german)': https://www.youtube.com/watch?v=-0tnbBrKbTI Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Helen Of Troy Trailer (1956): https://www.youtube.com/watch?v=iHi7Kcf42TQ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Honest Trailers – 300': https://www.youtube.com/watch?v=B3YbODo7ieQ Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Iron Man 3 – Official Trailer (HD) https://www.youtube.com/watch?v=2CzoSeClcw0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'J. Robert Oppenheimer: „I am become Death, the destroyer of worlds.“': https://www.youtube.com/watch?v=lb13ynu3Iac Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'L'ira di Achille (Marion Giorlami, 1962) – Trailer': https://www.youtube.com/watch?v=eg59oWPWh7E Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Maschek – Arnold goes US': https://www.youtube.com/watch?v=uUE71oPIQJU Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Rosamund Pike – Wrath of the Titans Interview with Tribute': https://www.youtube.com/watch?v=69_VnIFkp1s Zugriffdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Sam Worthington and Jonathan Liebesman Wrath of the Titans Interview': https://www.youtube.com/watch?v=V2TrnCC7RJ8 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Tarsem Singh TRIBUTE • All the commercials !': https://www.youtube.com/watch?v=zqcrX2BUZ0Q Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'The Odyssey, an Age of Mythology Cinematic Adaptation': https://www.youtube.com/watch?v=vbyGQmSyTAA Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'The Trojan Women 1971 theatrical trailer': http://www.youtube.com/watch?v=v9sAriamSpU Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Youtube, 'Titan Quest VS Diablo 3: Likes & Dislikes': https://www.youtube.com/watch?v=M0gvWYSPaT0 Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Zweitausendeins. 'Filmlexikon: Achilles': http://www.zweitausendeins.de/filmlexikon/?wert=49108&sucheNach=titel Zugriffsdatum: 02.11.2016.

14. Abbildungen

14.1. Allgemeine Abbildungen



Abb. 1: Sich rüstende Amazonen, Hydria, ca. 510-550 v.Chr.



Abb. 3: Kulthörner in Knossos

Abb. 2: Rekonstruktion der Nordportikus des Palasts von Knossos



Abb. 4-9: Mauern des Schliemannschen Troia in Hisarlik, 15.-13. Jhdt.v.Chr.

Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6



Abb. 7



Abb. 8



Abb. 9





Abb. 10: 'Löwentor' von Mykene, 13. Jhdt.v.Chr.



Abb. 11: Kouroi 'Kleobis und Biton', Delphi, 6. Jhdt.v.Chr.

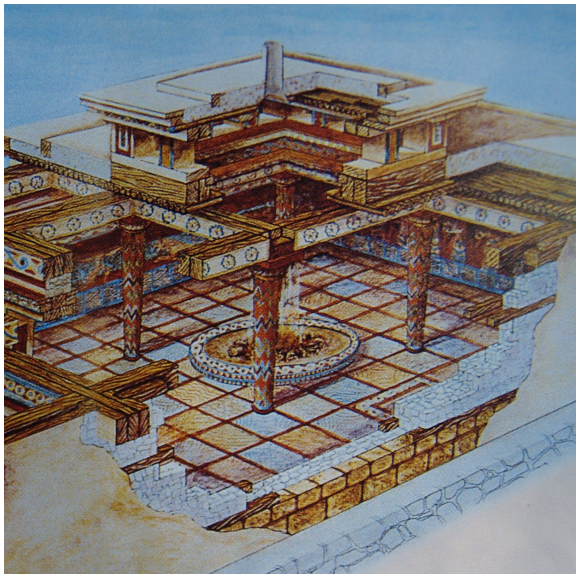


Abb. 12: Rekonstruktion des Megaron von Mykene, 13. Jhdt.v.Chr.



Abb. 13: 'Grab der Klytämnestra', Tholosgrab in Mykene, ca. 1220 v.Chr.

Abb. 14: Trauernder Achilles, ca. 480-470 v.Chr.



Abb. 15: Farbige Rekonstruktion des Aphaiatempel-Bogenschützen, ca. 510 v.Chr.



Abb. 16: Diomedes gegen Aineas im Beisein von Athene und Aphrodite, ca. 490-480 v.Chr.

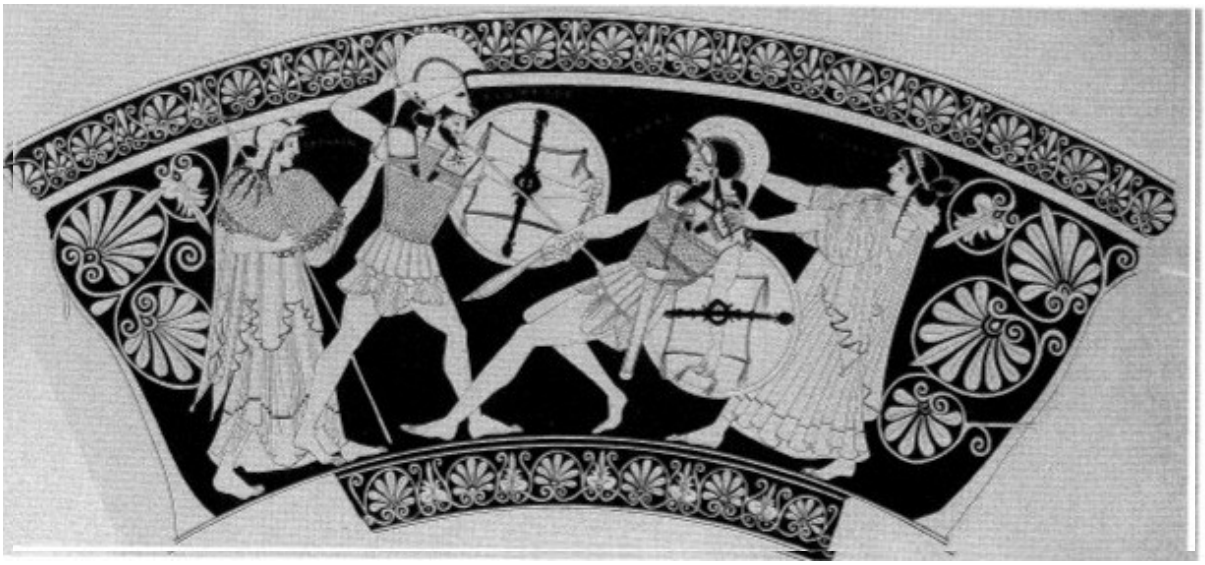


Abb. 17: Thetis, Nereiden, Athena und ein alter Mann bei der Waffenübergabe an den trauernden Achill, ca. 490-480 v.Chr.

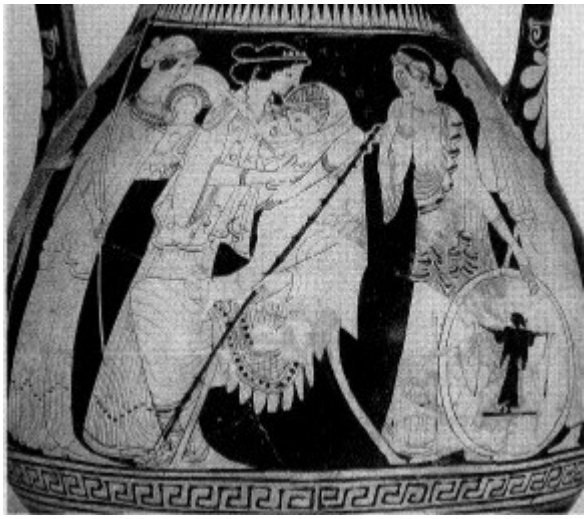


Abb. 18: Achilles, 1. Viertel des 5. Jhdts. v.Chr.



Abb. 19: Hoplit und Perser, Kylix, ca. 480 v.Chr.



Abb. 20: Großes Gehänge aus dem 'Schatz des Priamos', ca. 2500 v.Chr.



Abb. 21: Funde aus dem Schachtgrab III von Mykene, ca. zweite Hälfte des 16. Jhdts.v.Chr.



Abb. 22: Alphonse Mucha, Savonnerie de Bagnolet, 1897.



Abb. 23: Rekonstruktion des Prozessionsfreskos des mykenischen Palasts von Theben, Mitte 14. Jhdt. v.Chr.



Abb. 24: Menelaos verfolgt Helena, 510-500 v.Chr.



Abb. 25: Menelaos verliebt sich in Troia wieder in Helena, ca. 430 v.Chr.



Abb. 26: Elfenbeinlyra aus dem Tholos von Menidi, ca. 14.-13. Jhdt.v.Chr



Abb. 27: Parisurteil, ca. 440 v.Chr.





Abb. 28: Achill gegen Hektor, 490-480 v.Chr.



Abb. 30: Hopliten, Ostfries des Schatzhauses der Siphnier, Delphi, 530 v.Chr.

Abb. 29: Hopliten, Chigi-Kanne, 640 v.Chr.

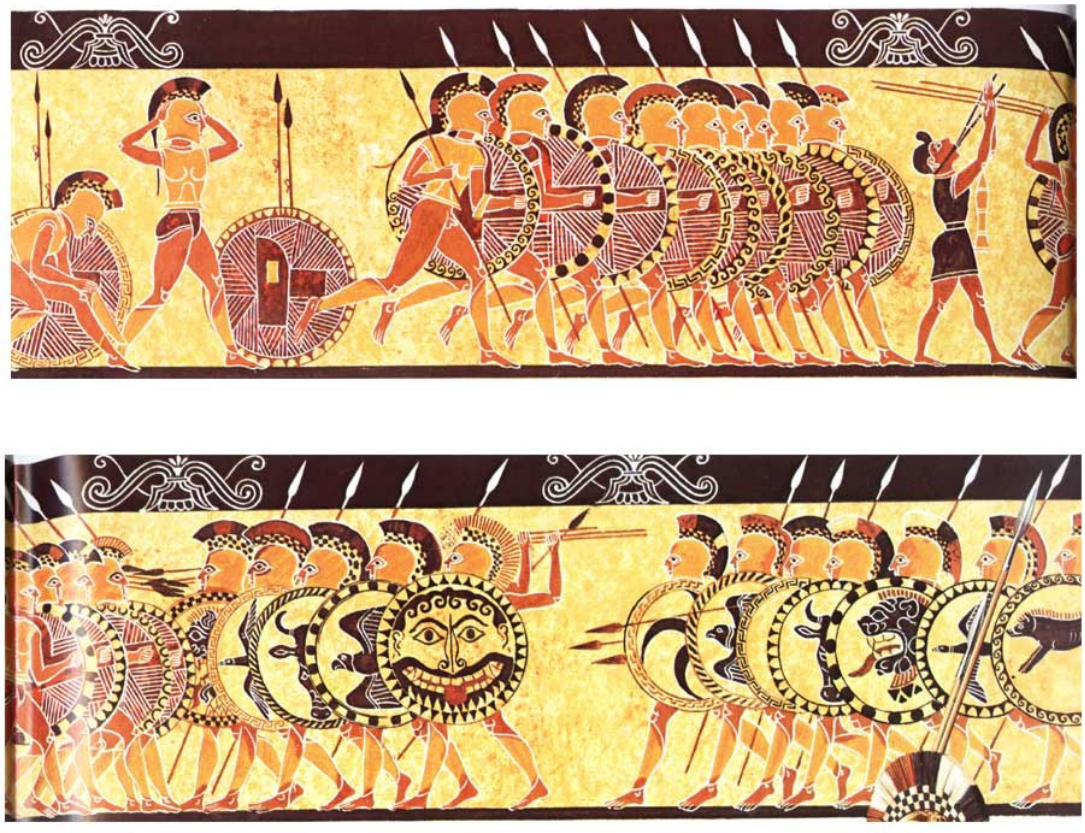


Abb. 31: Aias trägt Achills Leiche,
ca. 540 v.Chr.



Abb. 32: Eberzahnhelm, Mykene,
14.-13. Jhdt.v.Chr.



Abb. 33: Fries mit Achterschild,
Mykene, 13. Jhdt.v.Chr.



Abb. 34: Weiblicher Kopf aus Kalkstuck,
Mykene, ca. 1250 v.Chr.



14.2. *Helena*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4



14.3. *Caduta di Troia*-Abbildung

Abb. 1



14.4. *Odissea*-Abbildung

Abb. 1



14.5. *L'ira di Achille*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



14.6. *Helen of Troy* (1956)-Abbildungen

Abb. 1.





Abb. 2

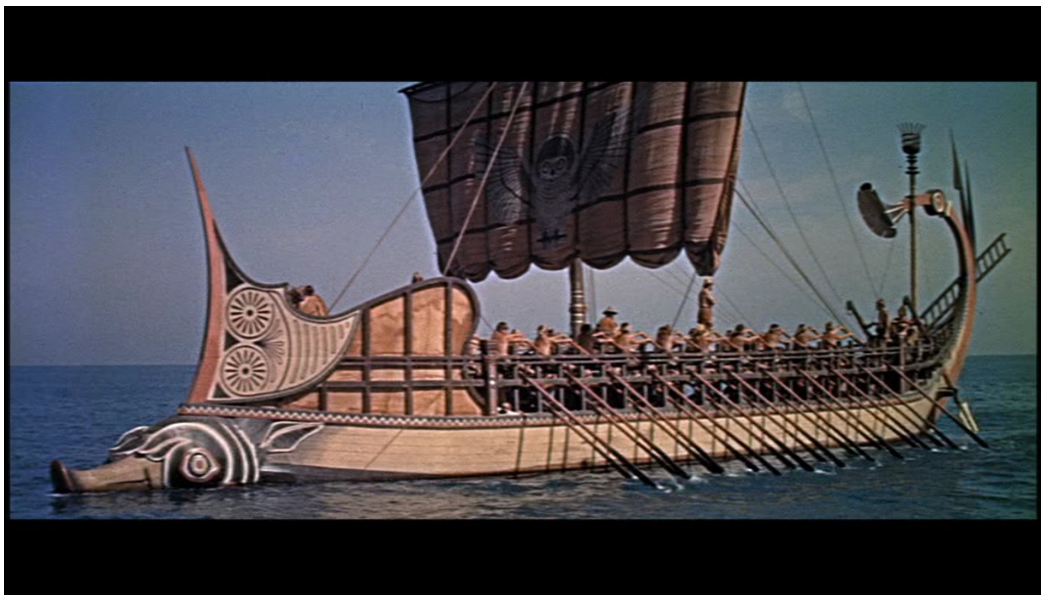


Abb. 3

Abb. 4



Abb. 5



14.7. *Le fatiche di Ercole*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4



14.8. *Ulisse*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4



14.9. *Helen of Troy* (2003)-Abbildungen

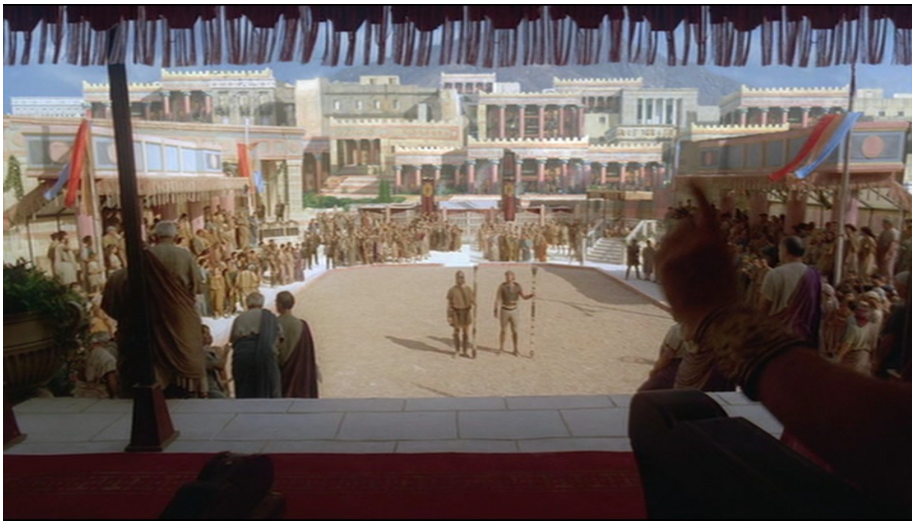


Abb. 1

Abb. 2



14.10. *Titan Quest*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2

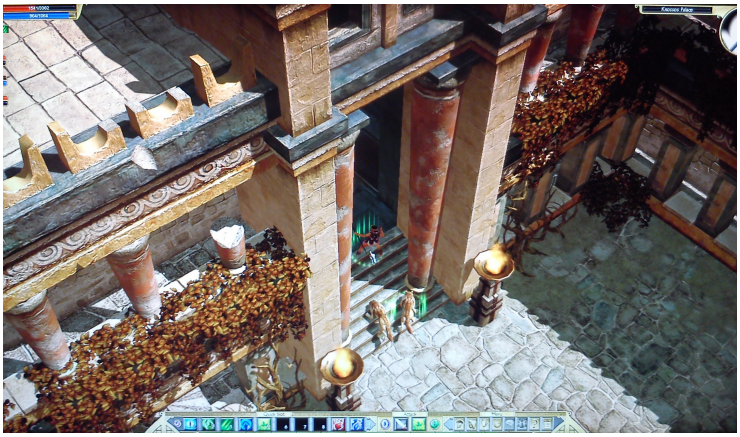
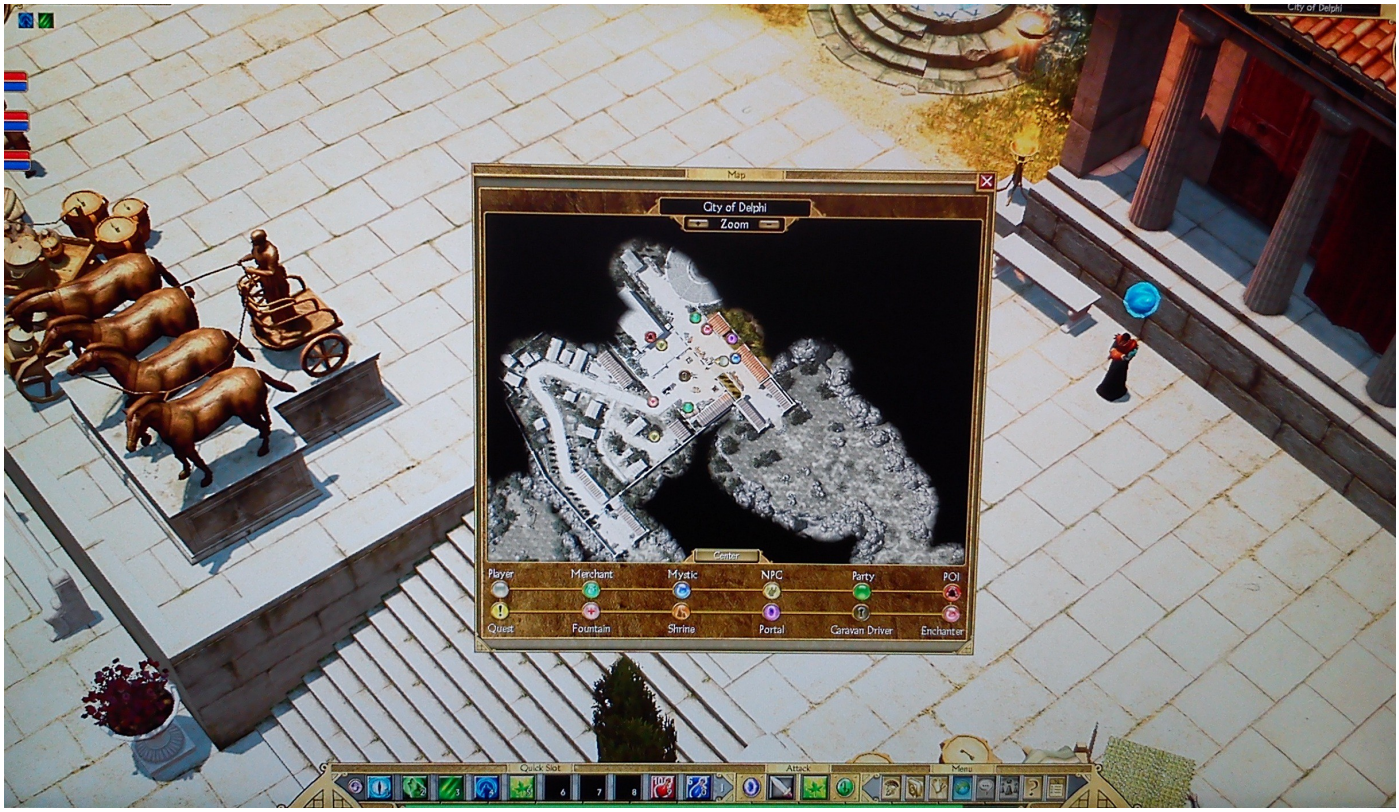


Abb. 3



14.11. *The Odyssey*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4



14.12.*Jason and the Argonauts* (2000)-Abbildung

Abb. 1



14.13. *Hercules:The Legendary Journeys*-Abbildung

Abb. 1



14.14. *Clash of the Titans*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



14.15. *Immortals*-Abbildung

Abb. 1



14.16. *300*-Abbildung

Abb. 1



14.17. *Troy*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4

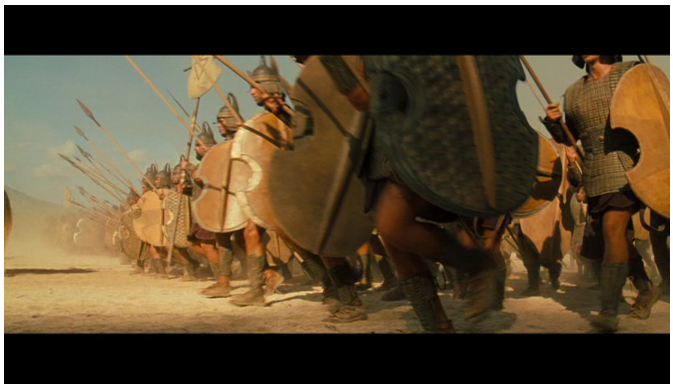
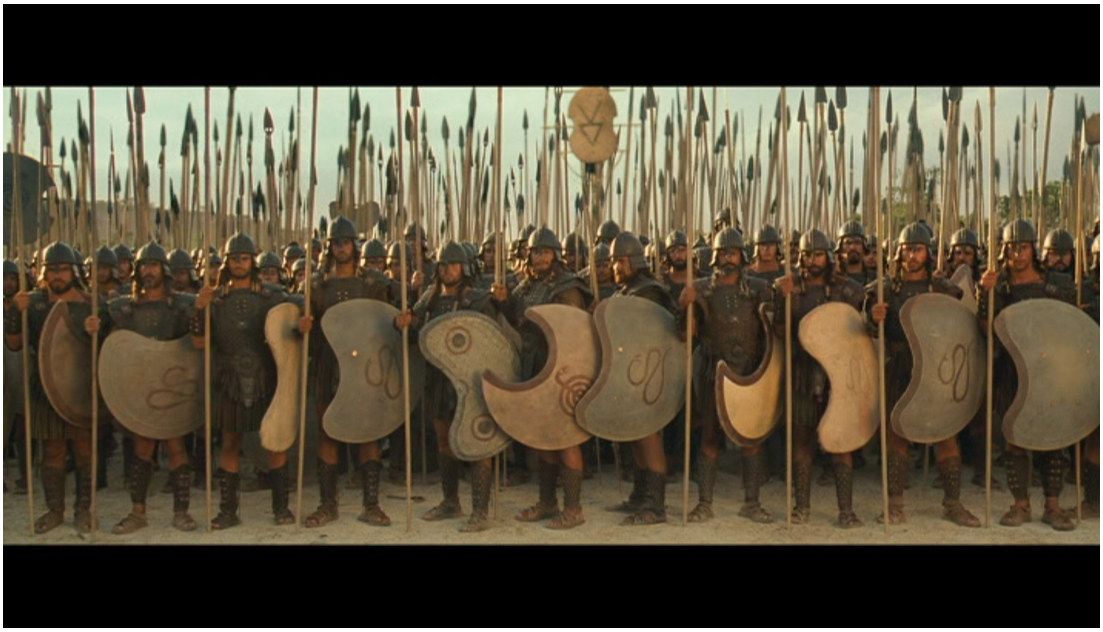


Abb. 5



14.18. *Warriors: Legends of Troy*-Abbildungen



Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3

14.19. *Xena: Warrior Princess*-Abbildung



Abb. 1

14.20. *Rise of the Argonauts*- Abbildung

Abb. 1



14.21. *Age of Mythology*-Abbildungen

Abb. 1



Abb. 2



14.22. Bilderquellen

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Abbildungen 1, 24, 25, 27, 28, 31:
Wünsche, Raimund (Hrsg.)/Brinkmann, Vinzenz: Mythos Troja. Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München. Ausstellungskatalog zur gleichnamigen Ausstelltung. München: Mediahaus Biering 2006.Abbildung 1:

Abbildung 2:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ea/Knossos_-_North_Portico_02.jpg Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Abbildung 3:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/Cnossos-stegop-51-4b.jpg?uselang=de Zugriffsdatum: 02.11.2016

Abbildungen 4-11, 13, 21, 26, 30, 32-34 stammen vom Verfasser dieser Abhandlung.

Abbildung 12:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/Palace_in_color%2C_Atreid_Dynasty.jpg Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Abbildung 14, 16-18:
Knittlmayer, Brigitte: Die attische Aristokratie und ihre Helden. Untersuchungen zu Darstellungen des trojanischen Sagenkreises im 6. und frühen 5. Jahrhundert v. Chr. Heidelberg: Verlag Archäologie und Geschichte, 1997.

Abbildung 15:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Istanbul_-_Museo_archeologico_-_Mostra_sul_colore_nell%27antichit%C3%A0_08_-_Foto_G._Dall%27Orto_28-5-2006.jpg?uselang=de Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Abbildung 19:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/32/Greek-Persian-2.jpg Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Abbildungen 20:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/91/Sophia_schliemann.gif?uselang=de Zugriffsdatum: 24.03.2016.

Abbildung 22:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Savonnerie_de_bagnolet_Alfons_Mucha.jpg?uselang=de Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Abbildung 23:
Panagiotopoulos, Diamantis: Die Mykener. Hochkultur an der Schwelle der historischen Zeit. In: Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200-700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. 25.10. 2008-15.2.2009. Herausgegeben vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe. Darmstadt: Primus Verlag 2008. S. 28-40. S. 34.

Abbildung 29:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/Palace_in_color%2C_Atreid_Dynasty.jpg Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Die Abbildungen zu den Filmen und Spielen sind Screenshots und entstammen den unter 13.2. und 13.3. aufgeführten Fassungen. Folgendes sind Ausnahmen:

Hercules:The Legendary Journeys-Abbildung 1:

http://vignette3.wikia.nocookie.net/hercxena/images/7/78/Medea_culpa_01.jpg/revision/latest?cb=20090807161025

Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Warriors: Legends of Troy-Abbildung 1: Screenshot von: http://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=13516 Zugriffsdatum: 02.11.2016

Warriors: Legends of Troy-Abbildung 2: Screenshot von: http://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=13517 Zugriffsdatum: 02.11.2016

Warriors: Legends of Troy-Abbildung 3: Screenshot von: http://koei.wikia.com/wiki/Penthesilea Zugriffsdatum: 02.11.2016

Xena: Warrior Princess-Abbildung 1: http://upshout.com/wp-content/uploads/2015/07/xena-warrior-princess-003.jpg Zugriffsdatum: 02.11.2016

Rise of the Argonauts-Abbildung 1:

http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20120106212603/riseoftheargonauts/images/a/a6/Argos_the_ship.jpg

Zugriffsdatum: 02.11.2016.

Age of Mythology-Abbildungen: Kopie des dem Spiel beiliegenden Technologiebaumes. Ensemble Studios, *Age of Mythology*, Microsoft Studios, 2002.

15. Anhang

15.1. Abstract (deutsch)

Griechische Mythen sind die ältesten überlieferten Geschichten der westlichen Welt und sind im kulturellen Gedächtnis des Abendlandes tief verankert. Da sie seit der Antike in jeder Epoche rezipiert bzw. bearbeitet wurden, haben sie noch immer großen Einfluss auf die westliche Kultur. In dieser Abhandlung wird untersucht, wie griechische Mythen im populären Film, Fernsehen und im Videospiel dargestellt werden. Die Studie behandelt die thematischen und interpretatorischen Schwerpunkte von Mythenbearbeitungen in diesen Medien unter Berücksichtigung des historischen Kontextes der Entstehungszeit und ihre visuelle Inszenierung. Inwiefern sich Film, Fernsehen und Videospiel für die Darstellung griechischer Mythen eignen, wird ebenfalls geprüft. Besonders Bearbeitungen, die auf ein möglichst großes Publikum abzielen, und die bisher noch nicht bzw. kaum akademisch behandelt wurden, werden in dieser Abhandlung erforscht.

Nach einem kurzen Überblick über die Bearbeitungen griechischer Mythen seit der Renaissance folgt die Einteilung des Genres Antikenfilm in drei Hauptzeitalter, welche die Basis der weiteren Erforschungen bilden: Die visuelle Aufbereitung der Mythen im populären Film, Fernsehen und Videospiel wird untersucht, um Darstellungskonventionen abzuleiten und Tendenzen in Bezug auf die historisierende bzw. fiktive Inszenierung der mythologischen Antike festzuhalten. Daraufhin wird die dramaturgische Entwicklung einer konkreten mythologischen Episode den drei filmischen Epochen behandelt. Es folgen detaillierte Analysen mehrerer filmischer Mythenbearbeitungen, die nach den Themenkomplexen 'Literaturverfilmungen', 'Fernsehserien', 'Neue Mythen' und 'Mythenverfilmungen seit 2000' unterteilt sind. Abschließend werden Videospiele, die griechische Mythen behandeln, dramaturgisch untersucht, wobei die Analyse ebenfalls nach Genren gestaffelt ist.

Anhand dieser Abhandlung sind verschiedenste Ansätze zur Verarbeitung der griechischen Mythen im populären Film, Fernsehen und Videospiel erkennbar, die sich trotzdem untereinander maßgeblich beeinflussen. Inhaltliche Tendenzen in Bezug auf die Entstehungszeit der Verarbeitungen sind feststellbar. Die visuelle Inszenierung schwankt in ihrer Darstellung zwischen historisierend und betont fiktiv. Es wird deutlich, dass sich Film, Fernsehen und Videospiel sehr gut für die Verarbeitung griechischer Mythen eignen.

15.2. Abstract (englisch)

Greek myths are the oldest known stories of the western world and are deep-seated in the cultural consciousness of the Occident. Since Greek myths are adopted and adapted since antiquity, they still have a great influence on western culture. This study investigates how greek myths are processed and treated in popular film, television and video games and which thematic and interpretational focusses relating to myths are identifiable. The historical context of the date of origin of the particular embodiments and the visual depiction are also taken into account and investigated. The issue of the qualifications of film, television and video games to treat greek myths is also examined. Particularly films, television shows and video games targeting a large audience that have not yet been the topic of academic studies are discussed in this scholary piece.

A short presentation of the development of Greek myths since the Renaissance clarifies the context from wich the modern adaptations originate. The classification of films set in the classical world into three filmic eras of creation are the basis for further inquiries: The visual depiction of Greek myths in popular film, television and video games is investigated to identify certain conventions of representations and tendencies regarding historical or fictitious depiction. Next, the dramaturgical evolution of a specific mythical episode throughout the three filmic eras is investigated. Hereupon, many films with mythic topics are thourougly analysed. They are divided into 'literary adaptations', 'TV-Shows', 'New myths' and 'Films with mythical topics since the year 2000'. The last objects of investigation are video games set in Greek mythology, which are dramaturgically examined, whereat the analysis is also divided into different genres.

By means of this study it becomes evident that there are different approaches to the converting of Greek myths in popular film, television and video games, which influeced each other significantly. Tendencies with regards to content in relation to the date of origin are also identifiable. The visual depiction is fluctuating between seemingly historical representation and fictitious portrayal. Thanks to this study it becomes evident that film, television and video games are suited to process Greek myths.