



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Darstellung der olympischen Götter im Film“

Verfasst von

Nadia Bruckner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie

(Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater, Film und Medienwissenschaft

Betreuerin ODER Betreuer:

Univ.- Prof. Dr. Hilde Haider

Danksagung:

Besonderer Dank gilt den Damen die mich auf meinem Lebensweg stets begleitet haben; meiner Großmutter, die mich zu dem Thema dieser Arbeit inspirierte, meiner Mutter, die fleißig Korrektur las, meiner Tante die mir als Kind bereits die griechischen Mythen vorlas und Isabel, die mich an schlechteren Tagen stets motiviert hatte weiterzumachen.

Bedanken möchte ich mich außerdem bei Univ. Prof. Hilde Haider für ihre Zeit und Unterstützung bei der Durchführung der vorliegenden Arbeit.

INHALTSVERZEICHNIS

I. Einleitung	5
II. Die zwölf Götter des Olymp	8
1. Einführung in die griechische Götterlehre	8
a. Die Kinder des Kronos	9
b. Die Kinder des Zeus.....	13
2. Mythos und Wahrnehmung.....	18
a. Definitionsversuch Mythos und griechische Mythologie.....	18
b. Formen und Bedingungen des Mythos	20
c. Mythos und Kunst.....	21
d. Mythos und Realität	22
3. Unser Bild der Götter und wie es entstand	23
a. Homer und Hesiod	24
b. Die Götter in den bildenden Künsten	27
c. Mythenstoff neu erzählt: Schwab, Köhlmeier und Co	29
III. Der Antikfilm und die Götter.....	34
1. Der Antikfilm im Wandel der Zeit und die Rolle der Götter.....	34
a. Definitionsversuch – Antikfilm	34
b. Geschichte des „Genres“	35
c. Merkmale des Antikfilms	37
d. Erfolg des Antikfilms.....	39
e. Götter im Antikfilm.....	41
2. Ausgewählte Beispiele der Gegenwart	42
a. Kampf der Titanen (Teil 1) und Zorn der Titanen (Teil 2)	42
b. Percy Jackson.....	47
c. Krieg der Götter.....	50
IV. Die filmische Darstellung der Götter	55
1. Die göttlichen Schauplätze	55
a. Der Olymp.....	55

b. Die Unterwelt.....	59
2. Die Göttliche Präsenz	63
a. Erwähnung der Götter, Macht der Götter, jedoch keine physische Präsenz.....	63
b. Präsenz der Götter.....	66
3. Physische Darstellung	69
a. Mode und Kostüm.....	69
b. Maske und Requisite.....	72
4. Charakteristische Darstellung	74
a. Gut und Böse - eine Gegenüberstellung	74
b. Überwesen.....	77
V. Mythos und Film im Vergleich	82
1. Zeitgenössisch angepasste Darstellungsmodi	83
a. Die griechischen Götter am Puls der Zeit.....	83
b. Percy Jackson – ein mythologischer Ausflug in die Moderne.....	86
2. Vermischung der Stoffe.....	88
a. Die Rolle der Götter im Perseus Mythos.....	88
b. Die Rolle der Götter im Theseus Mythos.....	92
3. Publikum und Rezeption.....	96
a. Bildender Aspekt.....	96
b. Kritik.....	99
VI. Conclusio	104
VII. Quellenverzeichnis	107
VIII. Abstract	114

I. Einleitung

Die Mythen der Griechen bilden den Anfang unserer europäischen Kulturgeschichte. Die olympischen Götter spielen darin eine wesentliche Rolle, da ein großer Teil des griechischen Mythos religiöse Geschichte ist.

Es gilt die Frage, warum veraltete Mythen bis heute noch so viele Interessenten finden, die sich stets von den griechischen Geschichten einer längst vergangenen Zeit unterhalten, berieseln, ja selbst inspirieren lassen. So lange die Nachfrage und das Verlangen danach erhalten bleiben, so bleibt auch das Angebot an Produktionen präsent. Ob sich der Konsument dabei für nacherzählte Mythen in Form eines Hörbuchs entscheidet, Jugendromane die sich die Götter in die Jetztzeit holen, oder Filme die diese Mythen auf ihre ganz eigene Weise interpretieren um den Erwartungen des Mainstreams zu entsprechen, bleibt ihm überlassen, das Angebot ist breit gefächert und bietet für jeden etwas.

In dieser Arbeit soll die griechische Mythenwelt im Film behandelt werden. Wobei das Augenmerk hier auf den neuen gegenwärtigen Boom des Antik- bzw. Götterfilms gelegt werden soll. Filmsequenzen aus Videospielen, sowie sämtliche Dokumentarfilme über die griechische Antike sollen hier absichtlich vorweg gelassen werden, um das Themengebiet klar einzugrenzen.

Der Schwerpunkt dieser Arbeit bezieht sich auf die Untersuchung ausgewählter Filmproduktionen und wie die olympische Götterwelt darin dargestellt wird. Gleichzeitig gilt es zu hinterfragen warum die einstigen, von Generationen überlieferten Mythen derart verändert und neu interpretiert wurden. Es soll hierbei zwar kurz auf die Entwicklung in der Darstellung einer mehr als hundertjährigen Filmgeschichte eingegangen werden, im Zentrum stehen aber ausgewählte filmische Werke des neuen Jahrtausends.

Der Antikfilm ist mit Ridley Scotts im Jahre 2000 erschienenen *Gladiator*, spätestens aber seit der Erscheinung von Wolfgang Petersens *Troja* wieder in aller filmwissenschaftlicher Munde.

Auch wenn eine göttliche Macht im Großteil jener Filme auftritt, welche Stoffe der griechischen Mythologie behandeln, werden die Götter als wahrhaftig in Erscheinung tretende Charaktere meist noch umgangen. So kommt es auch kaum

vor, dass olympische Gottheiten die Hauptrollen einer Filmproduktion übernehmen, genauso wenig wie sie in der Filmwissenschaft bisher kaum an Beachtung geschenkt bekamen.

Tatsächlich ist es so, dass die Götter im Film ein selten auftretendes Spektakel sind. Auf der Kinoleinwand der gesamten Filmgeschichte, sind es kaum ein Dutzend Fälle, die sich ausgiebiger mit den griechischen Gottheiten beschäftigen. Hierbei sind pornographische Filme, sowie Kurzfilmproduktionen, oder nicht erhaltenes Material der Stummfilmära klarerweise nicht miteinbezogen. Der Schwerpunkt dieser Arbeit richtet sich ausschließlich auf Filme, in denen olympische Götter vorkommen und die auf griechischen Mythen basieren. Diese gehen Großteils auf jene Heldensagen des Perseus und des Theseus zurück.

Während Homer und Hesiod als Primärquellen dienen, wurden neuere Werke ausgewählt, auf welche sich Vergleiche mit den Inhalten der filmischen Werke stützen können. Hierfür wurde Gustavs Schwab Zusammenfassung der *schönsten Sagen des griechischen Altertums*¹ herbei gezogen, da es sich um eine überschaubare Version der umfangreichen Mythenstoffe handelt. Auch Herbert Hungers *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*², sowie Robert von Ranke-Graves Werk zur griechischen Mythologie³ dienen als Bezugsquellen. So ergibt sich ein Fazit, wie unterschiedlich die olympischen Götter im modernen Film dargestellt werden. Es sei an dieser Stelle zu erwähnen, dass nicht alle Götter beachtet wurden, da sie schlussendlich nicht dargestellt wurden.

Die behandelten Filme werden zwar mit ihren deutsch übersetzten Titeln angeführt, wurden aber in ihrer Originalfassung, also in Englisch, gesichtet und zitiert. Es handelt sich hierbei um drei amerikanische Werke des typischen „Hollywoodkinos“. Der Film *Kampf der Titanen* (2010), welcher ein Remake der Verfilmung von Regisseur Desmond Davis ist, die unter dem selben Titel

¹ Vgl. Schwab, Gustav, *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*, Wien: Kremayr & Scheriau 1955.

² Vgl. Hunger, Herbert, *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, Hamburg: Rowohlt⁶1974.

³ Ranke-Graves, Robert von, *Griechische Mythologie. Quellen und Deutung*, Hamburg: Rowohlt¹²1999.

bereits 1981 erschien, ist eines der ausgewählten Werke, anhand welchem die Thematik dieser Arbeit aufgezeigt werden soll, auch seine Fortsetzung *Zorn der Titanen* (2012) lief bereits in den Kinos. Außerdem wird Tarsem Alis *Krieg der Götter* (2011) und Chris Columbus *Percy Jackson- Diebe im Olymp* (2010) behandelt werden, Filme mit einer sehr unterschiedlichen Herangehensweise an die Darstellung der griechischen Götterwelt. Diese Auswahl an Filmen, die alle aus der letzten Dekade stammen, soll verdeutlichen wie die Filmemacher der Jetztzeit mit antiken Stoffen umgehen und was für ein Wissen über die Götter in Folge vermittelt wird.

In einem ersten Teil der Arbeit werden theoretische Aspekte und Überlegungen miteinfließen, die unmittelbar in Bezug zu dem Thema und zur Darstellung der olympischen Götter im Film stehen, in der zweiten Hälfte geht es dann in den praktischen Teil über und tiefer in die Filmanalyse sowie die filmische Umsetzung der Götterfiguren hinein.

Es soll daher zu Beginn eine Einführung in die griechische Götterlehre gegeben werden, in der die zwölf olympischen Götter aufgelistet werden, schließlich wird die Problematik des Mythosbegriffs aufgeführt und erörtert um in Folge die Entwicklung des Bildes, welches die Menschen von den griechischen Göttern haben, analysieren zu können.

Im darauf folgenden Kapitel soll sich dem Genre des Antikfilms gewidmet werden, der im unmittelbaren Zusammenhang mit der Darstellung der olympischen Göttern steht. Schließlich werden in diesem Kapitel die ausgewählten Filme präsentiert und inhaltlich zusammengefasst.

Weiter geht es in einem vierten Kapitel um die filmische Darstellung der Götter und wie sie in den ausgewählten Filmbeispielen umgesetzt wurde, hier steht die Erörterung der göttlichen Schauplätze im Vordergrund, die Präsenz der Götter sowie die physischen und letztendlich die charakteristischen Merkmale der Götter.

Im fünften Kapitel wird dann der Versuch eines Vergleichs zwischen Film und Mythos angestrebt, welcher die Unterschiede und zum Teil starken Abweichungen vom Mythos und der Rolle der Götter in diesem, verdeutlichen soll.

II. Die zwölf Götter des Olymp

1. Einführung in die griechische Götterlehre

Um sich der filmischen Darstellung der Götter widmen zu können, muss erst angeführt werden, um welche Gottheiten es sich genau in dieser Darstellung handeln soll. Hierfür dient als Einleitung eine Aufreihung der olympischen Götter, die in dieser Arbeit die Hauptrollen tragen werden, samt ihrer wichtigsten Eigenschaften und Merkmale. Um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen, soll jeder einzelne Gott nur kurz und präzise dargestellt werden. Die charakterspezifischen Eigenschaften sowie die äußerlichen Erkennungsmerkmale wurden aus einer Reihe verschiedener literarischer Werke entnommen und zusammengefasst.

Folgende Arbeit konzentriert sich auf die Hauptgötter der Griechen, die Götter des Olymps. Hierfür muss zwischen den Olympiern, zu denen sämtliche göttliche Kinder des Zeus zählen, und den olympischen Göttern, die auf dem Olymp residieren, unterschieden werden.

Zu letzteren werden insgesamt zwölf gezählt, jene deren filmische Darstellung in dieser Arbeit behandelt werden soll: Zeus, seine Geschwister Hera, Poseidon, Demeter und Hestia, sowie seine Kinder Apollon, Artemis, Athene, Ares, Aphrodite, Hermes und Hephaistos. Herakles und Dionysos, werden meist nicht mitgerechnet, da sie erst später von Zeus auf den Olymp aufgenommen wurden. Zeus Bruder Hades hingegen residiert in der Unterwelt, und kann somit auch nicht als olympischer Gott bezeichnet werden.⁴

Es soll sich aber im Laufe der Untersuchungen herausstellen, dass nicht all diese Götter den gleichen Status an Beliebtheit in ihrer Darstellung finden. Während manche Götter sehr häufige Präsenz genießen dürfen, werden andere wenig bis kaum dargestellt. Dazu mehr in den späteren Kapiteln.

⁴ Vgl. Simon, Erika, *Die Götter der Griechen*, München: Hirma 1969, S. 14.

a. Die Kinder des Kronos

Am Anfang stand das Chaos, das Nichts. Dem Chaos entsprangen schließlich die Erde (Gaia), der Tartaros, die Liebe (Eros), die Finsternis (Erebos) und die Nacht, aus diesen beiden letzten kamen der Himmel (Aither) und der Tag hervor; die Erde brachte hingegen den unteren Himmel, die Berge und das Meer (Pontos) hervor.⁵ Nachdem sich, wie Hesiod beschreibt, die Erde mit dem Himmel vermählte, brachten diese die Titanen hervor, die auch bei Homer als Vorfahren der Götter galten. Die Anzahl der Titanen sowie später der Olympier spielt hierbei eine wesentliche Rolle, wie sich auch in dem 1961 erschienenen Werk *der Kampf der Götter und Titanen* nachlesen lässt:

„Es folgen als Kinder von Uranos und Gaia die Titanen, sechs Söhne und sechs Töchter. Die Zwölfzahl insgesamt ist ebensowenig Zufall wie die Aufteilung in zwei mal sechs. Was die Zwölfzahl angeht, so ist hier schon zu bedenken, daß in der Titanomachie den zwölf Titanen sechs Olympier nebst zweimal drei Helfern gegenüberzutreten werden. Unverkennbar ist ferner, daß die zwölf Titanen „eigentlich“ dazu bestimmt sind, sich zu sechs Paaren zu vereinigen. Faktisch kommen nachher allerdings nur vier Paare zustande [...].“⁶

Der Jüngste unter den Titanen, Kronos, der den Vater hasste, gelang es den Uranos zu entmannen und ihn so vom Thron zu stürzen. Mit seiner Gattin Rhea entstanden folgende Kinder, die zur ersten Generation der olympischen Götter zählten:

Zeus

Zeus, im römischen auch unter dem Namen Jupiter bekannt, ist der Sohn der Rhea und des Kronos, der laut Hesiod Herrscher über die Welt und Begründer des goldenen Zeitalters war. Zeus wuchs auf Kreta bei den Nymphen des Berges Dikte oder des Idagebirges auf, nachdem seine Mutter ihn dank einer List vor den Klauen des Kronos gerettet hatte, der aus Angst vor dem Umsturz, all seine Kinder verschlang.⁷

Zeus gilt ursprünglich als Herr des hellen Himmels, wurde im Laufe der Zeit aber zum vielgestaltigsten griechischen Gott überhaupt. Er, das jüngste Kind des

⁵ Vgl. Rose, Herbert J., *Griechische Mythologie*, München: C.H. Beck ³1969, S. 16.

⁶ Dörig, José/Olof Gigon, *Der Kampf der Götter und Titanen*, Olten und Lausanne: Urs Graf 1961, S. 8.

⁷ Vgl. Simon, *Die Götter der Griechen*, S. 14.

Kronos, war es, dem es gelang seine Geschwister aus dem Magen des Vaters zu befreien und Kronos anschließend, mit sämtlichen Titanen im Tartaros zu verbannen.⁸

Zeus wurde nach dem Sieg über die Titanen der Himmel zugesprochen: „Zeus, Hades und Poseidon warfen Lose um die drei Hauptteile des ererbten Reiches, Himmel, Meer und Unterwelt, nur den Olymp und die Erde behielten sie gemeinsam“⁹ Trotzdem gilt er in sämtlichen Überlieferungen als alleiniger Anführer der olympischen Götter.

Bei Cornutus, Verfasser der *Epidrome*, nimmt Zeus eine ganz besondere Rolle ein:

„So wie auch wir von einer Seele geleitet werden, so hat auch der Kosmos eine Seele, die ihn zusammenhält, und diese wird Zeus genannt, denn sie ist zuerst und fortwährend lebendig (zosa). Sie ist Ursache für alles, was lebt (zen). Darum wird auch gesagt, dass Zeus über alles herrscht – so wie gesagt werden kann, dass auch in uns die Seele und die Natur über uns herrschen.“¹⁰

Burnand hingegen, der die Götter unter ihrem lateinischen Namen auftreten lässt, da sie nach der klassischen Tradition in Frankreich so bezeichnet werden¹¹, zeichnet ein etwas eigenwilliges, aber durchaus treffendes Bild des Zeus, das seinen Charakter bildlich beschreibt:

„Der Ehemann stolziert mit gekräuseltem Bart und gepflegtem Lockenhaupt daher, etwas derb gebaut, aber mit breiten Schultern und wohlgeformten Beinen; er wirft sich in die Brust, späht eifrig aus nach lockenden Liebesabenteuern und willigen Frauen und hat eine besondere Vorliebe für zarte Mädchenknospen. Heiter, nachsichtig, sinnenfroh und gutmütig, gerät er zwar leicht und unvermittelt in Zorn, und seine Zornesausbrüche sind gewaltig und ohrenbetäubend, aber gleich darauf bricht er in schallendes Gelächter aus, das dann ebenso viel Lärm macht wie sein Zürnen.“¹²

⁸ Ebd., S. 14.

⁹ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 45.

¹⁰ Busch, Peter/Jürgen K. Zangenberg (Hg.), *LUCIUS ANNAEUS CORNUTUS. Einführung in die griechische Götterlehre. Texte zur Forschung*, Band 95, Darmstadt: WBG 2010, S. 69.

¹¹ Vgl. Burnand, *Der entfesselte Olymp, Götter – Ganz Privat*, Hamburg: Hoffmann und Campe 1957, S. 11.

¹² Ebd., S. 19.

Hera

Hera, im römischen Juno, Tochter des Kronos und der Rhea, ist Schwester und zugleich Gattin des Zeus mit dem sie über den Olymp herrscht. Sie gilt als Schutzgöttin der verheirateten Frauen und der Geburt. Ihre Kinder sind Hephaistos, Ares, Eileithyia und Hebe. Die Frau des Zeus gab sich oft als eifersüchtig und rachsüchtig, weil sie ständig von ihrem Mann betrogen wurde.

Das Bild der Hera ist sehr unterschiedlich bei den verschiedenen Autoren. In der Zeit Goethes war sie die am meisten bewunderte griechische Göttin, mit der Zeit verlor der Glanz um ihre Person aber durch ihre rachsüchtigen Charakterzüge an Ernsthaftigkeit.¹³

Auch hier weiß Burnand eine amüsante und doch getreue Beschreibung der Hera zu überliefern:

„Juno, so schön sie auch anzusehen sein mochte, so prächtig und dekorativ sie wirkte, war so recht der Typ der Frau, die immerzu Szenen macht. Man kann sie sich nur zu gut vorstellen: eine Frau mit üppigem Busen und einem dunklen Schatten auf der Oberlippe, die es verstand, sich anzuziehen und ihre Kleider zur Geltung zu bringen, die aber bis in die intimsten Augenblicke der Hingabe eine erhabene Würde bewahrte, die dabei wenig am Platze und höchst störend ist. Obendrein war sie von zornigem Naturell, sowie verteufelt mißtrauisch und spähte zumeist wütenden Blicks argwöhnisch in alle Winkel des Reichs der Götter und der Menschen, während ihre Augen in den nicht lange andauernden Zeiten der Windstille einen animalisch-dumpfen Ausdruck hatten.“¹⁴

Poseidon

Im Römischen Neptunus, ist ebenfalls ein Sohn des Kronos und somit der Bruder von Zeus und Hades. Bei der Auslosung des Universums wurde er zum Herrscher des Meeres erkoren. Er gebot über die Wellen, löste Stürme aus, ließ Quellen sprudeln und die Erde beben. Burnand beschreibt den Charakter des Poseidon von wechselhafter Natur. Ähnlich wie das Reich das ihm zugesprochen wurde, das Meer, verhält es sich mit seinem Gemüt – launisch und unvorhersehbar.¹⁵

Seine Gattin war die Nereide Amphitrite mit welcher er den Sohn Triton hatte,

¹³ Vgl. Simon, *Die Götter der Griechen*, S. 35.

¹⁴ Burnand, *Der entfesselte Olymp*, S. 20.

¹⁵ Vgl. ebd., S. 25.

sowie viele weitere Kinder von diversen Sterblichen und Nymphen.¹⁶

Äußerlich wird er überall mit gewaltigem Bart beschrieben, erkennbar sei er auch an seiner Krone aus Binsen, die mit Diamanten übersät war, in der Hand stets der symbolische Dreizack.

„P. erscheint immer in der Gestalt eines bärtigen Mannes mit langem Lockenhaar. Er hält meist einen Dreizack und wird von Tritonen und Nereiden, Delphinen und Fischen begleitet. Seinen Wagen ziehen Meerespferde, die Hippokampen.“¹⁷

Demeter

Ist die Tochter der Rhea und des Kronos, Göttin der Fruchtbarkeit, des Ackerbaus und des Getreides, auch des Überflusses. Mutter der Persephone, die Zeus Bruder Hades zu sich in die Unterwelt entführte um sie zu heiraten.

Antike Statuen geben die Göttin im schlichten, manchmal über den Kopf gezogenen Mantel wieder. Sie hält oft Ähren, ein junges Schwein, eine Fackel oder ein Zepter. Sie trägt meist Hut oder Kranz am Kopf.¹⁸

Demeter ist die Gottheit die mit den Sterblichen, den Menschen, am engsten verbunden ist. Sie kümmert sich gemeinsam mit Hermes um jene Menschen die im Sterben liegen und über deren Tod hinaus.¹⁹

Hestia

War eine jungfräuliche Göttin, die Erstgeborene unter den Kindern von Kronos und Rhea. Galt als Hüterin des Herdfeuers, Schutzgottheit des Hauses und der Familie. Ihr Sitz war somit der Olymp. Die Vestalinnen waren ihre Priesterinnen und zu Keuschheit verpflichtet.²⁰

Hestia ist wenig bekannt unter den olympischen Göttern, da sie auch in den bildenden Künsten kaum als Motiv diente. Dies dürfte auch daran liegen, dass Hestia keine wichtige Rolle in den Mythen zugeschrieben war. „Für den Mythologen freilich bietet Hestia sonst nicht viel Interessantes, weil sie

¹⁶ Vgl. Aghion, Irène/Claire Barbillon/FrancoisLissargue, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, Stuttgart: Reclam 2000, S. 256f.

¹⁷ Ebd., S. 257.

¹⁸ Vgl. ebd., S.100f.

¹⁹ Vgl. Simon, *Die Götter der Griechen*, S. 91.

²⁰ Vgl. Aghion, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, S. 155.

eigentlich keinen Mythos hat. Sie war das Kind des Kronos und der Rhea und sie wollte Jungfrau bleiben – denn die unvermählten Töchter des Hauses pflegten den Herd -, obwohl Apollon und Poseidon um sie warben.“²¹ Sie und Demeter werden wohl aufgrund dessen kaum näher in Filmen porträtiert, bzw. spielen nur durch bloße Form ihrer Anwesenheit eine Rolle, um den Olymp mit seinen zwölf Göttern mythengetreu nachzustellen.

b. Die Kinder des Zeus

Athena

Tochter der Metis, die Zeus während ihrer Schwangerschaft verschlungen hatte, denn als sie von Zeus schwanger wurde, prophezeit Gaia, dass Metis dem zukünftigen Herrn des Himmels das Leben schenken würde.²² Daraufhin verschlingt Zeus die Metis, aus Angst der Nachkomme könnte ihn vom Thron stürzen. Athena steigt schließlich aus dem Haupt des Zeus hervor. Die Geburt der Athena gehört in die Reihe wundersamer Geburten im Bereich des Mythos, die ohne der Hilfe von Frauen zu Stande kam.²³

„[U]nd ausgerechnet er [Zeus] schenkte einer Tochter das Leben, die gerade die Tugenden verkörperte, die er nicht besaß und die das absolute Gegenteil seiner Fehler waren. Minerva repräsentierte das weise Abwägen, die Vorsicht, das Denken, ja sogar das Vorausdenken, sowie die Neigung zu Hintergedanken, zu Heimlichkeiten, zu Winkelzügen; [...].“²⁴

Sie galt als schön, kriegerisch, stolz, diszipliniert, vernünftig in jeder Beziehung. Die Eule, die als Sinnbild der Weisheit und der Vernunft gilt, war Athenas Attribut. Als Göttin des klug geführten Krieges, nahm sie am Kampf gegen die Titanen teil.

Es hieß, dass sie erwachsen und in voller Rüstung gekleidet, dem Haupt des Zeus entsprang, nachdem dieses von Hephaistos gespalten wurde. Die Rüstung wuchs mit ihr heran, und so findet man Athena auch stets abgebildet, in Rüstung

²¹ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 159.

²² Vgl. Hunger, Herbert, *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, Hamburg: Rowohlt 1974, S. 73.

²³ Vgl. ebd., S. 74.

²⁴ Simon, *Die Götter der Griechen*, S. 40.

mit Helm, Speer und Schild, oft mit Eule an ihrer Seite.²⁵

Sie galt außerdem als jungfräuliche Göttin, die keine einzige Verbindung mit einem Mann einging, was sehr untypisch für die Welt der Götter war. Sie war Schutzgöttin vieler griechischer Städte, aber vor allem Hauptgöttin Athens, das ihr seinen Namen verdankt, „seit ihr die anderen Götter im Wettbewerb um die Würde der Schutzgottheit von Attika den Sieg über Poseidon zugesprochen hatten: sie ließ den nutzbringenden Ölbaum wachsen, [...]“.²⁶ Die Athener Akropolis, der ihr geweihte Parthenon, wurde ihr zweiter Sitz nach dem Olymp. Athena war außerdem eine der drei Göttinnen, die sich dem Urteil des trojanischen Prinzen Paris stellten. Sie tritt als eine der wenigen Göttinnen besonders häufig in den überlieferten Mythen auf. „Oft griff sie zugunsten des Odysseus ein, im Kampf wie während seiner Irrfahrt auf der Rückkehr nach Ithaka. Jason und Theseus waren zwei weitere Helden, die ihre Protektion genossen, dann vor allem Herakles, den sie bei seiner Apotheose in den Olymp geleitete.“²⁷

Ares

Ares war ein Kind des Zeus und der Hera. Als Gott des Krieges, wurde meist in Krisensituationen zu ihm gebetet. Seine Heimat ist Thrakien.²⁸ Rose beschreibt ihn als „göttlicher Raufbold“.²⁹ Er steht immer wieder in Opposition zu seinem Halbbruder Herkules. Als Liebhaber und Kultgenosse war er mit Aphrodite verbunden. Die beiden wurden bei ihren Liebesabenteuern von Hephaistos entdeckt, der sie, laut *Odyssee* in einem kunstreichen Netz gefangen nimmt. Als Gott des verheerenden Angriffskrieges, gilt er als Vater zahlreicher Heroen und Amazonen, sowie der Söhne Söhne Phobos und Deimos (Angst und Schrecken).³⁰ Zu seiner Rolle in den Mythen schreibt Hunger:

„Ares, dessen Name wahrscheinlich soviel wie „Schädiger“, „Strafer“, „Rächer“ bedeutet, besaß in hellas wenig Kulte und Kultstätten. Bei Homer erscheint Ares unter einer Gruppe von Personifikationen (Eris, Phobos, Deimos). Ferner wird das Wort Ares auch oft für Kriege oder Kampf gebraucht. Dies alles deutet darauf hin,

²⁵ Vgl. ebd., S. 43.

²⁶ Aghion, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, S. 71f.

²⁷ Ebd., S. 72.

²⁸ Vgl. Hunger, *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, S. 54.

²⁹ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 154.

³⁰ Vgl. Hunger, *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, S. 54.

dass wir in Ares keinen alten Gott vor uns haben, sondern nur einen Dämon des Kampfes, der seine Stellung unter den Olympiern vermutlich allein dem homerischen Epos zu verdanken hat.“³¹

Aphrodite

Aphrodite zählt zu den besonders beliebten und bekannten Göttinnen der griechischen Mythologie. Sie ist bekannt als Göttin der Liebe, der Schönheit und der Vermählung, und für ihre mythische Geburt aus dem Meer. Ferner gilt sie als Beschützerin der Seeleute, in Sparta war sie auch eine Kriegsgöttin. Ares war gelegentlich ihr Kultpartner, in der Mythologie ihr Liebhaber, aus dem der gemeinsame Sohn Eros entstand.³²

Apollon

Der auf Delos geborene Sohn des Zeus und der Leto und Zwillingsbruder der Artemis, ist bekannt als Gott mit Pfeil und Bogen und Gott der Lyra. Seine Aufgaben sind zu strafen, Krankheiten zu senden, aber auch zu heilen, sowie die Gründung von Städten zu leiten. Als Gott der Musik ist er somit Anführer der Musen, und Meister der Harmonie. Apollon war Herr der Heilkunst, der Musik, der Leier, des Bogenschießens, aber hatte auch eine enge Beziehung zu Herden und Hirten. Er galt ebenfalls als der große Prophet der den Willen seines Vaters Zeus kennt und den Menschen nahe bringt.³³

„In der archaischen griechischen Kunst erscheint Apollon in der Gestalt des nackten stehenden Kuros (Jünglings) mit langem Haar als der schöne junge Mann schlechthin.“³⁴ Apollon tritt stets in glänzender Erscheinung auf, „[k]ein anderer vermag den Glanz und zugleich das Abgründige der olympischen Welt so zu verkörpern wie der Gott, mit dem die Handlung der Ilias beginnt.“³⁵

Artemis

Die jungfräuliche Jägerin, gilt als Göttin der wilden Tiere und der Jagd, der Geburt und der Fruchtbarkeit. Sie gehört als Tochter von Zeus und Leto

³¹ Hunger, *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, S. 54f.

³² Vgl. ebd., S. 119.

³³ Vgl. Aghion, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, S. 55.

³⁴ Ebd., S. 55.

³⁵ Simon, *Die Götter der Griechen*, S. 118.

ebenfalls zum Kreis der olympischen Götter. Sie lebte jedoch mit ihren ungebundenen Gefährtinnen, den Nymphen, in Wäldern und unbehauten Gegenden, und ließ keinen Mann in ihre Nähe. Durch ihre knabenhafte Natur und ihren wilden Lebensstil, stand sie nicht im Wettstreit um Schönheit mit ihren Schwestern.

Artemis galt außerdem als Schutzgöttin der jungen Mädchen, nach ihrer Geburt und vor ihrer Heirat.

In ihren Darstellungen hält sie oft einen Jagdbogen, in Ephesus gab es den Typus mit vielen Brüsten oder Hoden von Opfern, die an ihr hingen. In den ältesten Darstellungen dagegen findet man sie meist als Herrin wilder Tiere, mit etlichen Tieren an jeder Hand.³⁶

Hephaistos

Ein Sohn des Zeus und der Hera, Gott des Feuers und des kunstvollen Schmiedens, mit Athena gemeinsam auch Schutzgott der Künste. Von Geburt an war er lahm, eine Missbildung, derer sich Hera so schämte, dass sie ihn vom Olymp warf. Eine andere Version besagt, dass Zeus ihn vom Olymp verbannte, nachdem Hephaistos in einem Streit zwischen Zeus und Hera ihre Partei ergriff. Seine Werkstatt soll aber auf dem Olymp gewesen sein, wo er außergewöhnliche Werke erschuf.³⁷

Hephaistos genoss einen besonderen Status bei Homer, als universaler Künstler, Bildhauer und Architekt, Goldschmied, Waffenschmied, Bronzegießer, Erfinder mechanischer Geräte, hatte er auch viele menschliche Attribute. Bezeichnend für ihn war das Herzliche, das Rührende, der Eifer, die Hilfsbereitschaft und die Hingabe. Anders als die restlichen olympischen Götter, konnte Hephaistos auch über sich selbst lachen, und erschien somit als die modernste Gestalt der Illias.³⁸ Äußerlich wirkte er auch weit weniger imposant als die anderen Götter : „Der Gott sieht wie ein Handwerker aus, er trägt eine runde Mütze, den Pilos, und eine kurze Tunika, oft hat er sein Schmiedewerkzeug in der Hand oder auf der Schulter.“³⁹

Rose bezeichnet Hephaistos als einen dieser Götter die „unbedeutend oder weil

³⁶ Vgl. Aghion, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, S. 67.

³⁷ Vgl. ebd., S. 140.

³⁸ Vgl. Simon, *Die Götter der Griechen*, S. 213ff.

³⁹ Aghion, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, S. 140.

sie fremd waren und erst spät in die griechische Mythologie aufgenommen wurden, niemals eine hervorragende Stellung erlangt haben. Einige von ihnen sind jedoch für den Mythologen von großem Interesse.“⁴⁰ Hephaistos galt als Feuergott. Bei Homer ist Hephaistos ein voller Olympier, der einzige Sohn der Hera und des Zeus, bei Hesiod hingegen bildet er als Sohn von Hera das Gegenstück zu Zeus Athena.⁴¹

Hermes

Als Sohn des Zeus und der Atlastochter Maia, zählt er ebenfalls zu den olympischen Göttern. Er diente ihnen meist als Bote, daher auch sein Name Hermes der Götterbote. Gilt als Schutzgott der Reisenden und des Verkehrs, des Handels, der Kaufleute, aber auch der Diebe. Er geleitete außerdem die Toten ins Jenseits. Bekannt war er für seine Durchtriebenheit, seine Erfindungskraft und seine Gewitztheit.

„Götterbote und zugleich Begleiter von Göttern und Menschen, spielt H. In vielen Sagen eine – meist untergeordnete – Rolle [...]. In archaischer und klassischer Zeit wird H. Mit Bart, Reisemantel und breitrandigen Hut (Petasos) dargestellt. Er trägt geflügelte Sandalen und hält das Kerykeion (lat. Caduceus) in der Hand, den von zwei Schlangen umringelten Heroldstab, ein Geschenk Apollons [...].“⁴²

Ähnlich wie sein Halbbruder Apollon wird er in der bildenden Kunst meist als Idealtypus junger Männlichkeit dargestellt. Hermes steht meist aber auch in Verbindung mit Fruchtbarkeit und Tieren, er galt als Gott des Glücks und des Wohlstands, oft auch als Gott der Straßen, Musiker und Gott der jungen Männer. Er nahm unter den Olympiern keinen hohen Rang an, da er als jüngerer Gott galt, und die Botengänge für Familie, besonders Zeus machte. Daher war er aber bei den Menschen umso beliebter und galt stets als freundlicher, liebenswerter Gott.⁴³

⁴⁰ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 156.

⁴¹ Ebd., S. 157.

⁴² Aghion, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, S. 153.

⁴³ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 139.

2. Mythos und Wahrnehmung

„Qu'est- ce qu'il y avait quand il n'y avait pas encore quelque chose, quand il n'y avait rien? A cette question, les Grecs ont répondu par des récits et des mythes.“⁴⁴

a. Definitionsversuch Mythos und griechische Mythologie

Der Begriff Mythos gilt als durchaus umfangreicher und vielseitiger Begriff. Er stammt aus dem Griechischen und lässt sich durch „Aussage“, „Wort“ oder „Erzählung“ übersetzen. Im Allgemeinen bezeichnet er: „die dem ursprünglich-naiven Empfinden als zeitlose Gegenwart erscheinende Aussage über die Zusammenhänge der Welt mit seiner eigenen Existenz, im engeren Sinn eine rational nicht beweisbare Aussage über Göttliches, der doch ein Wahrheitsanspruch eigen ist.“⁴⁵ Der Mythos schließt Wahrheit also nicht aus, bestätigt diese aber auch nicht. Christiane Zimmermann schreibt zudem:

„Der Begriff Mythos bezeichnet nicht mehr allein einen relativ fest begrenzten Bereich von Götter- und Heldensagen aus der griechischen Antike, sondern wird in die verschiedensten Gebiete übertragen, um ein in der Tradition entstandenes, mit der Vernunft nicht zu fassendes und deshalb geheimnisvolles Phänomen zu bezeichnen. Dabei wird Mythos nicht mehr nur stofflich- inhaltlich definiert, sondern vor allem durch seine verschiedenen Funktionen: sei er religiöses Phänomen, dichterisches Gebilde, apriorische Bewusstseinsform oder politisches Instrument. Wichtig ist vor allem die Funktion und Wirkung des Mythos.“⁴⁶

Die Mythologie war ursprünglich als Vortrag von überlieferten, heiligen Worten definiert, umfasste aber bald eine ganze Vorstellungswelt, sowie die Zusammenfassung der Mythologien aller Kulturkreise und schließlich auch deren kritische Betrachtungsweisen und Deutungen. Ihre Kriterien definieren sich aus geistesgeschichtlichen Strömungen, die nicht an eine bestimmte

⁴⁴ Vernant, Jules P., *L'Univers, Les Dieux, Les Hommes. Récits grecs des origines*, Paris: Éditions du Seuil 1999, S.15.

⁴⁵ *Brockhaus Enzyklopädie in zwanzig Bänden*, 13. Band, F.A. Brockhaus: Wiesbaden 1971, S.142.

⁴⁶ Zimmermann, Christiane, *Der Antigone-Mythos in der antiken Kunst und Literatur*, Tübingen: Narr 1993, S. 22.

zeitliche Gegenwart gebunden sind.⁴⁷

Spezifisch auf die griechische Mythologie bezogen, lässt sich folgendes nachlesen:

„Die griech. Kultur hat wie keine andere den M. ausgeweitet, indem sie poet. Darstellungen, echt theogonische M. und histor. Erinnerungen in dieselbe Form goß. Die reiche Gestaltenfülle des griech. M. lieferte Stoff dem Epos (Homer, Hesiod), der Tragödie, der bildenden Kunst, der Philosophie (Platon) und lebt in der abendländ. Kultur fort.“⁴⁸

Die griechische Mythologie spielt also in der Begriffsgeschichte des Mythos eine wesentliche und historisch wertvolle Rolle. Viele Historiker und Fachautoren der griechischen Mythologie haben sich mit der Natur und dem Hintergrund des Begriffs auseinander gesetzt. Er ist eng an die Begriffe Geschichte, Götter und Bildung geknüpft, und tritt oft in Verbindung mit Kunst auf. Der Mythos gehört zur Gattung der Erzählungen, unterscheidet sich aber durch die Art seiner Übertragung und Verbreitung.

Der französische Altphilologe, Religions- und Kulturhistoriker Jean- Pierre Vernant, dessen Forschungsgebiet sich der griechischen Mythologie widmete, hat eine Vielzahl an beeindruckenden Werken hierzu verfasst. In seinem Buch *L'Univers. Les Dieux. Les Hommes* setzt er sich auch mit dem Mythosbegriff auseinander. Auf die Frage was denn ein Mythos, und genauer, ein griechischer Mythos sei, antwortet Vernant:

„Un récit, bien sûr. Encore faut-il savoir comment ces récits se sont constitués, établis, transmis, conservés. Or, dans le cas grec, ils ne nous sont parvenus qu'en fin de course sous forme de textes écrits dont les plus anciens appartiennent à des oeuvres littéraires relevant de tous les genres, épopée, poésie, tragédie, histoire, voire philosophie, et où, exception faite de l'Iliade, de l'Odyssée et de la Théogonie d' Hésiode, ils figurent le plus souvent dispersés, de façon fragmentaire, parfois allusive. C'est à une époque tardive, seulement vers le début de notre ère, que des érudits ont rassemblé ces traditions multiples, plus ou moins divergentes, pour les présenter unifiées en un même corpus, rangées les unes après les autres comme sur les rayons d'une Bibliothèque, pour reprendre le titre qu'un Apollodore a précisément donné à son répertoire, devenu un des grands classiques en la matière. Ainsi s'est construit ce qu'il est convenu d'appeler la mythologie grecque.“⁴⁹

⁴⁷ Vgl. « Mythologie », ebd., S. 143.

⁴⁸ Ebd., S. 143.

⁴⁹ Ebd., S. 9.

Die Wurzeln des Mythos liegen weder in der Erfindung noch in der Fantasie, sie werden aus dem Gedächtnis der Menschen überliefert, „[...] le récit mythique ne relève pas de l’invention individuelle ni de la fantaisie créatrice, mais de la transmission et de la mémoire.“⁵⁰

b. Formen und Bedingungen des Mythos

Der Mythos ist an keine bestimmte Form gebunden, er wurde auf verschiedene Wege überliefert, die sich gemeinsam ergänzten. Seine schriftliche Form war dennoch ausschlaggebend für die heutigen Analysemöglichkeiten der Mythen:

„Griechische Mythen wurden mündlich, schriftlich und als bildliche Zeugnisse überliefert. Während die mündliche Überlieferung zwar als ein wichtiger Faktor mitberücksichtigt werden muss, bilden den wichtigsten Analysefaktor heute die schriftlichen Traditionen. Die bildlichen Zeugnisse sind ohne die Texte meist kaum für sich interpretierbar. In der Antike dagegen war das Zusammenwirken aller drei Ausdrucksformen ausschlaggebend für die Tradition der Mythen.“⁵¹

Vernant zählt außerdem drei wesentliche Attribute des Mythos auf, ohne deren er nicht bestehen könne: „Mémoire, oralité, tradition: telles sont bien les conditions d’existence et de survie du mythe.“⁵²

Der Mythos ist nicht an eine schriftliche Form gebunden und auch an kein anderes fixiertes Gerüst. Er lebt aus der Erinnerung, der Oralität und der Tradition. Der Mythos kann und wird also durch seine Eigenschaften der Überlieferung ständig modifiziert und erweitert werden. Er bleibt somit flexibel in seinem Inhalt und nicht an seinen Ursprung gebunden.

„Il [le récit mythique] n’est pas fixé dans une forme définitive. Il comporte toujours des variantes, des versions multiples que le conteur trouve à sa disposition, qu’il choisit en fonction des circonstances, de son public ou de ses préférences, et où il peut retrancher, ajouter, modifier si cela lui paraît bon. Aussi longtemps qu’une tradition orale de légendes est vivante, qu’elle reste en prise sur les façons de penser et les mœurs d’un groupe, elle bouge: le récit demeure en partie ouvert à l’innovation.“⁵³

⁵⁰ Ebd., S. 10.

⁵¹ Zimmermann, *Der Antigone-Mythos in der antiken Kunst und Literatur*, S. 29f.

⁵² Ebd., S. 11.

⁵³ Ebd., S. 12.

Der Mythos ist also in jedem Fall eine Form von einer Geschichte. Diese besitzt kein vorgegebenes Genre, der Mythos kann aus jeder Art von Geschichte entstehen.

c. Mythos und Kunst

In der mythologischen Tradition bei Cornutus wird folgende Definition der Mythen gegeben:

„Mythen waren in der Antike nicht alleine kulturelles Bildungsgut, das z.B. in Schule, Theater und Literatur in unterschiedlichster Weise als „Tradition“ rezipiert wurde, sondern darüber hinaus in Kunst, Kult, Ritual und Brauchtum stets sichtbar und präsent.“⁵⁴

Auch Hans- Friedemann Richter weist einen engen Bezug des Mythos zur Kunst im Allgemeinen auf.: „Die Kunst hat sich wieder und wieder mit dem Mythos beschäftigt und ihn dabei nicht nur interpretiert, sondern ihn auch bewusst als Ausgangspunkt eigenen Schaffens genommen.“⁵⁵

Die bildenden Künste bedienen sich des Mythos als Vorlage für kreative Prozesse und Inspiration eigenständiger Werke. Richter sieht den Mythos aber auch immer im Zusammenhang mit dem Göttlichen. Der Mythologie gibt er eine simple aber prägnante Definition :., <Mythologie> bezeichnet dagegen nur zwei verschiedene Gegebenheiten: 1. eine einzelne Göttergeschichte [...] ; 2. den Gesamtkomplex der Götterwelt – ähnlich wie <Geschichte> für eine einzelne Erzählung, aber auch für die historische Wissenschaft und ihren Gegenstand als Benennung dient.“⁵⁶

Es bleibt schließlich dahin gestellt ob sich der Mythos denn tatsächlich bloß Göttergeschichten widmet; Fakt ist aber, dass sobald die Götter einen solchen Unterhaltungswert hervorrufen, dass neue Geschichten um sie erdichtet werden müssen, es sich nicht mehr um einen Mythos handeln würde. Der Mythos darf

⁵⁴ Busch/Zangenberg, *LUCIUS ANNAEUS CORNUNTUS*, S. 56.

⁵⁵ Richter, Hans- Friedemann, „Zum Problem des Mythos“, *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte*, Volume 40, Number 1, 1988, S. 24-43, S. 31.

⁵⁶ Ebd., S. 32.

nicht zur Fiktion werden, sonst ist er kein Mythos mehr. Zumindest sein Kontext muss stets erhalten bleiben.

d. Mythos und Realität

In der Einleitung des Handbuchs für griechische Mythologie findet sich folgende Definition der Mythen: „Wir pflegen mit dem Wort Mythologie die wissenschaftliche Beschäftigung mit gewissen Schöpfungen der Phantasie zu bezeichnen, die sich in Form von Erzählungen darbieten. Solche Erzählungen nannten die Griechen Mythen, ein Ausdruck, der ursprünglich einfach „Worte“ bedeutete.“⁵⁷ Der Autor reiht die Mythen als klares Produkt der Phantasie ein, mit denen sich trotzdem wissenschaftlich auseinander gesetzt wurde, weiter erklärt er: „Man wird gut daran tun, zunächst zu fragen, um welche Art von Erzählungen es sich hier handelt, denn es ist offensichtlich, daß wir sie so, wie sie sind, nicht als geschichtlich wahre oder auch nur als leicht idealisierte oder übersteigerte Darstellungen geschichtlicher Vorgänge ansehen können.“⁵⁸ Der in der Forschung immer wiederkehrenden kontrovers diskutierten Frage, ob die Sagen denn tatsächlich der Wahrheit entsprechen könnten, oder nun doch der Gattung Fiktion angehören, kann in dieser Arbeit nicht nachgegangen werden. Fakt ist jedoch, dass die Natur des Mythos bereits zu Zeiten der Hellenen erforscht wurde:

„[I]n der Zeit des Hellenismus entstehen die ersten wissenschaftlichen Deutungsversuche des Mythos. Interpretationen der Mythen als Allegorien oder Erzählungen über historische Ereignisse versuchen, einen neuen Zugang zum Mythos zu finden. Die Sprache der Mythen ist unverständlich geworden, doch zeugt das Bemühen um die Deutung der Mythen dafür, daß ihnen nach wie vor eine – versteckte – Wahrheit unterstellt wird.“⁵⁹

Bald darauf schon, wurde am Wahrheitsgehalt der Mythen jedoch gezweifelt:

„Das 5. Jahrhundert brachte den Mythos durch Vervollkommnung einerseits auf seinen Höhepunkt; andererseits bedeutete die historische und philosophische Kritik für ihn den Beginn des Niedergangs. Der Glaube an den Mythos und seine

⁵⁷ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 1.

⁵⁸ Ebd., S. 1.

⁵⁹ Zimmermann, *Der Antigone-Mythos in der antiken Kunst und Literatur*, S. 21.

Identifizierung mit der Realität sind von dieser Zeit an gebrochen. Philosophischer Logos und dichterische Individualität hinterfragen und benutzen den Mythos für eigene Zwecke. Die Bedeutung des Mythos ist jedoch damit nicht vorbei: die Suche nach dem Wahrheitsgehalt der Mythen und die Frage nach der jeweils aktuellen Aussagekraft des Mythos dauern bis in die Moderne an.“⁶⁰

Ein Wahrheitsgehalt der Mythen ist bis heute umstritten, auch wenn eine reale Basis meist vorhanden ist. Viele der erwähnten Orte, wie jene Teile des kleinasiatischen Ida-Gebirges, von dessen Spitze die olympischen Götter die Schlachten des trojanischen Krieges beobachten konnten, sind bis heute existent und können besucht werden.

Es ließen sich im Laufe der Zeit verschiedene Theorien bilden, wie die allegorische, die den Mythen eine belehrende Funktion erteilt, oder aber auch die symbolische, die die Mythen erklärt und deutet. Die umfangreichen Theorien zur Entstehung und Bedeutung des Mythos sind zahlreich, die Kernfragen der antiken Beschäftigung mit dem Mythos jedoch, die Fragen nach dem Wahrheitsgehalt der Mythen sowie ihrer Analysier- und Systematisierbarkeit, sind auch heute noch die zentralen Probleme der Mythenforschung, eine nähere Auseinandersetzung würde aber den Rahmen dieser Arbeit sprengen.⁶¹

3. Unser Bild der Götter und wie es entstand

Das Bild der griechischen Götter entstand in unmittelbarem Zusammenhang mit den überlieferten Mythen. Zuerst wurden sie durch Erzählungen, dann Literatur und Poesie übermittelt, detailliert beschrieben und analysiert. So entstanden erste Ideen und Bilder in den Köpfen der Menschen, wie diese Gottheiten wirklich waren und aussahen. Es folgten die zahlreichen Abbildungen in der Kunst, in Form von Skulpturen oder Vasenmalereien, die den Göttern erste bildliche Gestalten gaben, so dass die Charaktere eine Hülle bekamen und schließlich, mit den medialen Möglichkeiten des letzten Jahrhunderts, fanden die griechischen Götter Einzug in die Literatur der Gegenwart, ins Radio, auf Hörkassetten und

⁶⁰ Ebd., S. 21.

⁶¹ Vgl. ebd., S. 22.

nicht zuletzt auch ins Kino.

a. Homer und Hesiod

„Angesichts der Bedeutung von Mythen verwundert es nicht, dass man Mythendichtern göttliche Inspiration unterstellte.“⁶²

Die traditionelle griechische Mythologie wird in erster Linie von Homer und Hesiod überliefert. Sie stehen am Anfang der Erzählungen über Mythen und Göttersagen der alten Zeit. Zu ihren Lebzeiten müssen sich die meisten Mythen und Sagen gebildet haben. Im Zuge der Ausstellung „Greek Gods“ die 2006 im Berliner Staats Museum stattfand, schrieb Walter Burkert über den ungeheuren Einfluss der beiden Dichter zu ihren Lebzeiten:

„Greek culture did not possess ancient sacred texts in its own language as the Veda or the Gathas, the Torah, or the Arval or Salian hymns in Latin. What people said and believed about the gods was determined by the poets. ‘Homer and Hesiod’, says Herodotus, gave the Greeks their gods, a judgement that has been repeatedly confirmed by the research of cultural historians.“⁶³

Der mythologische Schriftsteller Nikolaus Müller beschreibt ihre Geschichten als Basis der griechischen Literatur und Kern der Religionslehre:

„So wie die Geschichte Homers und Hesiods die Basis der griechischen Literatur bilden; wie aus ihnen sich allmählig die noch längere Zeit den epischen Charakter festhaltende Geschichtsschreibung entwickelte; wie sie das stolze Nationalbewusstsein der Götter Griechenlands nachriefen: So bilden sie auch den Kern der Religionslehre, aus dem alle neuern Mythen und Vorstellungen der alten Griechen entsprossen sind, geben uns die Grundlage des nachher allgemein üblichen Kultus und schildern die Zustände und Einrichtungen, aus denen das spätere politische und häusliche Leben dieses Gottes hervorging. Will man aber das Wesen der Gottheiten, welche uns die beiden unsterblichen Dichter vorführen, näher ins Auge fassen und eine klare Vorstellung von den Beziehungen der Götter untereinander und zum Weltall, und denen des Menschen zu dieser Götterwelt gewinnen, so stößt man auf nicht unbedeutende Schwierigkeiten.“⁶⁴

Homer

⁶² Busch/Zangenberg, *LUCIUS ANNAEUS CORNUNTUS*, S. 57.

⁶³ Burkert, Walter „The Shaping of the Gods“, *Die Rückkehr der Götter. Berlins Verborgener Olymp*, Hg. Daniela Grassinger, CD-ROM, Regensburg: Schnell u. Steiner 2008, S. 21.

⁶⁴ Müller, Nikolaus, *Götter und Menschen bei Homer und Hesiod*, Luxemburg: Peter Brüd, 1866, S. 3.

Nur wenige Dekaden nach der Entstehung der griechischen Schrift, verfassten ein unbekannter oder mehrere unbekannte Dichter, zwei Werke die den Grundstein der griechischen Mythologie bildeten, sowie den Höhepunkt der heutigen Weltliteratur. Die *Ilias* und die *Odyssee* des angenommenen Autors, der erst seit der Antike als Homer betitelt wird, finden bis heute ein breitgefächertes Publikum das sich mit den umfangreichen Schriften der Altgriechen auseinandersetzt. Die Werke, die beide weit über 10 000 Verse umfassten, beschäftigten sich mit einzelnen Episoden in einer Erzählwelt von welcher der Autor ausging sein Publikum kenne sie. Die Sagen um den trojanischen Krieg entsprangen somit nicht seiner Fantasie sondern wurden bereits lange vor ihm, von den Griechen mündlich überliefert.

Es heißt Homer müsse um die Zeit zwischen 750-680 v. Chr. gelebt haben. Neben Homers epischen Meisterwerken, wurde noch eine Reihe von Gedichten unter seinem Namen überliefert, die an die olympischen Götter gerichtet waren und über sie berichteten. Nachdem sie aus verschiedenen Zeiten stammen, können sie allerdings nicht alle tatsächlich von Homer verfasst worden sein.⁶⁵ Es ist bis heute ein viel diskutierte Frage, ob die *Illias* und die *Odyssee* nun Werke eines einzigen Autors oder doch von mehreren Autoren sind, und ob sie schriftlich oder mündlich geschaffen wurden.

Hesiod

Hesiod zählt neben Homer zum zweiten großen Dichter der griechischen Frühzeit. Er war außerdem Gründer des Mythos der fünf Weltzeitalter, laut welchem zu Beginn das Goldene stand, dann kam das Silberne, es folgte das Bronzene, das der Heroen und schließlich das gegenwärtige Eiserne. Laut Hesiod gab es bessere und schlechtere Zeitalter, der Mensch selbst war aber verantwortlich für die Lebensqualität seines Zeitalters.

Wie bei Homer, ist auch seine genaue Lebzeit nicht bekannt, es steht aber fest, dass Hesiod nach Homer lebte, ca. um 700 v. Chr. Als erster Autor der Antike, gibt Hesiod seinen Lesern Einblicke in sein Leben indem er in seinen Werken autobiographische Informationen preisgibt, so erfährt der Leser beispielsweise

⁶⁵ Vgl. Rausch, *Griechische Antike. Die bedeutendsten Persönlichkeiten von Homer bis Kleopatra*, Hildesheim: Gerstenberg 2011, S. 10ff.

auch seinen Heimatort.⁶⁶

Die Werke von Hesiod unterscheiden sich neben ihren Inhalten, auch in ihren Erzählungsarten von jenen Homers, so beobachtet der deutsche Altphilologe Ludwig Preller: „[d]as homerische Epos ist mehr das weltliche und ritterliche, wie es sich in den Kreisen der Aoden und an den Höfen der Anakten ausgebildet hatte, das Hesiodische mehr religiöser und didaktischer Art, wie es sich in dem Musendienste am Helikon und an ähnlichen Stätten entwickelt hatte.“⁶⁷

Auch in der literarischen Form lässt sich ein Unterschied zwischen den beiden Dichtern deutlich erkennen, was für zukünftige mythologische Dichtungen wichtige Folgen hatte:

„Bei Homer finden wir die kunstvollere des epischen Volksliedes, wo die Sage sich nach gewissen Abschnitten des mythologischen Vorgangs abtheilt [sic!] und gliedert, wodurch nicht allein die Einheit der Handlung, sondern auch die dramatische Lebendigkeit der Erzählung sehr gefördert wird, so daß seine Gedichte eine Schule aller besseren epischen und dramatischen Dichtung geworden sind. Bei Hesiod dagegen ist, wenigstens in den mythologischen Gedichten (Theogonie und Eoëen) die genealogische Verknüpfung der fortlaufende Faden an welchem sich das Ganze abspinnt, so daß wir in ihm das Vorbild aller gleichartigen mythologischen Dichtungen erkennen können.“⁶⁸

Im alten Griechenland war der Mythos eine ideale Geschichte ihrer eigenen Nation, welche von den Anfängen der Dinge erzählte, für die Dichter und Künstler war er der wichtigste Stoff für ihre Schöpfungen und Übungen, soweit sie einen historischen Inhalt hatten.⁶⁹ Dabei bleibt stets die Frage der Glaubwürdigkeit der Mythen offen und ob die Mythendichter der ersten Generation tatsächlich die Wahrheit kannten.

Homer und Hesiod gelten zwar als älteste Quelle der Mythologie, jedoch keineswegs als Urheber selbst. Bilder und Symbole müssen längst vorhanden gewesen sein:

⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 16ff.

⁶⁷ Preller, *Griechische Mythologie*, Leipzig: Weidmannsche Buchhandlung 1854, S. 14.

⁶⁸ Ebd., S. 14f.

⁶⁹ Vgl. ebd., S. 15.

„die epische Dichtung als solche wird überhaupt auf die ältere Tradition der Hymnen, der Volkssagen, der Volkslieder gestützt weit mehr in dem Sinne förderlich gewesen sein, daß bestimmte Namen und Systeme der Götter, bestimmte Genealogieen, [sic!] bestimmte Kreise der Heldensage vor allen übrigen Anerkennung erlangten, als daß sie alle diese religiösen und bildlichen Vorstellungen neu erfunden hätte.“⁷⁰

b. Die Götter in den bildenden Künsten

Im Pergamon Museum in Berlin lässt sich der Kampf der Titanen gegen die olympischen Götter am Hochrelief des Pergamonaltars bestaunen, der Pariser Louvre trumpft mit seinem zwölf Götter-Altar und im Vatikan steht bis heute die imposante Statue der Barberinischen Juno.

Die Abbildungen der griechischen Götter in der antiken Kunst sind zahlreich und dienen bis heute als Quellen der Mythologie. So sieht auch Walter Burkert die Wichtigkeit der bildenden Künste für die Mythologie: „It is above all in the two other areas mentioned above that the real process of individualisation of the gods can be traced: in literature – dominated by ‘Homer’ – and in visual art, embracing not only sculpture at the pitch of perfection, but also painting, which for us is represented essentially by vase art.“⁷¹ Besonders Zeus wird als Göttervater sehr häufig dargestellt, die noch erhaltenen Vasen und Gefäße sind über 2700 Jahre alt: „Eine der frühesten sicheren Darstellungen des Zeus in der griechischen Kunst findet sich auf einem kleinen protokorinthischen Salbgefäß aus dem frühen 7. Jahrhundert v. Chr. Der bärtige Gott ist hier durch die Waffe, die er schwingt, das Blitzbündel, sicher zu bestimmen.“⁷²

Gerade Skulpturen der jeweiligen Götter wurden damals im Übermaß angefertigt, um sie auf diese Weise zu verehren und sie anzubeten. Sie dienten späteren Generationen aber vor allem als Vorstellungshilfe, wie beispielsweise im Falle von Hera: „Neben den homerischen Epen und der Äneis Vergils war es ein antikes Bildwerk, das damals die Vorstellung von der olympischen Königin entscheidend geprägt hat: das kolossale Haupt der Juno Ludovisi, heute im

⁷⁰ Preller, *Griechische Mythologie*, S. 14.

⁷¹ Burkert, „The Shaping of the Gods“, S. 21.

⁷² Simon, *Die Götter der Griechen*, S. 27.

Museo nazionale Romano, dem Thermenmuseum Roms“.⁷³

Auch im Falle von Athena waren es die bildenden Künste die die Göttin in ihren Mythen gestaltlich verewigten: „Vor allem aus Athen kennt man ihr Bild auf Münzen und Vasen, in Reliefs und Skulpturen, bei der Geburt aus dem Haupt des Zeus [...], beim Kampf mit den Giganten [...], beim Urteil des Paris [...].“⁷⁴

Einen guten Überblick bieten vor allem die antiken Vasen die sich bis heute noch in weiten Teilen Europas finden lassen, „deren Bilder hinsichtlich der mythologischen Thatsachen [sic!] mannichfaltiger [sic!] sind als alle übrigen und dabei über einen großen [sic!], ja den wichtigsten Zeitraum des antiken Kunst- und Religionslebens nach größtentheils [sic!] rein griechischen Productionen [sic!] einen Ueberblick gewähren.“⁷⁵

Doch die bildlichen Darstellungen der Götter fanden sich nicht nur in Form von Skulpturen, Bildern und Vasen, sie waren auch als Dekoration überall im Alltag der alten Griechen präsent:

„so braucht man sich nur erinnern daß die Alten nicht allein ihre Tempel und öffentlichen Gebäude und zwar von außen und von innen mit Bildern und Gruppen aus der Götter – uns Heroensage zu verzieren pflegten, sondern auch alle sonstigen Denkmäler des Cultus und der Geschichte, sammt [sic!] den Gräbern und Sarkophagen, den Utensilien des täglichen Lebens, den Gemmen Münzen und Schmucksachen.“⁷⁶

Kunst und Poesie sind in der Mythologie eng miteinander verbunden, die Abbildungen der Götter in der bildenden Kunst dienten als Ergänzung der damaligen Poetik, da die poetische Überlieferung oft sehr lückenhaft war, „und wirklich verdanken wir namentlich den älteren Vasenbildern manchen Zug aus der griechischen Götterwelt und der epischen Sage, der sonst entweder ganz unbekannt geblieben wäre oder doch nicht in seiner vollen Bedeutung erfaßt werden könnte.“⁷⁷

Mit Hilfe der ersten griechischen Dichter und den lückenfüllenden Abbildungen aus der Kunst gelang es also die alten griechischen Mythen über Jahrhunderte, gar Jahrtausende festzuhalten. Inspiriert von Homer und Hesiod widmeten sich

⁷³ Ebd., S. 35.

⁷⁴ Ebd., S. 40.

⁷⁵ Preller, *Griechische Mythologie*, S. 17.

⁷⁶ Ebd., S. 17.

⁷⁷ Ebd., S. 17.

zahlreiche Autoren den Mythenstoffen und halfen sie in ihrer Zeit zu verbreiten.

c. Mythenstoff neu erzählt: Schwab, Köhlmeier und Co

Wie bereits erläutert, hat sich der Mythos nicht nur durch seinen erzählerischen Inhalt sondern auch durch seine Interpretationsweisen charakterisiert. Die Mythendichter greifen also den Stoff auf, indem sie ihn nicht nur als bloße Geschichten weiter geben, sondern diese auch kritisch betrachten, analysieren und deuten. Der thematische Inhalt steht dabei nicht immer im Vordergrund.

„Auch in dem neueren Zeitalter der Bildung hat sich die griechische Mythologie als integrierender [sic!] Bestandtheil [sic!] des classischen alterthums [sic!] und wegen ihres vielseitigen und anziehenden Inhaltes so wie ihrer nahen Beziehung zur Kunst und Poesie immer einer fleißigen Pflege zu erfreuen gehabt. Italiener, Franzosen, Holländer, Engländer und Deutsche wetteiferten in der Sammlung und Erklärung dieser Mythen und Sagen, wobei sich alsbald sehr verschiedene Methoden geltend machten.“⁷⁸

Es entstand seit den Erzählungen Homer und Hesiods eine Vielzahl an Nachahmern und Interpreten die versuchten die antiken Themen wieder aufzugreifen und neu zu erzählen. Die Inhalte selbst wurden bis in die heutige Zeit stets überarbeitet und sich der zeitgenössischen Autoren zu Eigen gemacht. Nichts desto trotz schien das Interesse an den griechischen Sagen und Mythen in den verschiedenen Kulturepochen zu variieren. In der Zeit des Renaissance-Humanismus, als das Christentum längst Vorreiter der Religionsgeschichte war, wurde die klassische Mythologie nicht mehr im religiösen Zusammenhang betrachtet, die antiken Epen wurden jedoch als Konkurrenz zu biblischen Erzählungen gesehen, die Mythenstoffe liefen Gefahr in Vergessenheit zu geraten. Erst die Aufklärung brachte die antiken Stoffe wieder zurück, als die Kirche an Machtverlust zu leiden begann und nun Ersatz für die biblischen Stoffe gesucht wurde.

Einige Autoren haben sich die Aufgabe gemacht Lexika der griechischen Mythologie zusammen zu stellen, um einen gewissen Überblick sämtlicher

⁷⁸ Preller, *Griechische Mythologie*, S. 19f.

mythologischer Figuren zu erhalten. Die Werke von Herbert Hunger und Robert von Ranke-Graves sollen für diese Arbeit eine helfende Rolle spielen. Robert von Ranke-Graves, geboren 1895 in London, gestorben 1985 auf Mallorca, war ein experimenteller Lyriker und Essayist. Er verfasste circa 60 Bücher, die mit diversen internationalen Literaturpreisen ausgezeichnet wurden.⁷⁹

Herbert Hunger, geboren 1914 in Wien, gestorben 2000, war ein bedeutender österreichischer Forscher, akademischer Lehrer und Forschungsorganisator, der vielfach geehrt wurde. Als Mitglied von 18 Akademien der Wissenschaften und Ehrendoktor von fünf Universitäten, erhielt unter anderem die Auszeichnung des „Großkommandeur des Phönixordens“ der Hellenischen Republik. Seine wissenschaftlichen Wurzeln lagen in der klassischen Philologie, spezialisiert auf die griechische Antike und deren Nachwirken bis in die heutige Zeit, 1953 wurde sein Lexikon der griechischen und römischen Mythologie erstmals publiziert und erfuhr bis 1988 weitere acht Auflagen.⁸⁰

Im deutschsprachigen Raum konnte Gustav Schwab mit seiner Fassung der griechischen Mythologie etliche Leser wieder für das Themengebiet begeistern: „Wer in einem deutschsprachigen Land aufwuchs, hat *die schönsten Sagen des klassischen Altertums* in der Regel so kennengelernt, wie sie Gustav Schwab nacherzählt hat. Für viele – zumal in einer Zeit, da Griechisch kaum mehr gelehrt wird – bleibt das auch die letzte Begegnung mit der Mythenwelt der Antike.“⁸¹

Gustav Benjamin Schwab, geboren 1792 in Stuttgart, war studierter Theologe der seine Berufstätigkeit als Professor für Latein am Stuttgarter Obergymnasium begann. Seine Zeitgenossen schätzten ihn als literarischen Vermittler, Herausgeber, Anthologist, Übersetzer, Kritiker und Literaturpädagoge. Sein Werk gilt bis heute als das einzige deutschsprachige Standardwerk zur griechischen Mythologie.⁸² Aus diesem Grund und Gründen der einfacheren Beschaffbarkeit als ältere Originalwerke, wird sich Kapitel V dieser Arbeit, in

⁷⁹ Vgl. Ranke-Graves, Griechische Mythologie, Klappentext: „Über den Verfasser“.

⁸⁰ Vgl. Koder, Johannes, „Herbert Hunger“, http://www.byzneo.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/inst_byzantinistik/Download/Nachruf2_Herbert_Hunger.pdf (22.05.2013) S. 120f.

⁸¹ Thomas Rothschild, „Klassische Antike– gesprochen“, Michael Köhlmeier, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S. 219-220, S. 219.

⁸² Vgl. Klüpfel, Gustav Schwab. *Sein Leben und Wirken*, F. A. Brockhaus: Leipzig 1858.

welchem Film und Mythos verglichen werden, unter anderem auf die überlieferten Mythen von Schwab beziehen.

Robert Burnand erklärt in seinem Vorwort von seinem Buch *der entfesselte Olymp* warum er dem Mythenstoff noch einmal Leben einhauchen wollte wie folgt:

„Ich glaube nicht, daß diese Mythologie - nach so vielen, bereits erschienen - überflüssig ist. Denn wer wüßte noch etwas von den Göttern? Sie sind aus unserem Blickfeld vollkommen verschwunden. Man macht sich nicht mehr, wie eine Zeitlang, frivol über sie lustig, man weiß einfach nichts mehr von ihnen.“⁸³

Und damit dies nicht so bleibt, beschließt er die Mythen nachzuerzählen, denn Menschen die sich dafür begeistern können gibt es viele:

„Wer sich die Mühe nimmt, diesen Geschichten zu lauschen, die so alt sind wie die Welt, wird sie farbiger, heiterer, rührender und bei aller Naivität gescheiter aufgebaut finden als unsere raffiniertesten modernen Romane. Wer die psychologische Interpretation, wer Abenteuer, wer Liebesgeschichten, wer das Mysteriöse liebt, jeder wird darin zu seinem Recht kommen. Und so habe ich denn gewagt, diese ehrwürdigen Geschichten noch einmal zu erzählen.“⁸⁴

Burnand erzählt die Anekdoten der griechischen Götter teils ausführlicher, teils auf das Wesentliche verkürzt. Er bestimmt selbst welche Geschichten wichtiger und unterhaltsamer scheinen als andere und rechtfertigt dies folgendermaßen: „Gibt es außerdem Überflüssigeres als Präzision, Müßigeres als Chronologie, Sinnloseres als Wahrscheinlichkeit? Nehmen wir lieber die Geschichten so hin, wie sie uns überliefert sind, ohne andere Verknüpfungen zwischen ihnen zu suchen als die der Phantasie.“⁸⁵

Burnand erzählt dank lockerem Schreibstil und einfacher Ausdrucksweise eine Geschichte von Göttern die für jedermann verständlich ist. Mit viel Witz und Charme, beschert er dem Leser eine heitere Abenteuerreise durch den Olymp; er selbst sagt dazu: „Ich habe mich einzig bemüht, ewige und ein wenig in Vergessenheit geratene Geschichten, so gut ich konnte, zu erzählen.“⁸⁶

⁸³ Burnand, *Der entfesselte Olymp*, S. 9.

⁸⁴ Ebd., S. 10.

⁸⁵ Ebd., S. 11.

⁸⁶ Ebd., S. 11.

Gut 150 Jahre nach Schwab und 50 Jahre nach Burnand, stach in Österreich besonders ein Autor hervor, der sich dem Stoff der Antike aufs Neue widmete und ihn für das breite Publikum wieder zugänglich machte. Während Schwab als großer schriftlicher Überlieferer der Mythen galt, konnte Köhlmeier auf akustischer Basis ein großes Publikum erreichen.

Der Vorarlberger Schriftsteller Michael Köhlmeier hat in Zusammenarbeit mit dem Österreichischen Rundfunk die griechischen Mythen aufgenommen und in freier Rede nacherzählt. Er ist außerdem Nacherzähler des Nibelungenlieds, der biblischen Geschichten und, vorerst nur mündlich, anderer Erzählstoffe.⁸⁷ Neben seiner akustischen Vermittlung von Literatur, hat er sich inzwischen bereits an mythische Stoffe in diversen Romanen gewagt. Köhlmeier ist außerdem freier Mitarbeiter des ORF-Landesstudio Vorarlberg, Musiker, Hörspielautor und -regisseur und Verfasser von Features. Rund achtzig Funkstücke wurden von ihm verfasst, die ihm zur Auszeichnung verschiedener Preise verhalfen. Seit den frühen achtziger Jahren schreibt er außerdem erfolgreich Romane. Er lebt als freier Schriftsteller in Hohenems und Wien.⁸⁸

Die Art des Erzählens macht in seinem Fall das Erzählte so besonders. Spontan, energisch, abenteuerlustig, lebhaft – in einer heutigen Sprache, leicht verständlich und für jeden zugänglich.

Er geht weg von der literarischen Kunst und hin zum Ursprung der Erzählens, in oraler Form. „Man muss dazu keine Überzeugung haben, wenn man zugibt, dass in Köhlmeiers Erzählpraxis die Literatur zu ihren Ursprüngen zurückkehrt, als sie von Generation zu Generation mündlich weitergegeben wurde“.⁸⁹

Die Meinungen über den Vorarlberger Schriftsteller Michael Köhlmeier bleiben jedoch gespalten. In Österreich genießt er seit seiner Zusammenarbeit mit dem ORF Kultstatus, in Deutschland kennt man ihn weniger, den Kritikern ist er

⁸⁷ Vgl. Scheichl, „Michael Köhlmeier als Neu-Erzähler“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S. 102-124, S. 102.

⁸⁸ Vgl. Bartsch, „Der Erzähler als Hörspielautor: Michael Köhlmeiers Literarische Funkarbeiten“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S.125-145, S. 127.

⁸⁹ Schmidt-Dengler, „Sonnenflecken. Homerisches und Gelächter in Michael Köhlmeiers Roman Telemach“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S. 88-101, S. 89.

jedoch Objekt vieler Diskussionen. Seine Werke *Telemachie* und *Kalypso*, in denen er versucht den Stoff der Odyssee völlig neu zu gestalten, lösten besonders viele Kontroversen aus. Kritiker belächeln seine Arbeit zumindest: „Aber einen Erziehungswert hat solche Literatur allemal, denn sie richtet sich auch an ein Publikum, das sonst überhaupt nicht lesen würde, an das Fernsehvolk vor dem Glücksrad, an die Getreuen von Rambo, Schumacher und Kronenzeitung“.⁹⁰

⁹⁰ Haas, „Attrappen des klassischen Altertums“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S.228-231, S.231.

III. Der Antikfilm und die Götter

1. Der Antikfilm im Wandel der Zeit und die Rolle der Götter

a. Definitionsversuch – Antikfilm

Im Laufe meiner Recherchen, stieß ich auf verschiedenste Bezeichnungen jener Filme, die das Thema der griechischen Mythologie behandeln. Historienfilme, Monumentalfilme, religionsbezogene Filme, historische Kostümfilme, und viele mehr. Da Sandalen als unentbehrliches Requisit des Antikfilms galten, entstand der Name der Sandalenfilme, der in der Umgangssprache sowie auch häufig in der Fachsprache für diese Art von Filmen verwendet wurde.

Der Ausdruck „Antikfilm“ begegnete mir schließlich des Öfteren und fasst das Genre meiner Meinung nach am besten zusammen. Zwar ist es fraglich, ob es sich hier tatsächlich von einem eigenen Genre sprechen lässt, im Allgemeinen umschließt der Begriff aber all jene Filme die sich mit dem Sujet der Antike auseinandersetzen. So meint auch Markus Lindner:

„Der Antikfilm“ ist wegen der [...] methodischen und begriffsgeschichtlichen Hindernisse kaum als Genre zu begreifen. Von einem „Genre Antikfilm“ zu sprechen mag in dieser Hinsicht allenfalls nützlich sein, um auf die Fragen nach seinen charakteristischen Eigenheiten hinzuarbeiten. Der Antikfilm – diesmal bewusst ohne Anführungszeichen – ist nicht nur eine Reihe von Produktionen über antike Themen (mit einer variablen Grenze bei „antik“ [...]). Er erweist sich ebenso als Reihe von sehr schematisierten Geschichtsillusionen und diese Schematisierung ist konstant und stark genug, um damit Antikfilme charakterisieren zu können.“⁹¹

Wenn es auch keine offizielle Definition des Begriffes gibt, wagt Linder dennoch einen Versuch:

„Eine Definition – unter Berücksichtigung aller Vorbehalte – könnte lauten: Ein historischer Antikfilm im weiteren Sinn ist jede filmische Darstellung, die ihre Handlungsebene in der Zeit wählt, die nach üblichen Epocheneinteilungen als Antike gilt. Ein historischer Antikfilm im engeren Sinn ist jede filmische Darstellung, die zudem historische Personen, Ereignisse oder Orte ins Zentrum stellt.“⁹²

In meinen Untersuchungen wird sich dennoch herausstellen, dass nicht alle Filme die die Stoffe der Antike behandeln, ausschließlich Antikfilme sind.

⁹¹ Lindner, „Small Gods“, S. 221.

⁹² Ebd., S. 217.

Tatsächlich gibt es auch Filmproduktionen, die die Mythen und Göttersagen und somit auch historische Personen in die Gegenwart holen, dazu aber später mehr. Zu erwähnen sollte an dieser Stelle außerdem sein, dass der Antikfilm nicht grundsätzlich die Präsenz oder das bloße Handeln von Göttern miteinschließt, darauf soll im Punkt **III.1.d.** dieses Kapitels noch genauer eingegangen werden.

b. Geschichte des „Genres“

Die Geschichte des Antikfilms geht bis auf die frühen Anfänge des Filmes, zum Ende des 19. Jhts zurück. „Die erste Begegnung Antike und Film reicht zurück in die Anfänge des Stummfilmkinos an der Wende vom 19. Zum 20. Jahrhundert. Erstaunlich viele frühe Filmproduktionen behandeln Themen der antiken Literatur, [...]“.⁹³ Das neue Medium entdeckte also schon zu Beginn eine Vorliebe für antike Sujets. Das lag zum Teil an der Kultur der damaligen Zeit, in der die antike Welt und das Christentum zu einem wichtigen Teil des Bildungsgut gehörten. Antike Bildung war im Schulwesen nicht wegzudenken und stark in der Kunst des 19. und frühen 20. Jahrhunderts vertreten. In Opern wurden viele klassische Stücke der Antike gespielt, aber vor allem in den bildenden Künsten war die Antike stets präsent, so basierten die frühen Filme auch äußerlich auf den Vorstellungen der Bilder des 19. Jhts.⁹⁴ Hinzu kam laut Wieber, dass in einem Zeitalter des technischen Fortschritts, dem die Menschen oft misstrauisch und ängstlich begegneten, ein vertrautes Thema Sicherheit gab. Durch vertraute und sozusagen alteingesessene Sujets, nahm das Publikum das fremde Medium positiver entgegen.⁹⁵

Während Italien viele der ersten Produktionen zu Beginn des 20. Jahrhunderts verzeichnen konnte, wurde das Genre mit der Zeit immer mehr zu einem amerikanischen Phänomen. Ab dem 1. Weltkrieg übernahm die USA beinahe gänzlich die Führung in diesem Sektor, da die finanziellen Möglichkeiten um

⁹³ Wieber, Anja: „Auf Sandalen durch die Jahrtausende – eine Einführung in den Themenkreis „Antike und Film““, *Bewegte Antike: Antike Themen im modernen Film*, Hg. Ulrich Eigler, Stuttgart: Metzler 2002, S. 4-41, S. 7.

⁹⁴ Vgl. Ebd., S. 8.

⁹⁵ Vgl. Ebd., S. 8.

vieles größer waren um solch aufwändige Filmwerke zu produzieren.⁹⁶

Nachdem die Produktionen während des 2. Weltkriegs jedoch deutlich zurückgingen, konnte der Antikfilm schließlich wieder einen Aufschwung verzeichnen. Mit dem Aufkommen des Fernsehens und der Angst der Kinoproduzenten ihre Zuschauer an die neue Konkurrenz zu verlieren, wurden noch opulenter, noch kostenaufwändigere Filme gedreht, die die Zuschauer wieder vor die große Leinwand locken sollten. Hinzu kam das Aufkommen des Breitbildformats, das die vielen Massenszenen besonders gut zur Geltung brachte.

Der Plan ging auf, der Antikfilm feierte seinen 2. Höhepunkt.⁹⁷ Folgendes Zitat verdeutlicht einen weiteren Grund warum der Antikfilm gerade in jener Zeit wieder solch einen Erfolg verbuchen konnte:

„Historienfilme entführen den Betrachter in mehr oder weniger entfernte, jedenfalls in deutlicher Distanz zur eigenen Realität angesiedelte Welten. Da Antike und Mittelalter als weit zurückliegende Epochen kaum Verbindungen zur Alltagswelt der Zuschauer aufzuweisen scheinen und weil über sie oft nur rudimentäres Wissen hinsichtlich besonders spektakulärer Ereignisse und Gestalten vorhanden ist, dienen sie dem Film in herausragendem Maß als Projektionsflächen.“⁹⁸

Die Historienfilme zeigen einen Inhalt der fernab jeglicher Vorstellungen liegt. Angesiedelt in einer Zeit, die so lange zurück liegt, dass sich der Mensch der Gegenwart mit der Umgebung nicht identifizieren kann, gibt er ihnen die Möglichkeit ihrem Alltag zu entfliehen.

Dies weist auf eine Erklärung der Hochphase der Antikfilme in der Nachkriegszeit hin, wie sie auch als Eskapismus Theorie bekannt ist, sie führt schließlich auch zum „vorläufige[n] Ende dieser Filmgattung in den 60ern, als Resultat zumindest einer partiellen Überwindung bzw. Verarbeitung des Kriegstraumas erklären.“⁹⁹

Danach wurden die Themen für das Publikum gesellschaftlich uninteressanter, für die Filmstudios dagegen waren die horrenden Summen die für die Realisierung der Filme aufgebracht werden mussten, schließlich zu aufwändig. Die Antike im amerikanischen Kino verlor an Glanz, die Blütezeit war vorüber.

⁹⁶ Vgl. Ebd., S. 9.

⁹⁷ Vgl. Ebd., S. 9.

⁹⁸ Ebd., S. 13.

⁹⁹ Ebd., S. 14.

An ihre Stelle traten zeitgenössische Themen, zeitkritische Historienfilme, oder die einst beliebten Heimatfilme. „Das Erbe der Antikfilme trat in der Folgezeit der amerikanische Fernsehfilm an, hier sollte sich ein Sendeformat der Mehrteiler („miniseries“) herausbilden, das in den 90er Jahren auch den Fernsehmarkt erreichte, [...]“¹⁰⁰

Erst zu Beginn des Millenniums, schien der Antikfilm einen neuen Aufschwung zu erleben. Als im Jahre 2000 *Gladiator* in die Kinos kam, sprach man in der Filmwissenschaft von der Wiederkehr eines längst vergessenen Genres. Knapp 30 Jahre lang hatte sich bis auf wenige Ausnahmefilme wie *Kampf der Titanen* aus 1981, kaum ein Filmstudio an ein antikes Thema heran getraut. Doch mit dem großen Erfolg von *Gladiator* hatte sich der antike Stoff auf der Leinwand wieder fest etabliert.¹⁰¹ Zahlreiche Produktionen, wie Petersens *Troja*, Stones *Alexander* oder Snyders *300*¹⁰² folgten und verzeichneten große Erfolge an den Kinokassen. Der Antikfilm feierte eine weitere Blütezeit, die bis heute anzudauern scheint.

c. Merkmale des Antikfilms

Die Themenkreise des Antikfilms gehen weit über die griechische Antike hinaus, diese Filmrichtungen spielen für diese Arbeit jedoch keine Rolle. Jene Antikfilme die griechische Mythen zur Vorlage haben, behandeln laut Markus Lindner meist die selben Stoffe: „Die griechische Sagentradition ist eine der populärsten Vorlagen des Antikfilms, allerdings verteilt sich die Masse des Materials auf nur drei große Stoffe, namentlich die Eroberung Troias, die Abenteuer des Odysseus und die Taten des Herakles.“¹⁰³ Die Überlegungen dazu würden den Rahmen dieser Arbeit sprengen, anzumerken sei aber, dass es sich hier um keine Mythen handelt, in denen die physische Präsenz der olympischen

¹⁰⁰ Ebd., S. 45.

¹⁰¹ Vgl. Ebd., S. 44.

¹⁰² Anm. des Autors: *Troja*, Regie: Wolfgang Petersen, USA 2004; *Alexander*, Regie: Oliver Stone, USA 2004; *300* Regie: Zack Snyder, USA 2007.

¹⁰³ Lindner, Martin, „Small Gods. (Halb-)Götter als Figuren des Antikfilms“, Hg. Pepa Castillo u.a., *Imagines. La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales*, Logroño 2008, S. 211-230, S. 217.

Götter eine größere Rolle spielt.

Die Antikfilme lassen sich jedoch nicht nur durch ihre Inhalte erkennen, sondern auch durch einige formale wie auch charakteristische Merkmale:

„Historische Antikfilme im engeren Sinn neigen zu einer starken Schematisierung und zu einer Monumentalität der Darstellung. Demgegenüber geraten die individualisierenden Anteile eher ins Hintertreffen. Die historischen Antikfilme haben diesen Umstand, genauso wie etwa die langsame Narration, mit Produktionen gemein, die auf der Ebene der antiken Mythologie angesiedelt sind. Die Verwendung von Anekdoten, Zeitangaben oder Erzählervorreden ist in diesem Sinne nicht nur eine legitimationsstrategische Maßnahme.“¹⁰⁴

Der Antikfilm weist also bestimmte Aspekte auf, die ihn deutlich als einen solchen kennzeichnen. Charakteristische Merkmale die den Antikfilm meist als solchen ausweisen, wären in etwa an der Architektur, den Kostümen und dem Dekor zu finden. Doch auch in den Charakteren selbst lässt sich ein deutlicher Prototyp des Helden ausmachen. Das Bild des schönen, glamourösen und edlen Helden, lässt sich gerade in den Filmen aus den 50er Jahren gut beobachten:

„Die Hauptakteure der konventionellen Antikfilme entsprechen dem Typus des (film)epischen Heros und der Heroine: der Held ist stark und mutig, die Heldin schön und edel. Dabei spielt die äußerliche Erscheinung der Protagonisten eine wesentliche Rolle, weswegen sich deren Darsteller in den Billigproduktionen der 50er Jahre oft zuvor als Mister Universum ausgezeichnet hatten und die Darstellerinnen über die Schönheitskonkurrenz zum Film gekommen waren.“¹⁰⁵

Neben den heldenhaften Schönlingen in den Haupt- und Nebenrollen, sind es aufwendige Massenszenen und imposante Bilderfluten die diese Filmgattung außerdem kennzeichnen:

„Der Antikenfilm war in allen Epochen ein Genre, das monumentale Größe anstrebte und stark auf die Darbietung von Spektakel und Schauwerten baute. Gigantische Kulissen, opulente Ausstattung und extravagante Kostüme gehören genauso zu seiner Ikonographie wie spektakuläre Massenszenen und Gladiatorenkämpfe oder Eßgelage mit erotischen Tanzeinlagen.“¹⁰⁶

¹⁰⁴ Ebd., S. 219.

¹⁰⁵ Wieber, „Einhundert Jahre Antikfilm“, S. 47.

¹⁰⁶ Brütsch, Matthias/Therese Fuhrer, „Annäherung an eine fremde Welt: *Fellini – Satyricon* im Spannungsfeld von klassischem Antikenfilm und literarischer Vorlage“, *Bewegte Antike: Antike Themen im modernen Film*, Hg. Ulrich Eigler, Stuttgart: Metzler 2002, S. 41-55, S. 42.

Das Bemühen um epische Größe galt stets als charakteristisches Merkmal des frühen sowie auch des heutigen Antikfilms. Daher liegt es auch auf der Hand, dass das Genre auf computerunterstützender Technik basiert. „In der Geschichte des Films haben die Antikfilme bisher besonders von technischen Innovationen profitiert, ob das nun in der Anfangsphase die Entwicklung des Kamerawagens war oder in den 50er Jahren das Breitwandformat und jetzt zu Beginn des neuen Jahrtausends die Computeranimation.“¹⁰⁷ Die Special Effects und die extreme laufende Veränderung des Filmequipments durch die stetige Verbesserung der Technik nimmt großen Einfluss auf die Qualität der Filme, sowie dessen hohe Kosten und die daraus resultierende Masse des Publikums. In Folge erreicht der Antikfilm eine breite Masse, und entpuppt sich trotz extrem hoher Aufwandskosten als Goldgrube für Filmproduktionsfirmen.

d. Erfolg des Antikfilms

Die Popularität der Antike im Kino mag vielerlei Gründe haben. Glorreiche Kampfanekdoten, abenteuerliche Heldenreisen, das Auftreten biblischer Figuren, Götter und Halbgötter als beliebte Filmfiguren, Monster und Überwesen, die einst die Erde bevölkert haben sollen, beeindrucken den Kinogänger seit jeher. Die Herausforderung für Filmemacher liegt daher jenes nachzustellen, was längst vergessen ist. Eine Zeit die aber den Grundstein unserer heutigen Kultur gelegt hat.

In eine andere Welt eintauchen, der gegenwärtigen Zivilisation entfliehen. Ob Geschichtsliebhaber, Eskapisten, Romantiker, Abenteurer, Historiker oder Gelehrte, der Antikfilm findet sein Publikum problemlos. Wenn der Zuseher sich zwar nicht mit der Zeit und den Gegebenheiten der Antike identifizieren kann, schließt dies dennoch nicht aus, dass ein gewisses Identifikationspotenzial allgemein da ist. Die wesentlichen Kulturunterschiede spielen dabei kaum eine Rolle, viel interessanter zeigen sich die vielen Ähnlichkeiten der handelnden Figuren aus den Antikfilmen, zu den heutigen Filmcharakteren. Vor viele ähnliche Probleme gestellt, wie der Mensch heute, jedoch in einer völlig anderen

¹⁰⁷ Wieber, „Auf Sandalen durch die Jahrtausende“, S. 11.

Zeit und Raumkonstellation, lassen sich etliche Parallelen entdecken. Liebe, Verrat, Vertrauen, Macht, Politik, Neid, die Motive der handelnden Charaktere haben sich bis heute nicht verändert. So also auch, die kulturellen Aspekte, die den Erfolg des Antikfilms mitbegründen. Die Identifikationsfunktion Film beweist hier einmal mehr ihr Erfolgskonzept.

Hinzu kommt, dass während die inhaltlichen Aspekte, gerade für weibliche Kinozuseher interessant sind, die aufwendigen Techniken, die für die Produktionen der Filme verwendet werden, auch den männlichen Zuschauer vor die Leinwand ziehen. Die Resultate hierfür lassen sich aus den enormen Summen schließen, die von Hollywoods Filmepen über die Antike eingespielt wurden. Joseph L. Mankiewicz *Cleopatra* aus dem Jahre 1963 spielte allein in den USA knapp 60 Millionen Dollar ein, Wolfgang Petersens *Troy* spielte 40 Jahre später weltweit schon knapp 500 Millionen Dollar ein und auch der Götterfilm *Immortals* auf den in diesem Kapitel in Punkt **2.b** noch ausführlich eingegangen werden soll, konnte im Jahr 2011 einen weltweiten Erfolg von über 220 Millionen Dollar verzeichnen.¹⁰⁸

Bezieht man den Erfolg des Antikfilms einzig auf die Einspielkosten, scheint er in den letzten Jahren erfolgreicher denn je. Es lässt sich auch nicht abstreiten, „dass der Film neben Literatur, Kunst und Musik ein bedeutendes Medium ist, das die Antike in die Gegenwart projiziert bzw. umgekehrt die Antike sich in der Gegenwart spiegeln lässt, und zwar von den Anfängen der Stummfilmaera bis in die unmittelbare Gegenwart,¹⁰⁹ meint der Altphilologe Hellmut Flashar, blickt der Zukunft des Antikfilms dennoch mit Bedenken voraus: „Die Antike fungiert entsprechend der Spaßgesellschaft unserer Zeit als Gegenstand der Parodie oder als albernes Einsprengsel. Nur der Monumentalfilm mit Gewaltszene in meist römischen Kolrit (*Gladiator*, 2000) überlebt.“¹¹⁰

¹⁰⁸ Zahlen laut www.boxofficemojo.com (15.04.2013).

¹⁰⁹ Flashar, *Inszenierung der Antike. Das griechische Drama auf der Bühne. Von der frühen Neuzeit bis zur Gegenwart*, München: H.C. Beck 2009, S. 88.

¹¹⁰ Ebd., S. 89f.

e. Götter im Antikfilm

Bis heute scheint der Erfolg des Antikfilms dennoch anzuhalten. Es lässt sich aber feststellen, dass die Themen sich den Mythen der Antike noch stärker nähern und die Götter schließlich in den Vordergrund treten. Dies war laut Frédéric Martin nicht immer so:

„[...] jamais les Dieux ne seront les héros de l'épopée, jamais les mythes classiques ne seront réellement mis en image. Les métamorphoses de Zeus en cygne ou en taureau n'intéressent pas, les auteurs se plieront à la tradition homérique: que ce soit dans *Ulysse*, *Hélène de Troie* et consorts, ou même dans les innombrables *Hercule*, le rôle des Dieux consiste à intervenir de temps en temps dans les basses affaires humaines afin d'aider le héros ou de lui mettre des bâtons dans les roues.“¹¹¹

Lindner dagegen sieht dies gerade bei jenen Filmen die aufgrund ihrer frühen Entstehungszeit nicht mehr vorhanden sind, anders:

„Götter und Halbgötter als Filmfiguren sind fast so alt wie das Medium Film selbst. Schon für die ersten Produktionsjahre sind zahlreiche Titel verzeichnet, die sich auf die Umsetzung von Episoden aus dem Werk einschlägiger Autoren wie Ovid verlegen. In den meisten Fällen ist heute jedoch nicht mehr als eine kurze Inhaltsangabe oder Darstellerliste erhalten, oft bleibt der Titel sogar die einzige überlieferte Information. Dieser Umstand ist nur zum Teil auf schlechte Konservierungsbedingungen zurückzuführen: Die ersten Filme waren schnell produzierte „Wegwerfware“, wenige Minuten lang und rasch durch die nächste Produktion ersetzt, um das sensationshungrige Publikum an der Stange zu halten.“¹¹²

Filme die Themen aus der griechischen Antike behandeln, konzentrieren sich in der Regel auf bestimmte, meist dieselben Mythen, in denen die Götter im Hintergrund fungieren und physisch wenig bis kaum präsent sind. So lässt sich feststellen, dass in den diversen Blütezeiten der Antikfilme kaum ein Film dabei war der einen olympischen Gott zu seinen Hauptfiguren zählte. In der Verfilmung des *Illias* Stoffes *Troja* beispielsweise, ist kein einziger Gott anwesend, so fallen auch die Kritiken aufgrund wenig Nähe zu dem ursprünglichen Mythos, indem sehr wohl die Anwesenheit der Götter eine Rolle spielt, mittelmäßig aus:

„Keine Götter, ein Krieg, der zehn Jahre gedauert haben soll auf einen guten Monat

¹¹¹ Martin, Frédéric, *L'Antiquité au Cinéma*, Paris: Dreamland 2002, S. 92.

¹¹² Lindner, „Small Gods“, S. 213.

gekürzt und deutliche Unterschiede im Handlungsverlauf machen eins klar: Um eine Adaption von Homers großem Werk handelt es sich bei „Troja“ nicht. Dennoch gelingt Petersen ein Stück Kino, dass sich lohnt: Dank herrlichen Kulissen, einem netten Schauspielensemble und nicht zuletzt der gelungenen Darstellung von einem der größten Krieger aller Zeiten - wenn man den Geschichten Glauben schenkt.“¹¹³

Während in den traditionellen Sandalenfilmen Götter kaum eine Rolle spielten und höchstens in kleinen Nebenrollen oder gar nur in Form ihrer Mächte zu erkennen waren, erschienen in den letzten Jahren Filme die die Götter erstmals direkt ins Scheinwerferlicht rückten. Auf einige dieser Produktionen möchte ich in dieser Arbeit genauer eingehen, um an Hand deren, die Darstellung der olympischen Götter genauer zu interpretieren.

2. Ausgewählte Beispiele der Gegenwart

Es soll an diesem Punkt angemerkt werden, dass es sich bei den vorliegenden Filmen, nicht um persönliche Favoriten handelt, sondern einzig um ausgewählte Werke, an Hand deren die Grundaussage dieser Arbeit belegt werden soll.

In Folgendem sollen die ausgewählten Filmbeispiele kurz vorgestellt werden und schließlich ihr detaillierter Inhalt präsentiert werden. Mit diesem Hintergrundwissen können die Filme anschließend in den weiteren Punkten analysiert werden.

a. Kampf der Titanen (Teil 1) und Zorn der Titanen (Teil 2)

Kampf der Titanen (2010)

Kampf der Titanen, im Original *Clash of the Titans*, ist ein US- amerikanischer Fantasyfilm der verschiedene Motive der griechischen Antike behandelt, hauptsächlich aber eine eigenwillige Variante des Perseusmythos erzählt. Der Film wurde 2010 unter der Regie von Louis Leterrier produziert und spielte laut

¹¹³ Ludwig, Stefan, <http://www.filmstarts.de/kritiken/37146-Troja/kritik.html>; (08.02.2013).

Imdb bei einem Budget von 125 Millionen Dollar knapp 500 Millionen ein.¹¹⁴ Nach Kritiken aber hohen Einspielkosten, wurde ein zweiter Teil gedreht der im Jahr 2012 in die Kinos kam. Der Inhalt von der Fortsetzung *Zorn der Titanen*, im Original *Wrath of the Titans* soll in folgendem ebenfalls kurz zusammengefasst werden. Der erste Teil ist eigentlich eine Nachverfilmung, des unter dem gleichnamigen Titel erschienenen Film von Desmond Davis, aus dem Jahre 1981.

Wichtige Personen

Perseus: Ist der Held der Geschichte, er wurde als Säugling in einem Holzsarg ausgesetzt und von einer Fischerfamilie gefunden und aufgenommen. Bald jedoch stellt er sich als Halbgott und Sohn des Zeus heraus, der nun das Schicksal der Menschheit mitbestimmen soll.¹¹⁵

Io: Ebenfalls eine Halbgöttin, die Perseus zur Seite steht und ihn über seine Herkunft einweihet. Sie schenkt ihm auch den geflügelten Pegasus. Nach ihrem Tod, holt Zeus sie zurück ins Leben um sie seinem Sohn als Frau zu schenken.

Andromeda: Tochter der Königin Kassiopeia und des Königs Kepheus von Argos, soll als Opfergabe an den Kraken dienen, doch Perseus kann sie retten. Nach dem Tod ihrer Mutter wird sie die Königin von Argos.

Calibos: Eigentlich der König Acrisius, dessen Frau Danae von Zeus geschwängert wurde und so Theseus gebar. Zur Strafe setzte Acrisius die beiden am Meer aus. Zeus hatte ihn zu einem entstellten Monster gemacht, das unter dem Namen Calibos in einer Höhle unter Argos lebte, bis Hades mit ihm einen Pakt schloss er töte Zeus, wenn Calibos Theseus töte.

Zeus: Göttervater und Vater des Theseus. Nach dieser Version auch Vater der

¹¹⁴ The Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/title/tt0800320/>; (14.04.2013).

¹¹⁵ Anm. des Autors: Perseus, der Sohn des Zeus und der Danae, ist eine Figur aus der griechischen Mythologie. Siehe auch Kapitel V.2.a.

Menschen. Glaubt immer noch an das Gute in ihnen und möchte sich von seinem Bruder Hades nicht belehren lassen. Erkennt aber, dass Hades sich gegen ihn gestellt hat und unterstützt nun Theseus auf dessen Heldenreise.

Hades: Bruder des Zeus und Gott der Unterwelt. Er duldet die Respektlosigkeit der Menschen den Göttern gegenüber nicht mehr und bestraft jeden einzelnen der sich gegen sie stellt. Er ist es leid, von Zeus unterdrückt zu werden und schafft es Zeus zu überlisten, so dass seine Macht durch Furcht und Schrecken die er ausübt noch stärker wird.

Inhalt

Ein Fischer findet auf See einen hölzernen Sarg in dem eine tote Frau mit einem Säugling liegt.

Wenige Jahre später, sitzt der Fischer mit dem Jungen am Feuer und versichert ihm, dass er nun zu einer Familie gehört, seine Frau und er haben ihn aufgenommen. Zwölf Jahre später ist der junge Perseus herangewachsen, mit seiner Familie lebt er auf See.

Es herrscht eine Zeit, in der die Menschen genug von ihrem Leid und Elend haben, für welches sie die Götter verantwortlich machen. Die Gebete der Menschen erhielten aber die Unsterblichkeit der Götter und so müssen auch die Götter um das Schicksal der Menschen und ihresgleichen bangen.

Am Ufer von Argos wird die gigantische Statue des Zeus von Soldaten aus Rache an die Götter gestürzt. Sie erklären somit den Krieg an den Olymp. Weil diese Respektlosigkeit nicht geduldet werden kann, erscheint Hades selbst im Wasser und schickt seine Ungeheuer um den Aufständigen eine Lehre zu erteilen.

Perseus und seine Adoptiveltern befinden sich auf ihrem Fischerboot in unmittelbarer Nähe des Geschehens und werden von des Gottes Zorn nicht verschont. Einzig Perseus überlebt den Schiffsbruch und betrauert nun seine Familie.

Derweil wird am Olymp diskutiert was nun mit den Menschen passieren solle.

Zeus glaubt immer noch an das Gute in ihnen, doch Hades versucht ihn eines

Besseren zu belehren, sein Ziel ist es die Menschheit zu vernichten.

Im Palast von Argos, legt sich die Königin Cassiopeia mit den Göttern an, sie selbst seien nun die Götter und ihre Tochter Andromeda sei noch viel schöner als Aphrodite.

So erscheint auch hier Hades und droht den Griechen mit der Entfesselung des Kraken, es sei denn sie bringen die Prinzessin Andromeda als Opfergabe an diesen. Der Krake war auf Befehl Zeus von Hades aus seinem eigenen Leib erschaffen, ein Ungeheuer das die Titanen bezwingen sollte.

Der anwesende Perseus, der von einem Schiff nach Argos gebracht wurde, sieht seine Chance sich an Hades zu rächen, doch eine junge Frau hält ihn zurück. Hades tötet die Königin, er droht den Kraken in zehn Tagen zu befreien und auf Argos loszulassen, wenn nicht die Tochter des Königs geopfert werden sollte. Bevor er wieder verschwindet, spricht er Perseus noch auf seinen Vater an, Perseus ist der Sohn des Zeus und somit ein Halbgott. Daraufhin wird Perseus von den Bewohnern von Argos zur Rede gestellt, doch Perseus selbst wusste bisher nichts von seiner Herkunft. Der König hingegen sieht ihn ihm den möglichen Retter von Argos und von seiner Tochter, er könne die Götter beruhigen, doch er selbst weigert sich, sich auf die Seite der Götter zu stellen, die verantwortlich für den Tod seiner Ziehfamilie sind.

Die Nymphe Io, die ihn vom Angriff auf Hades zurückhielt, besucht Perseus im Kerker und erklärt ihm schließlich die Geschichte seiner Geburt. Der König Acrisius belagerte den Olymp, so entschied Zeus ihn zu einem warnenden Beispiel zu machen. In der Gestalt des Königs besuchte er dessen Gemahlin, daraufhin gebär sie ein Kind, mit dem sie eingeschlossen in einem Sarg in die Fluten geworfen wurde. Das Kind war Perseus, der als Halbgott überlebte.

Io veranlasst seine Befreiung, nur er kann das Unglück von Argos verhindern.

Wenn der Kraken tatsächlich besiegt werden kann, wissen nur die drei stygischen Hexen wie. So machen sich die Soldaten des Königs samt Perseus auf den Weg zu den Hexen.

Ares tut sich in der Zwischenzeit mit dem entstellten König Calibos, nun unter dem Namen Calibos zusammen, er stellt sich gegen Zeus, da er nicht länger unterdrückt werden möchte und trägt Calibos auf Perseus zu töten, er töte dafür Zeus.

Im Wald trifft Perseus auf eine Herde geflügelter Pferde, der schwarze Hengst Pegasus wurde ihm laut Io als Botschaft von den Göttern geschickt.

Perseus und die Armee von Argos müssen nun gegen Calibos und riesige Skorpione die sich aus dessen Blutropfen bilden, kämpfen.

Er trifft schließlich auch zum ersten mal auf seinen Vater Zeus, der ihm anbietet mit ihm auf den Olymp zu kommen, doch Perseus lehnt ab. Von den Hexen erfährt er, dass nur der Kopf der Medusa den Kraken beseitigen könne.

Nur Perseus kehrt lebendig aus der Höhle der Medusa hervor, nachdem es ihm gelungen ist ihr den Kopf abzutrennen.

Doch vor der Höhle findet er Io vor, die von Calibos attackiert wurde. Perseus kann ihn mit dem Schwert, das er von Zeus erhielt, töten. Für Io jedoch kommt jede Hilfe zu spät.

Zeus erlaubt Hades den Kraken freizulassen, nachdem ihre Forderungen nicht erfüllt wurden. Doch Zeus muss nun erkennen, dass Hades ihn in eine Falle gelockt hat und eigentlich gegen ihn kämpft. Die Menschen beten nun zu ihm und nicht zu Zeus. Seine letzte Hoffnung ist also sein Sohn Perseus, der das Unheil des Kraken verhindern muss.

Diesem gelingt es tatsächlich den Kraken zu besiegen und Andromeda vor ihrem tödlichen Schicksal zu bewahren. Ihr Angebot an ihrer Seite als König über Argos zu herrschen, lehnt er ab. So lehnt er auch Zeus erneute Anfrage ab, ihn auf den Olymp zu begleiten. Er wählt das Leben eines einfachen Kriegers, und daher macht ihm Zeus zumindest ein Geschenk, er gibt ihm Io zurück.

Zorn der Titanen (2012)

Der zweite Teil des Filmepos setzt zehn Jahre nach dem Original an.

Perseus führt mit seinem Sohn Helios ein zurückgezogenes Leben als Fischer, als sein Vater Zeus ihm eines Tages einen Besuch abstattet um ihn um seine Hilfe zu bitten. Die Götter des Olymp verlieren zunehmend an Macht da die Menschen immer weniger an sie glauben. Perseus lehnt ab, doch als sein Dorf von einem Ungeheuer angefallen wird und sein Onkel Poseidon ihm mitteilt, dass Ares und Hades einen Putsch geplant haben um den Titanenanführer und Zeusvater Kronos zurück an die Macht zu führen, muss er sich dem Kampf

gegen die Titanen erneut stellen um die Menschen vor dem totalen Chaos zu bewahren. Mit Hilfe der schönen Kriegerkönigin Andromeda und dem Sohn des Poseidon Agenor macht er den gestürzten Gott Hephaistos ausfindig und lässt sich von diesem in die Unterwelt führen um seinen Vater Zeus zu retten. Hades hat inzwischen einsehen müssen, dass die Befreiung von Kronos ein Fehler war, wandet sich von Ares ab und hilft seinem Bruder Zeus zu fliehen. Gemeinsam gelingt es Perseus und Zeus schließlich Ares und Kronos zu bezwingen, Zeus jedoch fällt im Kampf.

b. Percy Jackson

Die amerikanische Verfilmung von Percy Jackson erfolgte 2010 durch den Regisseur Chris Columbus. Der Film basiert eigentlich auf einer Bücherreihe des Autoren Rick Riordan, die sich großer Beliebtheit bei Teenagern aller Welt erfreute. Die Bücherreihe folgt dem jungen Percy Jackson, Sohn des Meeresgottes Poseidon, der nach klassischem Schema, im Zeichen des Guten das Böse bekämpfen muss. Auf dem Spiel steht nicht nur sein eigenes Leben, sondern auch die gesamte Menschheit und das Gleichgewicht auf der Welt, da dieses in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Wirken der Götter steht.

Die Verfilmung des ersten Bandes: Diebe im Olymp, im Original *Percy Jackson and the Olympians: The Lightning Thief* erzählt die Anfänge von Percys Heldenreise, wie er von seiner wahren Identität erfährt und welche Aufgaben ihn nun erwarten.

Der Amerikaner Rick Riordan erfand die Geschichte von Percy Jackson laut deutscher offizieller Homepage, für seinen Sohn; dabei ahnte er nicht, was die Bücher für einen enormen Erfolg auslösen würden. Percy Jackson wurde zum Bestseller und verkaufte sich in 32 Ländern, schließlich wurde das Material auch fürs Kino verfilmt.¹¹⁶

¹¹⁶ Offizielle deutsche Homepage des Films: <http://www.percyjackson.de/artikel/der-autor>; (01.02.2013).

Wichtige Personen

Percy Jackson: Sohn des Poseidon und einer sterblichen Frau, weiß bis ins Teenageralter nichts von seiner wahren Identität.

Grover Underwood: bester Freund und gleichzeitig von den Göttern ernannter Beschützer von Percy. Er ist eigentlich ein Satyr, ein Mensch mit Ziegenbeinen, wie sich im Camp Halfblood herausstellt.

Annabeth Chase: eine Tochter der Athene und eines Sterblichen. Sie ist schlau und mutig, steht Percy im Kampf gegen das Böse bei.

Mr. Brunner: Percys Lateinlehrer, lehrt über die griechische Mythologie, sitzt im Rollstuhl weil er eigentlich ein Zentaur ist.

Sally Jackson: Percys Mutter

Inhalt

Percy Jackson ist eigentlich ein ganz normaler Teenager, obgleich er besonders in der Schule von seiner Dyslexie und dem ADHS Syndrom geplagt wird. Seine Mutter und er leben in einer heruntergekommenen Wohnung in New York bei Percys Stiefvater, den er nicht ausstehen kann, weil er seine Mutter nicht anständig behandelt.

Bei einem Schülerausflug in das Metropolitan Museum of Arts wird Percy von einer Lehrerin, die sich plötzlich in ein fliegendes Monster verwandelt, attackiert. Sein Freund Grover, der sich schließlich als sein Hüter herausstellt und sein Lateinlehrer Mr. Brunner, der ebenfalls Percys wahre Identität zu kennen scheint, eilen ihm zu Hilfe. Das Monster kann verjagt werden, doch Percy und seine Mutter müssen fliehen heißt es, weil er in Gefahr sei. Am Weg ins Camp Halfblood, wo Percy in Sicherheit gebracht werden soll, werden sie jedoch von einem weiteren Ungeheuer überrascht. Percys Mutter kann nicht mehr geholfen werden, sie bleibt zurück und Percy ist am Boden zerstört.

Im Camp Halfblood angelangt, wird Percy schließlich über seine Herkunft aufgeklärt. Percy ist der Sohn des Meeresherrn Poseidon. Seine Affinität zum Wasser und sein Verständnis für die alte griechische Sprache scheinen endlich Sinn zu ergeben.

Mr. Brunner, der eigentlich ein Zentaur ist, erzählt ihm von dem verschwundenen Blitz des Zeus, und dass Percy verdächtigt wird, ihn gestohlen zu haben.

Im Camp der Halbgötter findet er sich nun unter seinesgleichen. Es soll gelehrt werden, richtig zu kämpfen und die Stärken der Halbgötter hervorzuheben.

Bald stellt sich heraus, dass Percy ein herausragender Schwertkämpfer ist, nachdem er all seine Mitstreiter besiegt, darunter auch die schöne Annabeth, Tochter der Athene, mit der er sich auf Anhieb versteht.

Als Hades eines Abends im Feuer erscheint, und Percy darauf hinweist, dass er seine Mutter in Gefangenschaft habe und sie erst frei gäbe, wenn er im Austausch die gestohlenen Zeus Blitze erhielte, beschließt Percy sich auf den Weg in die Unterwelt zu machen um einerseits seine Unschuld zu beweisen, andererseits seine Mutter zu befreien.

Annabeth und Grover wollen ihn begleiten und Luke, der Sohn des Götterboten Hermes, erklärt ihnen den Weg in den Hades, und stellt ihnen seine geflügelten Turnschuhe sowie ein Schild als Hilfe gegen die bösen Mächte zur Verfügung.

Ihr erstes Ziel ist der Irrgarten der Medusa, wo sie eine der drei Perlen finden sollen, die sie später aus der Unterwelt befreien werden. Percy gelingt es der Medusa, die mit ihrem bloßen Blick alle Menschen zu Stein verwandelt, den Kopf abzutrennen und die Perle zu bekommen.

Ihre Reise führt die drei weiter zur nächsten Perle, wo sie sich einer Hydra, einem vielköpfigen schlangenähnlichen Ungeheuer stellen müssen, die sie mit Hilfe des abgetrennten Kopfes der Medusa beseitigen können.

Percy gelingt es in der Zwischenzeit die Kräfte die ihm von seinem Vater vererbt wurden, für sich zu entdecken.

Das nächste Ziel ihrer Reise befindet sich in Las Vegas, das Lotus Casino, wo Lotusblumen serviert werden, die ihre Esser in einer Zeitschleife gefangen hält. Die Stimme seines Vaters in Percys Kopf hilft ihm schließlich den Blumen zu widerstehen. Die drei können entfliehen und bei ihrer Flucht auch noch die letzte

Perle mitnehmen.

In Hollywood finden sie schließlich den Eingang in die Unterwelt, und stellen sich nun dem Hades in Person, der mit seiner Gattin Persephone in der Unterwelt herrscht. Als Percy ihn von seiner Unschuld überzeugen will, entdeckt Hades den Herrscherblitz im Inneren von Percys Schild, das ihm Luke mitgegeben hat. Er möchte die drei und Percys Mutter töten, doch Persephone kann ihn aufhalten und macht ihn mit Hilfe des Blitzes unschädlich.

Am Weg zum Olymp, wo sie Zeus den Blitz zurück geben möchten, um einen Kampf der Götter zu vermeiden, stoßen sie auf Luke, der sich Percy in den Weg stellt. Er wollte die Götter provozieren um einen Krieg auszulösen, damit die nächste Generation der Götter endlich an die Macht käme. Percy kann Luke bezwingen, und besteigt mit Annabeth den Olymp. Er erklärt Zeus was geschehen ist und dass nicht er den Blitz gestohlen hatte. Zeus gewährt ihm einige Minuten mit seinem Vater zu sprechen, was den Göttern eigentlich untersagt ist. Poseidon erklärt Percy, warum er ihn als Säugling verlassen musste und dass er ihn immer beschützen wird.

Anschließend kehrt er mit seinen Freunden zurück ins Camp, wo er von allen als Held gefeiert wird.

c. Krieg der Götter

Krieg der Götter, im englischen Original *Immortals* betitelt, kam im Jahre 2011, unter der Regie von Tarsem Singh, in die Kinos. Der aus Indien stammende Regisseur, der bereits Filme wie *the Cell* oder *the Fall* lieferte, zeigt in dieser Inszenierung sein Händchen für imposante Bilderfluten mit einem unverkennbarem Hang zur Gewalt. Das Filmepos besticht weniger durch seine Story oder den realitätsfernen Motiven der Antike, als viel mehr durch seine atemberaubenden Bilder.

So kam es auch, dass die Kritiker trotz herausragender Spezial Effekte und einem aufwendigen 3D Spektakel unbeeindruckt blieben und der Film als Abklatsch von Zack Snyders *300* Epos, gänzlich unbekannt blieb.

Wichtige Personen

Theseus: einfacher Bauer, der durch sein Bastard Dasein von seinem Dorf verachtet wird. Doch Zeus hat eine hohe Mission für ihn und so führt ihn seine Heldenreise ins Tartarosgebirge wo er den mächtigen König Hyperion bezwingen muss und sich so am Tode seiner Mutter rächen kann.

Hyperion: Blutrünstiger und unbarmherziger König, der die Herrschaft der Götter beenden möchte.

Phaedra: Die schöne Phaedra hat Visionen in denen sie die Zukunft vorhersieht, sie gilt als das Orakel und hat Hohepriesterinnen um sich die sie beschützen sollen. Sie verfällt Theseus und gibt für ihn ihre Visionen auf, am Ende sieht man sie mit ihrem gemeinsamen Sohn vor der Statue des Theseus, der nun im Olymp weilt.

Stavros: Sklave und Meisterdieb, der sich auch in Gefangenschaft von Hyperion befindet und Theseus und Phaedra zur Flucht verhilft.

Zeus: Göttervater und Wächter ihrer Gesetze, muss selbst seine eigenen Kinder opfern um die Gesetze aufrecht zu erhalten und die Titanen im Zaum zu halten.

Inhalt

Der brutale König Hyperion ist auf einer blutdürstigen Mission. Er ist auf der Suche nach dem sagenumwobenen Epeiros Bogen mit dem er die Titanen befreien möchte um die Götter des Olymp zu stürzen, was zur Zerstörung der gesamten Menschheit führen würde und das Chaos wieder an die Macht kämen ließe. Auf dem Feldzug seiner Armee wird kein Leben verschont, solange der König nicht den Bogen erhält. Das Orakel Phaedra soll ihm dank ihrer Visionen helfen diesen zu finden, und so nimmt er sie und ihre Hohepriesterinnen, die die wahre Identität des Orakels verschleiern, gefangen.

Der junge Theseus lebt als einfacher Bauer und Bastardsohn mit seiner Mutter in

einem kleinen Fischerdorf in Griechenland. Ein alter Mann lehrt ihm dort die Kunst des Schwertkampfes.

Als im Dorf angekündigt wird, dass die Armee des Königs auf dem Weg ist, um ihr Unheil zu verrichten, müssen die Einwohner ihre Flucht vorbereiten. Den Bauern wird befohlen, das Dorf erst einen Tag später zu verlassen und werden so ihrem grausamen Schicksal überlassen. Die Armee des Königs ist bereits eingerückt. Theseus kommt zu spät, um seine Mutter zu retten. Sie wird kaltblütig vor seinen Augen ermordet. Bei seinem Versuch der Rache, kann ihn die Überzahl seiner Gegner überwältigen, er wird gefangengenommen.

Das Orakel sieht in seinen Visionen, dass der Gefangene Theseus der einzige ist, der den mächtigen Hyperion bezwingen kann, mit der Hilfe des Sklaven und Meisterdiebes Stavros gelingt ihnen schließlich die Flucht.

Da sich die Götter auf Grund eines von ihnen selbst auferlegten obersten Gesetzes nicht in das Schicksal der Menschen einmischen dürfen, wählte Zeus einen Sterblichen aus, der für ihn in die Schlacht gegen Hyperion ziehen sollte, um die Freilassung der Titanen zu verhindern. Dieser Sterbliche war Theseus, den Zeus in menschlicher Gestalt unerkannt das Kämpfen lehrte.

Als Hyperion von der Flucht einer der Priesterinnen erfährt, befiehlt er, diese auf der Stelle zu finden. Beim Angriff der Soldaten auf die Gefangenen, scheinen ihre Chancen aussichtslos. Da entscheidet Poseidon nicht länger unbeholfen zuzusehen und springt vom Olymp hinab ins Meer. Vor dem Schiff auf dem Hyperions Soldaten die Gefangenen ausfindig machen konnten und attackieren, türmt sich plötzlich eine Meterhohe Welle auf, welche die Soldaten wegschwemmt.

Phaedra weiht Theseus schließlich in ihre Visionen ein. Sie sieht ihn wie er seine Mutter ordnungsgemäß bestattet, sowie mit dem Epeirus Bogen, an der Seite des Königs Hyperion. Es gelingt Phaedra Theseus davon zu überzeugen, seine Mutter nach ihrem Glauben zu bestatten und so kehren sie in Theseus Heimatdorf zurück. Phaedra und Theseus finden in dieser Nacht zueinander, auch wenn der Verlust ihrer Jungfräulichkeit für Phaedra bedeutet ihre Visionen aufzugeben.

In der Höhle in der er seine Mutter zu Grabe trägt, stößt er unfreiwillig auf den mächtigen Bogen, woraufhin er von einem Minotaurus befallen wird. Es gelingt

ihm diesen zu bezwingen, doch nur kurze Zeit später wird ihm der Bogen wieder entnommen und Hyperion scheint seinem Ziel immer näher.

Die Götter müssen indessen hilflos mitansehen, wie Hyperion sich auf den Weg zum Tartaros Gebirge macht um die Titanen zu befreien, da sie ihr sich selbst auferlegtes Gesetz nicht brechen können.

Im Kampf von Theseus Gefolge gegen die Soldaten, welche sie in eine Falle gelockt hatten um ihnen den Bogen wieder abzunehmen, erscheint Ares höchstpersönlich um den Kampf gegen die Ungeheuer Hyperions aufzunehmen. Auch Athena steigt herab um Theseus in seiner Mission zu bestätigen und ihre Pferde bis zum Erreichen des Tartaros durchlaufen lässt. Da erscheint auch schon Zeus, der den Verstoß gegen seine Gesetze nicht unbestraft lassen kann und daraufhin seinen eigenen Sohn töten muss. Auch den Göttern ist schließlich bewusst, dass sie sich nun im Krieg befinden.

Hyperion hat inzwischen den Bogen an sich genommen, dabei wird ihm mitgeteilt, dass die Götter persönlich vom Himmel herabstiegen um ihn aufzuhalten. Doch dies schüchtert ihn nicht weiter ein, denn er plant die Herrschaft der Götter bald zu beenden.

Auch Theseus und seine Gefolgschaft haben nun das Tartaros Gebirge erreicht und rüsten sich mit der kleinen vorhandenen Armee gegen Hyperion. Unter der Führung Theseus schreiten sie ermutigt in den Kampf. Durch den Epeiros Bogen gelingt es dem König ganz einfach die Tore der Athener zu sprengen, und die barbarische Armee des Hyperion dringt vor. Hyperion gelingt es die Titanen zu befreien und als der Kampf nahe zu verloren scheint und auch Theseus nicht mehr alleine siegen kann, kommen die Krieger unter den olympischen Gottheiten schließlich herab um Theseus zu entlassen. Es ist nun an der Zeit ihren eigenen Kampf zu führen.

Am Weg hinaus stößt Theseus auf Hyperion, und es gelingt ihm den unbarmherzigen König für alle Male zu besiegen. Zeus bringt den Berg Tartaros zum Einstürzen und kann so die Titanen und die Soldaten des Hyperion begraben. Mit der toten Athena und Theseus beamt er sich quasi zurück auf den Olymp.

Er ist es, der schließlich in menschlicher Gestalt, in der er einst schon Theseus gelehrt hatte, dem kleinen Jungen der vor der Statue des Theseus steht, von

seinem tapferen Vater berichtet, welcher, wie der Junge es in seinen Visionen sehen kann, im Himmel mit den Göttern die Titanen bekämpft.

IV. Die filmische Darstellung der Götter

1. Die göttlichen Schauplätze

a. Der Olymp

Der Olymp ist ein tatsächlich existierendes Gebirgsmassiv an der Ostküste Griechenlands, welches die höchsten Berge des Landes umfasst. Nach der griechischen Mythologie, ist der Olymp der Sitz der Götter, zu dessen Bedeutung es diverse Interpretationen gibt, jede ihn aber wie Homer als „Sitz der unsterblichen Götter“¹¹⁷ oder Burnand als „gewöhnliche[n] Aufenthaltsort der Götter“¹¹⁸ beschreibt.

Professor A. H. Petiscus verfasste im 19. Jahrhundert ein Werk, betitelt als *Selbstunterricht für die erwachsene Jugend und angehende Künstler*, das von der Mythologie der Ägypter, Griechen und Römer handelt und den Sitz der Götter wie folgt beschreibt:

„Die hohen Götter lebten in dem Luftraume zwischen der Erdscheibe und dem Himmelsgewölbe, und hatten ihren Hauptsitz in prächtigen Pallästen [sic!], die sich auf den Gipfel des Gebirges Olympus in Griechenland befanden, welches Letztere, nach der Meinung der Alten, den mittleren Theil der Erdscheibe einnahm. Vom Olymp, glaubten sie, flogen die unsterblichen Götter in manchen Zeiten zu den sterblichen Menschen hinab, bis eine spätere Meinung die Wohnung derselben über das Himmelsgewölbe versetzte, von welcher aus sie durch eine in demselben befindliche weite Öffnung, - neben welcher eben Jupiters Burg und die Palläste [sic!] der übrigen Gottheiten standen, - die Erdscheibe übersehen konnten. Nach dieser Vorstellung wurde die Benennung Olymp oft statt Himmel gebraucht, und bezeichnete überhaupt den Wohnsitz der Götter.“¹¹⁹

In *Krieg der Götter*¹²⁰ wird ein eben solches Bild des Olymp gezeigt, von welchem die Götter aus auf die Erde hinabblicken. Nach knapp einer halben

¹¹⁷ Jordan, Wilhelm, *Homers Ilias*, 3. Auflage, Frankfurt: Moritz Diesterweg³ 1910, S. 170.

¹¹⁸ Burnand, *Der entfesselte Olymp*, S. 48.

¹¹⁹ Petiscus, A. H., *Der Olymp oder Mythologie der Aegypter, Griechen und Römer. Zum Selbstunterricht für die erwachsene Jugend und angehende Künstler*, Berlin: Amelang⁷ 1848, S. 22f.

¹²⁰ *Krieg der Götter*, Regie: Tarsem Singh, DVD- Video, Constantin Film 2012; (Orig. *Immortals*, USA 2011). Anm. des Autors: Alle in Klammern (hh:mm) hinzugefügten Zeitangaben beziehen sich auf diese Version.

Stunde Spielzeit, erhascht der Zuschauer den ersten Blick auf den Olymp (Vgl. 00:27f). In der Totalen (Vgl. 00:28) erkennt man den Berg Olymp der über den Wolken thront, mit den verschiedenen Palästen der Götter die sich wohl hinter dem großen Tor befinden müssen, meterhohen Zypressen und einem terrassenartigen Plateau, auf dem sich die nur sechs im Film präsenten Götter befinden und auf die Erde hinabblicken. Dieses Plateau ist der einzige Ort des Olymps, den der Zuseher im weiteren Verlauf des Films zu sehen bekommen wird. Eine lange Treppe führt zu dem halbkreisförmigen Plateau hinab. Der gesamte Bereich, die Treppe, der Boden, die verzierten Mauern und das kleine Podest in der Mitte des Plateaus, ist aus weißem Marmor gefertigt. Einige Blumen schmücken sporadisch platziert den Ort. Die Farben sind dunkel gehalten, denn es herrscht Abenddämmerung. Die Sterne leuchten über ihnen am Himmel, die letzten Sonnenstrahlen werden von der Erde reflektiert und erleuchten das Geschehen.

Die Nachbildung des Olymps tritt hier aber deutlich in den Hintergrund denn das Hauptaugenmerk soll auf die Götter gerichtet werden. Diese strahlen in ihren goldenen Rüstungen, durch die schwache Beleuchtung des Olymps, umso mehr hervor.

Auch die weiteren Sequenzen am Olymp, insgesamt drei an der Zahl, sind relativ kurz und zeigen nicht viele Details. Als Theseus und seine Gefährten von den Soldaten attackiert werden, sieht man Poseidon von dem Plateau herabspringen, direkt ins Meer um mit der rettenden Welle, die die Soldaten ertränkt, das Schicksal der Menschen zu beeinflussen und Theseus auf seiner Reise zu unterstützen (Vgl. 00:41).

Und schließlich, als Ares von seinem Vater Zeus umgebracht wurde, sieht man Poseidon, Zeus und Athene wie sie auf dem Olymp um ihn trauern, und Poseidon den Hammer des Ares auf den in Stein gemeißelten Abdruck desselbigen legt (Vgl. 01:07).

In *Kampf der Titanen*¹²¹ wird der Olymp schon ein wenig detailreicher gezeigt und auch die gesamten olympischen Gottheiten sind vertreten.

¹²¹ *Kampf der Titanen*, Regie: Louis Leterrier, DVD- Video, Warner Home Video 2010; (Orig. *Clash of the Titans*, USA 2010). Anm. des Autors: Alle in Klammern hinzugefügten Zeitangaben beziehen sich auf diese Version.

In einem Panorama Shot (Vgl. 00:10) wird das Gebirge des Olymps eingeführt. Die verschiedenen Behausungen der Götter sind einen Augenblick lang sichtbar, bis die Kamera in das Innere geht, in eine Art Versammlungsraum, wo die zwölf olympischen Götter auf Marmorstühlen im Kreis sitzen. Hier ist der Olymp ein heller, von Sonnenstrahlen durchfluteter Ort. Die olympischen Götter thronen auf weißem Marmorgestein. In Silber und Gold gehüllt strahlen sie wie Sterne. Sie befinden sich im Kreis versammelt, samt all ihren Attributen, die sie auszeichnen. Zeus hat neben sich den Adler sitzen, Poseidon hält den Dreizack in der Hand, Artemis hat ihre Pfeile um die Lehne ihres Stuhls geschwungen. Es soll augenscheinlich verdeutlicht werden um wen es sich handelt (Vgl. 00:10ff). In den Filmkritiken lies sich unter anderem folgendes über den Olymp nachlesen:

“Leterrier platzierte die Götter fast ausschließlich in einem unglaublich kitschig gestalteten Olymp, wo Liam Neeson und Ralph Fiennes „sich ein gnadenloses Overacting-Duell liefern konnten und so erheblichen Anteil am Charme von „Kampf der Titanen“ hatten, Liebesman versucht es nun eine Spur epischer. Der Olymp spielt keine Rolle mehr, stattdessen treffen Neeson und Fiennes jetzt in der düsteren, aus Geröll und Lava bestehenden Unterwelt aufeinander und auch der Ton ist deutlich ernster.“¹²²

In dieser ersten Sequenz am Olymp, tritt auch Hades in Erscheinung. Als Gott der Unterwelt kann auch er sich also zu jeder Zeit auf den Olymp begeben.

Dass Zeus aber der wahre Herrscher über die Götter und den Olymp ist zeigt sich deutlich in einer weiteren Szene am Olymp. Ein bloßes „Leave us“ (01:21) befiehlt Zeus und die Götter lösen sich auf der Stelle in Luft auf.

Als der Kraken frei gelassen wird, und das Chaos auf der Welt überhand ergreift, droht auch der Olymp zu stürzen. Die Menschen haben aufgehört zu Zeus zu beten, und so scheint der Olymp in Gefahr. Hades besucht Zeus noch einmal in dem Verhandlungsraum der Götter, der inzwischen bebt und wo die Steine von der Decke herabstürzen (Vgl. 01:24). „I command Olympus“ (01:25) schreit er wutentbrannt, doch in seinen Augen steht Verzweiflung.

Was nun tatsächlich aus dem Olymp wird, erfährt der Zuschauer nicht mehr. Man kann aber davon ausgehen, dass mit dem Sieg Perseus über den Kraken und der Verbannung von Hades zurück in die Unterwelt, auch der Olymp unversehrt bleibt.

¹²² Becher, „Zorn der Titanen“, <http://www.filmstarts.de/kritiken/181289/kritik.html> (01.02.2013).

In der Fortsetzung des Films *Zorn der Titanen*, der nur zwei Jahre später in die Kinos kam, wird der Schauplatz vom Olymp in den Tartaros verlegt. Der Olymp wird den ganzen Film über nicht mehr gezeigt.

Der Fantasyfilm *Percy Jackson*¹²³ zeigt ein besonders originelles Bild des Olymps, denn diesmal gibt es einen richtigen Eingang, der zum Wohnsitz der Götter führt, einen Fahrstuhl am Dach des New Yorker Empire State Buildings. Dem Zuschauer wird erst gegen Ende des Films ein Einblick gewährt, als Percy und Annabeth den Olymp betreten, um die gestohlenen Blitze des Zeus zurück zu bringen (Vgl. 01:41ff). Der Berg der Götter ist nicht an die gegenwärtige Architektur angepasst, wie die übrigen Handlungsstränge des Films vermuten ließen. Es herrscht Nacht und nur die Lichter von New York blitzen unter den Wolken hervor. Percys Mutter kann den Olymp nicht betreten, da sie sterblich ist. Nur Göttern und Halbgöttern ist es hier also erlaubt einzutreten. Auf der Spitze des Berges thront ein riesiger Palast, ident der Athener Akropolis, in dem die Götter besprechen wie es nun weiter gehen wird, sollten die Blitze nicht bis Mitternacht auftauchen. Auch hier sind alle zwölf olympischen Götter präsent, wie auch in *Kampf der Titanen* in einem prunkvollen Marmorsaal im Kreis versammelt.

Nur Athene, Poseidon und Zeus werden namentlich erwähnt, und haben Sprechrollen.

Die restlichen Götter werden hier mehr auf Dekorationsgegenstände reduziert, die zur Darstellung des imposanten Olymps notwendig sind.

Der Olymp ist, wie auch die Götter verhältnismäßig zu Percy und Annabeth überdimensional groß. In der Mitte des Saals steht eine Sonnenuhr, welche die Zeit angibt. Die Götter sind darum herum versammelt auf weißgoldenen Marmorstühlen, nur Zeus als Oberhaupt sitzt ein wenig höher. Fackeln erleuchten den Raum. Die Darstellung des Olymps ist auch hier ähnlich wie in den anderen Filmen. Der Olymp ist stets in weiß gehalten, von Licht durchflutet

¹²³ *Percy Jackson – Diebe im Olymp*, Regie: Chris Columbus, DVD- Video, Twentieth Century Fox Home Entertainment 2010; (Orig. *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief*, USA 2010). Anm. des Autors: Alle in Klammern hinzugefügten Zeitangaben beziehen sich auf diese Version.

oder Fackeln erleuchtet, imposant und doch simpel in seiner Aufmachung.

Imre Peres hat den Olymp aus der Sicht Homers und Hesiods so interpretiert:

„Nach der homerisch/hesiodischen Mythologie hatten Götter und Gottheiten ihre Paläste, Versammlungshallen und Wohnungen im Himmel oder auf dem Olymp. [...] Genauere Beschreibungen geben die Dichter aber keine. Die archaische griechische Literatur über diese Götterhäuser bemerkt, dass Hephaistos sie gebaut und mit Glanz ausgeschmückt habe. So können alle Götter je ihren Palast haben, unter denen natürlich die des Zeus die grössten und schönsten, die goldprächtigen sind.“¹²⁴

So wie es keine detaillierten Beschreibungen der Dichter gibt, so scheinen auch die Filmemacher wenige Details des Olymps preisgeben zu wollen und bleiben in ihrer Fantasie eher zurückhaltend. Die Götter lebten also auf dem Berg Olymp und hatten dort ihre Paläste und Behausungen. Diese werden in den Filmdarstellungen komplett weggelassen. Nur ein einziger Schauplatz des Olymps ist stets zu sehen.

Die wenigen erhaltenen Informationen, die aus den alten Mythen hervorgehen, werden jedoch skizziert und umgesetzt. Es fällt auf, dass die Filme alle einem ähnlich optischen Schema folgen, dies geht wohl auf die frühen Repräsentationen des Olymp im Film und in der Kunst zurück, die den Filmen als Inspirationsquelle dienten.

b. Die Unterwelt

Dem Olymp, von dem aus die Götter auf die Erde herabblickten, war der Hades, die Unterwelt, entgegengesetzt. Der Name Hades leitet sich von dem Herrscher über die Unterwelt, dem Gott Hades ab. Petiscus nennt ihn Tartarus und schreibt darüber:

„Ihm [dem Olymp] war der Tartarus (die Unterwelt) entgegengesetzt, ein weites Gewölbe innerhalb der Erdscheibe, tief unter der Oberfläche der Erde, in welches hinab, gegen Westen zu, ein Fluß aus dem Ocean strömte, welcher die Grenze des Tartarus, nach der Oberwelt zu, bildete, Styx hieß, und über den man in die Unterwelt gelangte.“¹²⁵

¹²⁴ Peres, Imre, *Griechische Grabinschriften und neutestamentliche Eschatologie*, S. 151f.

¹²⁵ Petiscus, *Der Olymp; oder Mythologie der Aegypter, Griechen und Römer*, S. 23.

Bei Homer dagegen ist der Tartaros¹²⁶ nur ein bestimmter Teil der Unterwelt, das Gefängnis in welches die Titanen und die schlechten Seelen verbannt wurden, so schreibt Karl:

„Ein Vergleich zwischen den von Homer und Hesiod gegebenen Lokalisierungen des Tartaros zeigt, daß Homer als zusätzliche Größe den Hades einführt und somit zwischen dem Titanengefängnis und der Stätte der Toten streng differenziert. Präziser ist zweifellos die hesiodische Angabe, da Homer nicht erwähnt, wie weit der Hades von der Erde entfernt ist, und somit die genaue Lage des Tartaros unklar bleibt.“¹²⁷

Vorab sollte also der Unterschied verdeutlicht werden den die Mythologie nur bedingt zwischen Unterwelt und Tartaros macht und welcher auch in den Filmen relativ unklar bleibt. Fischer erklärt das folgendermaßen:

„In der weiten Unterwelt führen die Seelen der Verstorbenen ein körperloses, schattenhaftes Dasein. Die Unterwelt wurde gelegentlich nach einem ihrer Teile Tártaros und bei den Römern nach dem Herrn des Totenreiches Orcus genannt. Eingänge in die Unterwelt kannte man beim Vorgebirge Taínaron auf der Peloponnés und am Avernersee bei Kyme [...] in der Nähe von Neapel.“¹²⁸

Wie auch Homer erklärt Fischer, dass der Tartaros das Gefängnis sei, in welches die schlechten Seelen sowie auch die Titanen verbannt wurden: „Die Übeltäter wurden in den eigentlichen Tártaros gestossen, der von einer dreifachen Mauer und vom Feuerstrom Pyriphlégethon umgeben war.“¹²⁹

In *Krieg der Götter* gibt es ein Gefängnis, das sich an jenem des Tartaros orientiert. Eigentlich umfasst der Tartaros hier ein ganzes Gebirge, die Unterwelt hingegen kommt nicht vor und wird auch nicht weiter erwähnt. Im Inneren des Berges, wo die Kämpfe zwischen Göttern und Titanen schließlich statt finden werden, ist zumindest nur wenig erkennbar, das auf eine Unterwelt hinweisen würde. Die Titanen sind schwarze monsterartige Geschöpfe mit

¹²⁶ Anm. des Autors: Oft wird auch die lateinische Version des Begriffs „Tartarus“ verwendet, daher kommt es in manchen Zitaten zu verschiedenen Schreibweisen des Begriffs.

¹²⁷ Karl, Werner, „Chaos und Tartaros in Hesiods Theogonie“, Dissertation. Friedrich-Alexander Universität Nürnberg 1967, S. 76.

¹²⁸ Fischer, Rudolf, *Griechische Sagen*, Oberdorf: Piscator ³1991, S. 20.

¹²⁹ Ebd, S. 20f.

Helmen und Hämmern und stehen eingezwängt in einem Käfig mit goldenen Stäben, umzingelt von massiven Statuen aus Stein, die über sie wachen zu scheinen. Ein Bild, das nicht von irgendwo entstanden ist:

„Der Gedanke an einen Verbannungsort der gestürzten Titanen ist so alt wie der griechische Sukzessionsmythos, die Vorstellung von einem Aufenthalt der abgeschiedenen Seelen wurzelt seit eh und je im griechischen Volke. Die einzelnen Traditionen mögen im Laufe der Zeit eine Annäherung und Verschmelzung erfahren haben, so daß Homer und Hesiod zu Beginn der archaischen Zeit auf eine im wesentlichen einheitliche Überlieferung zurückgreifen konnten. Gemeinsam ist ihnen der Glaube an das diesseitige Leben als das einzig wirkliche, demgegenüber die Seelen nur ein bewußtloses Dämmerdasein in einem allgemeinen Totenreiche fristen, in dem es eine ausgleichende Gerechtigkeit oder gar eine Erlösung nicht gibt.“¹³⁰

Einen Tartaros gibt es trotz Titel in *Kampf der Titanen* nicht, ironischerweise auch keine Titanen. Die allgemeine Unterwelt kommt nur vor, als Perseus und seine Männer die Höhle der Medusa aufsuchen, die sich in diesem Fall in der Unterwelt befindet. Auf einem alten, kaputten Holzsteg am Ufer der Styx warten sie auf Charon, den Fährmann, der sie durchs Reich der Toten geleiten soll:

„Die Styx (die „Verhasste“) ist ursprünglich eine Okeanostochter und stand bei Zeus ihrer Hilfe gegen die Titanen wegen in höchstem Ansehen. Bei ihr schwor man und in ihrem Namen wagten nicht einmal die Götter meineidig zu werden. Neunmal umfließt sie die Unterwelt, an ihr nimmt der rohe Fährmann Charon die Verstorbenen von Hermes entgegen, um sie gegen einen Obolus als Fährgeld [...] mit seinem Kahn endgültig ins Jenseits zu bringen.“¹³¹

Einer von Perseus Begleitern wirft den goldenen Obolus den Perseus von Zeus bekommen hat ins Wasser, da steigt auch schon ein riesiges knarrendes Holzboot auf, das die Krieger nun zur Höhle der Medusa führt. Einen Blick auf Charon erhält der Zuschauer nicht.

Der Weg führt durch ein düsteres im Nebel versenktes Gelände, mehr lässt sich nicht ausmachen. Der Eingang zur Höhle der Medusa befindet sich im Freien, von Steinen verschüttet, einige vertrocknete Äste liegen auf dem Boden, sonst ist alles düster und grau.

In der Höhle selbst stehen vereinzelte Statuen von Männern die von Medusa in Stein verwandelt wurden. Unter den Ruinen eines verfallenen Tempels lässt sich

¹³⁰ Karl, *Chaos und Tartaros in Hesiods Theogonie*, S. 95.

¹³¹ Abenstein, Reiner, *Griechische Mythologie. KulturKompakt*, Paderborn: Ferdinand Schöningh ²2007, S. 85f.

eine lawaartige Flüssigkeit ausmachen in die Medusa schließlich fallen wird, nachdem Perseus ihr den Kopf abtrennt.

Der Tartaros selbst ist erst Schauplatz im zweiten Teil. In *Zorn der Titanen*¹³², trifft Zeus in der Unterwelt auf seinen Bruder Poseidon, gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach Hades (Vgl. 00:06ff). Die Kamera filmt ein paar Steine die einen langen Weg von der Erdoberfläche durch die Felsspalten bis tief unter die Erde an den tiefsten Punkt der Unterwelt bilden. Dort befinden sich die Titanen, von Zeus verbannt, gefangen „in des Tartaros Dunkel, Fern in die untersten Tiefen des Abgrunds unter dem Erdreich, welchen die eiserne Pforte verschließt und die eherne Schwelle, so weit unter dem Hades wie weit von der Erde der Himmel.“¹³³

Die Unterwelt bleibt auch weiterhin Hauptschauplatz in *Zorn der Titanen*, Perseus, sein Halbbruder, der ebenfalls ein Halbgott ist und die Sterbliche Andromeda gelangen mit Hilfe von Hephaistos in die Unterwelt um Zeus zu befreien und die Freilassung des Kronos zu verhindern. In diesem Fall ist es Halbgöttern, wie auch Sterblichen also möglich die Unterwelt zu betreten und auch wieder zu verlassen, anders als die überlieferten Mythen über Hades Reich berichten: „Hades kennt kein Mitleid und wird von allen Menschen gefürchtet. Es ist jedermann erlaubt, sein grosses Reich zu betreten, niemandem aber, es wieder zu verlassen.“¹³⁴

In *Percy Jackson* spielt dieser Aspekt des Mythos um die Unterwelt eine wesentliche Rolle. Die drei Hauptcharaktere gelangen über einen Geheimgang am Hollywoodzeichen in Los Angeles, Kalifornien, in die Unterwelt. Zuvor mussten sie aber diverse Hürden überstehen, um an die drei Perlen zu gelangen, die sie wieder aus der Unterwelt hinausbefördern können.

Der Fährmann Charon erwartet sie bereits am Ufer der Styx. Mit normalen Geldscheinen lässt er sich nicht bestechen, doch die Drachenmünzen, die Percy

¹³² *Zorn der Titanen*, Regie: Jonathan Liebesman, DVD- Video, Warner Home Video 2012; (Orig. *Wrath of the Titans*, USA 2012). Anm. des Autors: Alle in Klammern hinzugefügten Zeitangaben beziehen sich auf diese Version.

¹³³ Homer, *Ilias*, S. 153.

¹³⁴ Fischer, *Griechische Sagen*, S. 20.

in Medusas Brunnen gefunden hatte, nimmt er als Entgelt an und führt Percy und seine Begleiter nun durch die Unterwelt.

Diese ist eindrucksvoll durch Computer Technik nachgestellt. Gegenstände fliegen lose herum, Schreie und Gejammer ertönen im Hintergrund. Das kleine Boot schwebt quasi durch die Luft, entlang des dunklen Ortes, dessen Oberfläche brennt, wo die Berge in der Ferne in Flamme stehen, und Feuer auch von unter herauf steigt.

Auf Percys Frage, was das alles um sie herum sei antwortet Charon: „Scrappy human misery. Lost hopes and dreams, wishes that never came true. All lifes end in suffering and tragedy (01:24). Charon beschreibt die Unterwelt als die Müllhalde des Menschlichen Elends.

Schließlich erreichen sie das Schloss des Hades. Der Eingang wirkt sehr edel, Fackeln und Kerzen erleuchten das Geschehen, Totenköpfe schmücken den Raum. An der Türschwelle erwarten sie bereits zwei lautbrüllende Höllenhunde, da tritt auch schon Persephone auf, die in die Unterwelt entführte Gattin des Hades, um die Besucher in Empfang zu nehmen und führt sie zu Hades.

Es zeigt sich also, dass der Olymp und der Hades in allen drei Filmen ähnlich dargestellt werden. Während aber der Olymp in der Mehrheit der Filme einzig Ort der Götter bleibt, nicht jedoch den Sterblichen zugänglich, sieht dies in der Unterwelt anders aus. In allen drei Filmen, wird es den Sterblichen und Halbgöttern ermöglicht in die Unterwelt vorzudringen, und in allen drei Fällen, sie auch wieder zu verlassen.

2. Die Göttliche Präsenz

a. Erwähnung der Götter, Macht der Götter, jedoch keine physische Präsenz

Dass die Götter in den meisten Antikfilmen kaum dargestellt werden, lässt sich in Kapitel **III.1.c** bereits nachlesen. Dies bedeutet aber nicht, dass die Götter keine Rolle darin spielen, es handelt sich oft nur um ihre physische Abwesenheit. Götter können unter bloßer Form ihrer Macht präsent sein. Die

göttliche Macht verhilft vielen Helden zu glücklichen Ausgängen ihrer Reisen. Die göttliche Macht die am Ende einer Geschichte plötzlich aus dem Nichts auftaucht und zur Lösung des Konfliktes führt, ist dem griechischen Theater ein altbekanntes Sujet. Der Terminus „deus ex machina“ galt ursprünglich einer Gottheit, die aus einer Maschine gezeugt wurde und wird heute als allgemeine dramaturgische Bezeichnung verwendet:

„The deus ex machina (literally, the god from a machine) is a dramaturgical notion that accounts for an ending through the appearance of an unexpected character.

1. In Some productions of Greek tragedies (notably Euripides), a machine was suspended from a crane that brought to the stage a god who could solve all the unresolvable issues in the twinkling of an eye.“¹³⁵

In den heutigen Antikfilmen und Filmen, die sich mit den Mythen der griechischen Götter auseinandersetzen, sind es nicht mehr die Olympier, die den Menschen zu Hilfe kommen müssen, um ein glückliches Ende zu gewährleisten. Es sind die Menschen selbst, die ihr Schicksal in die Hand nehmen und gleichzeitig den Göttern zu Hilfe eilen. Nilsson schreibt hier passend:

„Heroen gab es überall, und sie standen dem Volk nahe, viel näher als die vornehmen Götter, die in der Stadt oder auf dem Olymp wohnten. Um das richtig zu verstehen, muß man sich die einfachen Bedürfnisse der ländlichen Bevölkerung vergegenwärtigen. Es ist nichts Merkwürdiges, daß diese sich in ihren Angelegenheiten mit Vorliebe an die Heroen wandte.“¹³⁶

So muss Perseus in *Kampf der Titanen* die Menschen vor dem Kraken beschützen und dabei die Bedrohung des Olymps durch Hades verhindern. In *Zorn der Titanen* steigt Zeus sogar persönlich vom Olymp herab um Perseus um seine Hilfe zu bitten. In *Percy Jackson* muss der Titelheld die gestohlenen Blitze von Zeus zurückbringen um zu verhindern, dass die Götter sich gegenseitig zerstören, sowie Luke es geplant hatte und Theseus muss in *Krieg der Götter* König Hyperion zurückhalten, die Titanen freizulassen, um so die Herrschaft der Götter aufrecht zu erhalten.

¹³⁵ Pavis, Patrice, *Dictionary of the Theatre. Terms, concepts and analysis*, Toronto: University of Toronto Press Incorporated 1998, S. 95.

¹³⁶ Nilsson, Martin P., *Geschichte der griechischen Religion. Erster Band. Die Religion Griechenlands bis auf die griechische Weltherrschaft*, München: C.H. Beck 1955, S. 188.

Bei soviel Mut und Tapferkeit, dürfen die Helden dennoch mit etwas göttlicher Unterstützung rechnen.

So bekommt Perseus in *Kampf der Titanen* zumindest ein Schwert, das, nachdem es abbricht, sich wie von magischer Hand wieder herstellt (Vgl. 01:18). Er erhält außerdem das geflügelte Pferd Pegasus und einen Obolus von Zeus, um den Fährmann der Unterwelt Charon zu bezahlen.

Zeus erwähnt gegen Ende des Films, dass Perseus als Mensch, bzw. Halbgott, zwar in der Lage ist selbst Hades in die Schranken zu verweisen, aber auch er göttliche Hilfe hierfür hatte: „Of course, you had some help. A sword, then Pegasus“ (01:34).

Auch Percy Jackson erhält auf seiner Heldenreise göttliche Unterstützung. Im Camp Halfblood muss er seinen ersten großen Schwertkampf gegen Annabeth austragen. Als er bereits besiegt scheint, flüstert ihm eine Stimme zu: „Go to the water! The water will give you power!“ (00:34). Percy tut wie ihm befohlen und hält seine Hand ins Wasser, sofort heilen seine Verletzungen, und mit neuer Kraft, trägt er den Sieg davon. Die Stimme war die seines Vaters Poseidon, der versucht ihm unter die Arme zu greifen, so gut er kann, ohne jedoch in seinem Leben optisch präsent zu sein. Im Lotus Kasino ist er es, der Percy hilft zu erkennen, dass er sich in einer Zeitschleife gefangen befindet, weil er die Lotusblumen isst (Vgl. 01:15f).

Von Luke erhält Percy die geflügelten Turnschuhe (Vgl. 00:44), die Luke seinem Vater Hermes gestohlen hat, sowie ein besonderes Schild (Vgl. 00:46). Dies sind zwar göttliche Gegenstände, die übermenschliche Kräfte in sich tragen, sie wurden ihnen aber nicht freiwillig von den Göttern zur Verfügung gestellt.

Auch in *Krieg der Götter* wird Theseus von den Göttern nicht im Stich gelassen. Zum einen lehrt Zeus ihn in menschlicher Gestalt das Kämpfen und entpuppt sich als sein jahrelanger Mentor (Vgl. 00:23). Zum anderen setzen die Götter sich auch aktiv für ihn ein, zum Beispiel als Poseidon ins Meer springt um die Soldaten zu ertränken (Vgl. 00:41), oder wenn Athene ihm Pferde schickt, die einen ganzen Tag durchlaufen können, um rechtzeitig nach Tartarus zu gelangen (Vgl. 01:03).

In allen ausgewählten Filmen sind die Menschen zwar die Helden der Geschichte, gelangen aber erst mit göttlicher Unterstützung an ihr Ziel. Dies geschieht meist aus eigennützigen Motiven der Götter, oder aus gefühlsbetonten Gründen, die in einem späteren Punkt noch erläutert werden sollen (siehe Kapitel IV.4.c).

b. Präsenz der Götter

Die Helden der Filme wissen also um die Existenz der Götter, bei den Menschen dagegen ist das nicht immer klar. Der Glaube galt im antiken Griechenland als oberste Instanz. Häusliche Anbetung galt als üblich, Feste wurden den Göttern zu Ehren gefeiert, Tempel erbaut und Opfer gebracht. Menschen verehrten Götter durch ihre Opfer und Gebete. Die Götter waren von diesen abhängig, und zürnten, wenn die Menschen ihre Huldigung vernachlässigten. Die Existenz der Götter war im antiken Griechenland nicht anzuzweifeln, so schreibt Knut Eming:

„Wie selbstverständlich für die Griechen die Existenz von Göttern ist, zeigt ihre Gleichsetzung natürlicher Phänomene mit Gottheiten. Götter zu bestreiten hieße zu bestreiten, daß Tag und Nacht, daß Sonne und Mond existieren. Es liegt also im Wesen der griechischen Religion als einer Naturreligion, das Sein der Götter als offenkundig anzusehen, denn daß es die Natur in den sich wechselnden Gestalten gibt, liegt allen offen vor Augen.“¹³⁷

Auch wenn die Götter nicht sichtbar waren, wurden sie angebetet und ihre Existenz nicht angezweifelt.

In *Kampf der Titanen* ist der Ruf um die Götter eher schlecht. Die Menschen machen sie verantwortlich für all ihr Leid auf Erden, dennoch glauben sie aber fest an deren Existenz. Sie haben aufgehört zu beten, und fangen an sich gegen sie aufzurichten. Dies führt zu Respektlosigkeiten und daraus resultierende Bestrafungen der Götter, da die Götter dieses Verhalten nicht dulden können.

¹³⁷ Eming, Knut, *Die Flucht ins Denken. Die Anfänge der platonischen Ideenphilosophie*, Hamburg: Meiner 1993, S. 28.

Gleichzeitig sind diese angewiesen auf die Gebete der Menschen und so müssen sie nun eine Lösung für die Situation finden.

Die Götter sind hier einerseits nur für den Zuschauer präsent, wenn man sie alle zwölf am Olymp diskutieren sieht (Vgl. 00:10f), oder Zeus sich mit Perseus unterhält (01:00f), andererseits zeigen sie sich auch den Menschen im Film.

Allen voran Hades, der den Soldaten von Argos erscheint, um sie für ihr frevelhaftes Verhalten den Göttern gegenüber zu bestrafen und dabei Perseus Familie ertränkt (Vgl. 00:08f). Auch im Palast tritt er in Erscheinung, um die Königin von Argos zu töten, nachdem sie die Götter herausgefordert hatte (Vgl. 00:17f) und wenn Perseus den Kraken vernichtet, erscheint er noch ein letztes Mal am Horizont, nur um sich von Perseus zurück in die Unterwelt verdammen zu lassen (Vgl. 01:31).

In *Zorn der Titanen* wird der verletzte Zeus von Perseus und Andromeda durch die Soldatenmengen geführt, um ihn in Sicherheit vor Ares und Kronos zu bringen und seine Wunden zu pflegen. Die Soldaten erkennen ihn sofort und knien nieder vor Ehrfurcht (Vgl. 01:06). Auch der Zuschauer bekommt nur noch Ares, Hades, Poseidon, Hephaistos und Zeus zu sehen. Zeus spricht außerdem die Narration zu Beginn und zu Ende des Films. Weibliche Gottheiten spielen hier keine Rolle, einzig Aphrodite wird von Hephaistos einmal namentlich erwähnt (Vgl. 00:44), wenn er sie mit Andromeda vergleicht.

In *Percy Jackson* bleiben die Götter für die Sterblichen unsichtbar, das mag wohl auch daran liegen, dass die Geschichte in der Gegenwart spielt, und die Menschen nicht mehr an die griechischen Götter glauben. Für den Zuseher, sowie Perseus und Annabeth sind alle zwölf Götter in den Szenen am Olymp (01:41) sichtbar. Auch hier bilden die Götter des Olymps nur die Rahmenhandlung. Zeus erscheint mit Poseidon zu Beginn des Films, um den Plot einzuleiten, da Zeus Poseidon beschuldigt, sein Sohn hätte den Herrscherblitz gestohlen, und schließlich erscheinen alle Gottheiten kurz vor Schluss des Films am Olymp, wenn Percy den Blitz zurückbringt.

In *Krieg der Götter* haben die Götter wiederum einen ganz anderen Stellenwert. Hier werden die Götter im Allgemeinen weniger verehrt, da ihre ganze Existenz

in Frage gestellt wird. So spricht der hellenische Rat, als Theseus ihm von dem Epeirus Bogen erzählt, der aus der Hand des Herakles gefertigt wurde, nur „Oh please. I heard the same stories you did as a child, there are gods living in the clouds, titans buried in the rocks. [...] I understand there are many hellenics that put great faith in the myths and the gods, but we at the hellenic council do not, there are metaphores son, nothing more.“ (01:10f)

Der Anführer des hellenischen Rats glaubt nicht an die tatsächliche Existenz der Götter, denn die Gesetzlage des Rats basiert auf Vernunft. Er sieht Legenden über Götter im Himmel und Titanen die im Berg eingeschlossen sind als reine Märchengeschichten und Metaphern, die man Kindern erzählt. Die Götter zeigen sich in diesem Fall den Menschen auch nicht, außer wenn sie keine andere Wahl mehr haben, und auf die Erde kommen müssen um die Titanen zu bekämpfen.

Zeus gibt sich dem Zuschauer zu erkennen, nachdem er sich von dem alten Mann der Theseus lehrt in seine göttliche Gestalt verwandelt (Vgl. 00:15). Hier lernt der Zuseher auch die schöne Athene zum ersten Mal kennen (Vgl. ebd.). Am Olymp sehen wir außerdem Poseidon, Apollo, Ares und Herakles (Vgl. 00:27). Warum die anderen Götter den ganzen Film über nicht präsent sind, und ausgerechnet der Halbgott Herakles dafür eine Rolle am Olymp spielt, wird nicht näher erklärt. Nicht der Gottesschmied Hephaistos hat in diesem Fall den Epeirusbogen angefertigt, sondern Herakles.

Es sind also selten alle zwölf olympischen Götter die in den Götterfilmen auftreten. In *Krieg der Götter* sind es überhaupt nur fünf an der Zahl und Herakles, der eigentlich erst später von Zeus auf den Olymp aufgenommen wurde und somit nicht zu den zwölf olympischen Göttern zählt. Besonders Zeus und Poseidon kommen in jedem der Filme vor, und tragen die wichtigste Rolle. Eventuell tritt auch Athena hin und wieder in den Vordergrund, Ares und Hades, der als Gott der Unterwelt eigentlich nicht als olympischer Gott zählt, treten meist als Antagonisten ins Geschehen. In *Kampf der Titanen* ist es vermutlich der Götterbote Hermes, der Zeus die Nachricht überbringt, dass sich ein Halbgott in Argos befindet (Vgl. 00:20). In *Zorn der Titanen* spielt Hephaistos eine größere Rolle, da er Perseus in die Unterwelt geleiten soll und in *Krieg der Götter* zählt Apollo noch zu den kämpfenden Göttern, und hat somit auch eine größere Rolle. Die weiteren Götter werden kaum näher vorgestellt, und haben

auch keine Sprechparts. Gerade die weiblichen Gottheiten werden, bis auf Athene, vernachlässigt und rücken in den Hintergrund des Geschehens. Hera und Aphrodite beispielsweise sind als wichtige olympische Gottheiten in den Filmen bloß Nebenfiguren am Olymp, in *Krieg der Götter* gar nicht erst präsent.

Die Götter die eine Rolle in den Filmen spielen, zeigen sich also einerseits in Form ihrer Macht, indem sie den Filmhelden in ihrem Kampf gegen das Böse mit göttlichen Hilfsmitteln unter die Arme greifen, anderseits auch in ihrer menschlichen und göttlichen Gestalt. Die Unterschiede dieser beiden Varianten lassen sich durch ihr äußerliches Erscheinungsbild erkennen.

3. Physische Darstellung

a. Mode und Kostüm

Nachdem also konstatiert wurde, welche der olympischen Götter in den ausgewählten Filmen physisch präsent sind, gilt es nun sich mit der äußerlichen Darstellung der Götter zu beschäftigen. Wie in Kapitel **II.3.b** bereits erläutert, stand die griechische Antike in enger Verbindung mit den bildenden Künsten. Gerade die Olympier galten als besonders beliebte Vorlagen für Maler und Bildhauer. Die Welt des Filmes konnte sich also auf die Künste der vorherigen Generationen stützen um ein angemessenes Bild der Götter zu erstellen. Hieran mag es wohl liegen, dass die Filmrequisite in der Kleiderwahl der Götter stets traditionell und einheitlich blieb. Trotzdem lassen sich von Film zu Film bestimmte Unterschiede feststellen.

In *Kampf der Titanen* ist der erste Gott den der Zuschauer zu sehen bekommt Hades, der plötzlich am Himmel von Argos erscheint (Vgl. 00:08). Nur sein Oberkörper wird gezeigt, der in einer schwarzen Rüstung steckt. Er wirkt düster und ehrfürchtig. Die Götter am Olymp strahlen dagegen hell wie Sterne (Vgl. 00:10ff). Zeus trägt eine silberglänzende dicke Ganzkörperrüstung, die im Sonnenlicht glitzert. Poseidon steht neben ihm in einer fast identischen

Kleidung. Hera sitzt rechts von ihm, in einem bodenlangen, goldenen Kleid. Apollo, zu Heras rechten Seite, zählt sichtbar zur nächsten Göttergeneration. Er ist jünger, trägt keinen Bart, aber auch seine Rüstung schimmert golden im Sonnenlicht.

Die Damen tragen helle bodenlange Roben, die mit Brustpanzern versehen sind. Sie sind mit Schmuck behängt und tragen Diademe auf dem Haupt. Alles in allem ist viel Gold, Silber und Bronze zu sehen. Diese Farben lassen die Götter besonders königlich wirken und geben ihnen eine fast schon surreale Note.

Während Zeus am Olymp stets am hellsten strahlt, tritt er in seiner sterblichen Gestalt relativ einfach gekleidet auf. In der letzten Szene in welcher man ihn mit Perseus am Ufer von Argos stehen sieht (Vgl. 01:34ff), ist sein Bart lang und zerzaust, was ihn ein wenig an einen Schafshirten erinnern lässt. Unter der dicken Wollkutte, trägt er ein simples löchriges Oberteil. Er ist in unauffälligen Schlammfarben gekleidet, so schlicht und einfach wie möglich gehalten, um seine göttliche Natur zu verschleiern.

So auch in *Zorn der Titanen* wo Zeus, Poseidon und Ares in der Unterwelt aufeinander treffen (00:07ff). Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zum Tartaros wo Hades bereits auf sie wartet. Die Götter sind ähnlich gekleidet, sie tragen Rüstungen über ihren langen weißen Wollkuten und einen Umhang darüber. Ares sieht man an, dass er der Gott des Krieges ist, da seine Rüstung besonders mächtig erscheint und dichtes schwarzes Fell auf seinen Schultern liegt. An den Handgelenken tragen alle drei Götter breite bronzefarbene Metallringe, die einen Teil der Rüstung darstellen.

Hades ist als Gott der Unterwelt wieder ganz in schwarz gehüllt. Auch er hat langes dunkles Haar und einen Bart. Seine Rüstung wirkt majestätisch und protzig. Ornamente verzieren seine Brust. Die Götter werden hier durch die Farbe ihrer Kleidung deutlich voneinander abgegrenzt. Hell und Weiß repräsentiert den Olymp, dunkel und Schwarz die Unterwelt.

In Percy Jackson steigt Poseidon in voller Rüstung samt Dreizack aus dem Wasser (Vgl. 00:01f).

Der Dreizack den er am linken Arm eintätowiert hat, soll wohl seine Identität für den Zuschauer verdeutlichen. Nach nur wenigen Schritten an Land, verwandelt er sich plötzlich in einen Sterblichen, der unauffällige Alltagskleidung, Jacke, Kapuzenpullover und Jeans, trägt, sodass niemand vermuten würde, es handle sich hier um den Gott des Meeres. Zeus, der ihn am Dach des Empire State Buildings bereits erwartet, ist ebenfalls in menschlicher Gestalt unterwegs, jedoch etwas vornehmer, in einen langen schwarzen Mantel gehüllt (Vgl. 00:02f).

Am Olymp sind die Götter jedoch, trotz gegenwärtigem Schauplatz, in traditioneller Kleidung zu sehen. Die Göttinnen tragen weiße lange wallende Empire Kleider mit hochgeschnittener Taille, die Götter ihre Rüstungen.

Athena als Kriegsgöttin, trägt halb Rüstung halb Kleid, doch auch sie trägt Armschmuck, Kette und Ohrringe. Die Götter glänzen weniger als in Kampf der Titanen, der Olymp wirkt hier natürlicher, die Farben der Kleidung sind hell aber mehr in Weißtönen gehalten. An den Füßen tragen sie typisch römische Sandalen (Vgl. 01:25ff).

Hades dagegen hat sich der jetzigen Zeit schon mehr angepasst. Sein Auftreten erinnert an einen in die Jahre gekommenen Rocker. Er trägt schwarze Lederhosen, eine Weste aus Leder über einem durchlöcherten schwarzen T-Shirt und viel Schmuck (Vgl. 01:29).

In *Krieg der Götter* strahlen alle Götter wiederum in Gold. Nur Zeus führt neben seinem göttlichen Dasein auch noch ein menschliches, um Theseus als Mentor zu dienen und ihn auf seine große Reise vorzubereiten. In seiner Menschlichkeit nimmt er die Gestalt eines alten Mannes an, auf dessen Person nicht weiter eingegangen wird. Bereits gegen Anfang des Films (Vgl. 00:15) sieht man ihn, wie er sich verwandelt und plötzlich zu einem jungen schönen Mann in goldener Rüstung wird - der Göttervater Zeus.

Hoch oben am Olymp sind alle Götter in aufwendige goldene Kostüme gehüllt. Da hier nur die Kriegergötter aufgeführt werden, bleiben auch die Gewänder sehr spartanisch. Athene trägt zwar auch mal ein langes Kleid, die männlichen Götter sind aber stets in ihren Rüstungen zu sehen. Nachdem Ares getötet wurde, tragen die restlichen Götter ausnahmsweise kein Gold, sondern die Trauerfarbe Schwarz (Vgl.01:07f). Die Kostüme wechseln in den verschiedenen Szenen in

denen die Götter gezeigt werden. Die goldene Kleidung hebt die Götter deutlich vom Rest der Figuren hervor.

Es lassen sich also meist zwei Kostümierungen feststellen, die Götter in ihrer menschlichen Gestalt, einfach und irdisch gekleidet und die Götter in ihrer göttlichen Gestalt, imposant und glamourös. In *Krieg der Götter* ist nur letzteres der Fall, hier stechen die Götter durch ihr güldernes Gewand besonders hervor.

Gold, Silber und Bronze dominieren also auf jeden Fall am Olymp. Diese Farben sind nicht zufällig gewählt. Glänzendes Gold, funkelndes Silber, festliche Farben wirken stets edel, die Götter glitzern förmlich in ihren glänzend polierten Rüstungen. Gold symbolisiert schließlich Reichtum und das Göttliche. Silber dagegen stahlt kühle Eleganz aus. Die Götter heben sich nur durch ihre Gewänder von den Menschen ab, da sie ansonsten ein völlig menschliches Aussehen besitzen.

b. Maske und Requisite

Da die Götter also einerseits in den Filmen von Schauspielern verkörpert werden, andererseits auch in den bisherigen bildenden Künsten stets sehr menschlich präsentiert wurden, lässt sich zum optischen Erscheinungsbild, fern der Kostümierung, im Grunde nicht mehr viel hinzufügen. Einige Auffälligkeiten konnten trotzdem erkannt werden und sollen hier angeführt werden.

In *Zorn der Titanen* und *Percy Jackson* lassen sich visuelle Unterschiede zwischen den Göttergenerationen erkennen. Die erste Generation ist älter, was sich an den langen Haaren und Bärten von Zeus, Poseidon und Hades feststellen lässt. Weiters ist hinzuzufügen, dass die Götter meist Utensilien mit sich tragen, die auf ihre Figur hinweisen sollen. So trägt Ares beispielsweise in *Zorn der Titanen* stets seinen für ihn typischen Hammer, den er im Kampf als Waffe einsetzt, bei sich. Zeus stützt sich auf einem langen Holzstab der den Blitz des Zeus darstellt, den er schon im ersten Teil benutzte um Io wieder lebendig zu machen, und Poseidon trägt seinen Dreizack stets bei sich. Diese Attribute waren schon in den vorherigen Künsten wichtige Hilfsmittel um die Götter

voneinander unterscheiden zu können, so schreibt Rose über Poseidon, der auch in *Zorn der Titanen* deutlich Ähnlichkeit mit Zeus hat:

„In der bildenden Kunst wird er als eine große stattliche Gestalt dargestellt, in der Gesamterscheinung dem Zeus nicht unähnlich, aber durch sein Attribut, den Dreizack, sowie durch sein wilderes und ungepflegteres Aussehen von ihm unterschieden, ein Zug, der besonders in der hellenistischen Kunst übertrieben wurde.“¹³⁸

In der Kampfszene zwischen den Göttern und den Titanen, zeigen sich in *Krieg der Götter* die Olympier ausgerüstet für den Kampf. Jeder trägt eine eigene Waffe bei sich, die seinem Gottesbild passend erscheint. Zeus hat einen Hammer, Herakles scheint unbewaffnet, Poseidon hat seinen Dreizack, Athena ein Schwert und zwei Haken. Trotz eines imposanten Kampfes, sind sie deutlich in der Unterzahl und müssen sich bald geschlagen geben.

Besonders in *Krieg der Götter* fällt auf, dass die Götter unwahrscheinlich schön sind. Für die erste Generation – in dem Fall Zeus und Poseidon, sowie für die zweite Generation wurden gleichaltrige Schauspieler ausgewählt. Es lässt sich hier also kaum ein Unterschied ausmachen. Die Götter sehen alle jung, athletisch und schön aus, was auch am Konzept des gesamten Films liegen mag, da dieser besonderen Wert auf Bild und Ästhetik legt.

In *Percy Jackson* stechen die Götter nicht durch ihre außerordentliche Schönheit sondern ein anderes Attribut hervor. Die Götter sind in diesem Fall von übermenschlicher Größe, dies zeigt sich im Vergleich zu den Halbgöttern Percy und Annabeth, als sie auf den Olymp gelangen und vor allem wenn sich Poseidon zu Percy hinunter neigt um mit ihm zu sprechen (Vgl. 01:46f). Er verwandelt sich schließlich aber in normale Größe um seinen Sohn von seinen Vatergefühlen zu überzeugen.

Was in *Percy Jackson* außerdem auffällt ist, dass sich auch ein Gott mit schwarzer Hautfarbe unter den olympischen Göttern befindet, man nimmt auf Grund der Rüstung an dass es sich um Ares handeln könnte (Vgl. 01:44).

Allgemein lässt sich also feststellen, dass die Götter rein optisch und von ihrer

¹³⁸ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 63f.

Kleidung abgesehen, sehr natürlich und human aussehen. Einzig Hades verwandelt sich in *Percy Jackson* kurzzeitig in ein fliegendes Monster (Vgl. 01:29), sonst haben die Götter aber ein sehr irdisches Aussehen.

4. Charakteristische Darstellung

a. Gut und Böse - eine Gegenüberstellung

Nach einer detaillierten Analyse der optischen Darstellung der Götter im Film, gilt es nun sich an die charakteristischen Darstellungsformen der Götter zu machen.

Hier stellt sich zuerst eine wesentliche Frage, die bereits lange Zeit mit der Auffassung der Götter in Verbindung steht. Sind sie nun gut oder böse, bzw. welche Götter haben einen besseren Ruf als andere? Welche haben einen negativen Ruf und wie, laut Filmen, stehen die Menschen der damaligen Zeit ihren Göttern gegenüber?

Die Reflexionen über eine klare Definition von Gut und Böse sind komplex und würden den Rahmen dieser Arbeit wohl sprengen. Hinzu kommt, dass es sich nicht feststellen lässt, mit welchen Intentionen und Motiven die Götter des Olympos tatsächlich handelten. Da sie in der Regel aber von den Menschen angebetet wurden, lässt sich daraus schließen, dass zumindest die Menschen jener Zeit, die Götter als gut empfanden, so meint auch Eming: „Es entspricht ganz der mythischen Weltauffassung der Griechen, die Götter als die „Immer-Seienden“, als die „Guten“ im Sinne des Vorbildlichen zu verstehen.“¹³⁹

Fest steht aber, dass in den heutigen Fassungen der Mythen, sowie die cinematographische Kunst sie uns überliefert, ein bestimmter Gott meist als der Böse dargestellt wird.

Hades ist als Gott der Unterwelt dazu verdammt, den Antagonisten der Geschichten zu spielen. Sowohl in *Kampf der Titanen* wie auch in *Zorn der Titanen* stellt er sich gegen den Helden Perseus, aber auch gegen Zeus und den

¹³⁹ Eming, *Die Flucht ins Denken*, S. 28.

restlichen Olymp. In Folge würden die olympischen Götter hier die „Guten“ darstellen, was in den Filmen aber auch nicht klar definiert scheint, wie sich später noch herausstellen wird. Rose beschreibt Hades als schrecklichen, nicht jedoch als bösen Gott:

„Hades ist seinem Wesen nach finster und melancholisch, in seinen Entscheidungen streng gerecht, in der Ausführung seiner Beschlüsse oder derjenigen des Schicksals unerbitterlich. Sein Reich schließt zwar einen Ort der Qualen für die Bösen ein, er selbst ist jedoch kein Feind der Menschen, noch verführt er sie zum Bösen oder zur Lust daran. Seine Natur ist der seiner glücklichen Brüder nicht entgegengesetzt, und wie er die Frevler bestraft, so kann er auch die Guten belohnen, er ist ein schrecklicher, nicht ein böser Gott!“¹⁴⁰

Bei Zeus dagegen, spricht er von einer „moralischen Vollkommenheit“¹⁴¹, denn Zeus ist laut ihm „eine würdevolle Gestalt, stets den anderen Göttern weit überlegen, so daß er ohne Schwierigkeit zum Gott einer monotheistischen oder letztlich monotheistischen Philosophie werden konnte.“¹⁴²

Allgemein haben die Götter in diesem Film ein sehr negativ anhaltendes Bild. Die Menschen wollen Rache nehmen, und die Herrschaft der Götter beenden, nachdem sie sie für all ihren Kummer und ihr Leid verantwortlich machen. Der Zuseher ist sich also nicht sicher, auf welche Seite er sich stellen soll. In der Odyssee gibt es eine Passage in welcher Zeus passend hierzu, sich über die Menschen und ihren Zorn gegen die Götter äußert:

„Was nicht gar! Wie die Menschen uns Götter nun wieder verklagen!
Wir seien Spender des Unheils, sagen sie, wo sie doch selber Leiden empfangen durch eigene Torheit und mehr als vom Schicksal.“ (I, 32-34)

Selbst Zeus wehrt sich bei Homer also gegen die Ansicht der Menschen, dass die Götter für alles Elend verantwortlich wären. Doch die Menschen sehen das anders.

Das Motiv des Perseus seine Heldenreise anzutreten, ist in diesem Fall auch die Rache an Hades, den er für den Tod seiner Familie verantwortlich macht. Auch als er von seinem leiblichen Vater erfährt, hindert dies ihn nicht daran, die Götter zu verabscheuen: „My father was killed by a god, my mother, sister, everyone I

¹⁴⁰ Rose, *Griechische Mythologie*, S. 71.

¹⁴¹ Ebd., S. 62.

¹⁴² Ebd., S. 62.

loved was killed by a god“ (00:22). Auch seinen leiblichen Vater Zeus macht er für den Tod seiner Familie verantwortlich, so antwortet ihm dieser ähnlich wie schon in Homers *Odyssee*: „an unfortunate casualty on the war men brought on themselves (01:00).

Io erzählt, dass sie von einem Gott, dessen Annäherungen sie abwies, verflucht wurde (Vgl. 00:23) und die Geschichte der Medusa, die von Apollo vergewaltigt wurde, und zur Strafe von Athene in ein Monster verwandelt wurde (Vgl. 01:06). So entsteht ein nicht minder schlechtes Bild der Götter, dass die Wut und die Motive der Bürger erklären soll.

In *Zorn der Titanen* kann Hades zwar am Ende doch noch vom Guten überzeugt werden; er sieht ein, dass er mit der Befreiung von Kronos einen Fehler gemacht hat, und versucht nun Zeus zur Flucht zu verhelfen, der Zeussohn Ares dagegen bleibt der Feind. Er konnte die Eifersucht auf Perseus nicht länger ertragen und stellte sich gegen seinen Vater Zeus. Er kennt keine Gnade und nimmt selbst Perseus kleinen Sohn Helios als Geisel um Perseus im Kampf zu besiegen.

In *Krieg der Götter* kämpft Ares an der Seite seiner Geschwister Zeus und Poseidon. Hier sind alle Götter gleichgestellt. Da die Götter für und mit den Menschen kämpfen und versuchen das Unheil zu verhindern, dass die Freilassung der Titanen auslösen würde, geht man davon aus, dass die Götter hier die Guten sind. Zeus selbst hat Theseus auf den Kampf gegen Hyperion vorbereitet und auch die anderen Götter, kommen den Menschen in brenzligen Situationen zu Hilfe (Siehe **III.2**). Die Götter des Olymps stehen also gemeinsam mit Theseus auf der guten Seite, die Titanen und Hyperion sind der Feind.

Die Mythen über die Götter sind weder bei Homer noch bei Hesiod Geschichten die man kleinen Kindern zum Einschlafen vorliest. Die Götter konnten rachsüchtig, brutal und grausam sein, aber es lässt sich nicht zwischen guten und bösen Göttern unterscheiden. Dass Hades oder ausnahmsweise auch Ares den Part der Antagonisten übernehmen, liegt daran, dass sie Götter über dunklere Mächte sind, als andere. Hades als Gott der Unterwelt wird systematisch mit Tod, Angst und Leid in Verbindung gebracht, Ares als Gott des Krieges mit Schrecken, Trauer und Tod. Diese Attribute machen die Götter zu idealen

Anwärter auf die Rolle der Bösen, die in jedem großen Heldenepos vorhanden sein muss.

b. Überwesen

„Der wesentliche Unterschied zwischen Mensch und Gottheit besteht für griechisches wie altorientalisches Denken darin, daß die Götter im Gegensatz zum Menschen unsterblich sind. Moralisch aber ist der Unterschied zwischen Gottheit und Mensch für griechisches Denken gering, da die Götter wie der Mensch moralisch nicht unfehlbar sind. Die Götter sind durch Eros verführbar, auf ihre Ehre bedacht und eifersüchtig wie die Menschen.“¹⁴³

Dieses Zitat des Professors Eckhart Otto, soll als Einführung für die letzten beiden Punkte dieses Kapitels dienen, in welchen das Überwesen der Götter analysiert wird und diesem schließlich die Menschlichkeit der Götter gegenüber gestellt wird.

Die Tatsachen, dass Götter übermenschliche Fähigkeiten besitzen, unsterblich sind und in Schlössern in den Wolken leben, machen sie in den Augen der Menschen zu Göttern. Diese besonderen Eigenschaften werden von den Filmemachern unterschiedlich behandelt. Die Götter unterscheiden sich als „Überwesen“ zwar in jedem Fall von den Menschen, ihre Kräfte sind in den Filmen jedoch unterschiedlich ausgeprägt und auch der Mythos um ihre Unsterblichkeit stößt an seine Grenzen.

In *Percy Jackson* erfährt man nicht viel über die Mächte der Götter und ihre Unsterblichkeit. Die Tatsache, dass sie im Jahre 2010 immer noch am Olymp über die Menschen herrschen, lässt aber daraus schließen, dass sie unsterblich sind. Die Götter können sich in Menschen verwandeln (Vgl. Poseidon 00:02), Türen öffnen wo keine sind (Vgl. Zeus 00:04) und zu den Menschen sprechen um ihnen Rat zu geben (Vgl. Poseidon 00:33). Hades erscheint Percy eines Abends im Camp Halfblood in Gestalt eines Monsters im Feuer (Vgl. 00:37) und Zeus ist in der Lage Percys Freund Grover aus der Unterwelt zu befreien (Vgl. 01:41). Den Göttern wird hier von ihren menschlichen Kindern geholfen, den

¹⁴³ Otto, Eckart, „Recht und Ethos in der ost- und westmediterranen Antike“, *Gott und Mensch im Dialog. Festschrift für Otto Kaiser zum 80. Geburtstag*, Hg. Markus Witte, Berlin: Walter de Gruyter 2004, S. 100.

Herrscherblitz des Zeus zurück zu erlangen, und somit einen Krieg zu verhindern. Die Götter sind also auf menschliche Hilfe angewiesen.

In *Kampf der Titanen* sind die Götter ebenfalls mit besonderen Kräften ausgestattet; sie können Leben und Tod der Menschen beeinflussen. Hades kann die Königin von Argos mit einer bloßen Berührung so rapide altern lassen, dass sie stirbt (Vgl. 00:19) und Zeus kann mit einem Schlag seines Stocks, bzw. seines Blitzes, in den Boden, Io wieder lebendig machen und aus dem nichts herbei zaubern (Vgl. 01:35).

In *Zorn der Titanen* erfährt der Zuschauer dann mehr über die Unsterblichkeit der Götter, denn in diesem Fall trifft sie nicht mehr zu. Die Götter haben zunehmend an ihrer Macht verloren, da die Menschen nicht mehr genug an sie beten, in Folge werden sie verwundbar. Poseidon stirbt zu Anfang des Films (Vgl. 00:17), Ares gegen Ende (Vgl. 01:19). Hades dagegen hat die Macht Zeus vor dem Tode zu bewahren und ihm neue Lebenskraft einzuflößen (Vgl. 01:16). Nach dem Kampf gegen Kronos muss sich aber auch der Göttervater Zeus geschlagen geben und stirbt (Vgl. 01:26). Der Film beginnt mit Zeus der seinen sterblichen Sohn Perseus um Hilfe bittet (Vgl. 00:03). Es sind also nicht mehr nur die Götter, die den Menschen behilflich sind, sondern auch die Menschen die nun den Göttern zur Seite stehen müssen.

In *Krieg der Götter* wiederrum interagieren Götter und Menschen weniger, sie kämpfen Seite an Seite gegen den selben Feind, nicht aber gegeneinander. Auch hier haben die Götter gewisse Vorteile im Kampf, da sie übermenschlich schnell und stark sind. Wie schon in *Zorn der Titanen*, ist ihre Unsterblichkeit begrenzt, wenn sie durch die Hand eines anderen Gottes oder eines Titanen getötet werden. So fallen bis auf Zeus, alle beteiligten Kriegesgötter im Kampf gegen die Titanen (Vgl. 01:32ff) und Zeus „beamt“ (Vgl. 01:37) sich mit dem Leichnam von Athene und Theseus auf den Olymp. Ares dagegen fiel bereits zuvor durch die Hand seines Vaters Zeus, nachdem er das oberste Gesetz des Olymps gebrochen hatte, und den Menschen aktiv zu Hilfe kam (Vgl. 01:01).

Die Götter haben besondere Waffen die ihnen gerade im Kampf zu Gute kommen, sie können sich verwandeln, beamen bzw. transportieren, Menschen

töten und sogar wieder ins Leben holen. Es lässt sich nicht abstreiten, dass sie eine Reihe übermenschlicher Kräfte besitzen, die sie zu Überwesen machen, aber sie sind nicht länger unsterblich.

Zu einem gewissen Grad, wird also auch in den actionreichen Antikfilmen über die Vergänglichkeit der Götter und die Stärke der Menschen philosophiert. Die Götter bekommen durch ihre neue Sterblichkeit nun einen verwundbaren Aspekt, der sie menschlicher denn je wirken lässt.

c. Menschlichkeit der Götter – Familienwerte

Der menschliche Aspekt der Götter ist nicht erst durch ihre Verwundbarkeit entstanden. Bereits ihr Verhalten, ihre Wesenszüge und ihre Liebschaften mit den Menschen ließen die olympischen Götter durchaus menschlich wirken, dies geht vor allem auf die Schriften von Homer zurück:

„Zwischen 1200 und 900 v. Chr. mit der Entwicklung hierarchisch geordneter Stadtstaaten entstand die so genannte homerische Religion, in der die Götter nicht nur eine menschliche Gestalt, sondern auch menschliche Wesenszüge erhielten und wie die Menschen in einer strengen Hierarchie lebten. Sie waren Gefühlen und Leidenschaften unterworfen, liebten, hassten, waren voll Neid oder Mitleid. Sie waren wie die Menschen und verkehrten mit ihnen, mit dem Unterschied, dass sie mächtige und unsterbliche Götter waren.“¹⁴⁴

Wenn Ares sich in *Zorn der Titanen* gegen seinen Vater Zeus stellt, geschieht dies aus bloßer Eifersucht auf seinen Bruder Poseidon und weil er sich nicht von seinem Vater ernst genommen fühlt: „Why don't you weep your favorite son?“ (00:38) schreit er Zeus wutentbrannt an. Auch Hades hat persönliche Motive gegen Zeus zu kämpfen. Er hat es seinem Bruder nicht verziehen, dass er ihn damals in die Unterwelt verbannt hatte. Hades verachtet die Menschen hier im Gegensatz zu Zeus, der sie nach Version des ersten Filmepos erschaffen hat, und ihr Schicksal ihm somit am Herzen liegt. Als Hades Zeus gefangen hält vergleicht er ihn mit den Menschen: „Your sweating like a human brother, next it will be tears!“ (00:18). Hades fühlt sich bedroht von den Menschen, daher seine

¹⁴⁴ Heintze, Florian v., *Religion und Glaube: 1000 Fragen und Antworten*, Gütersloh: Wissen Media Verlag 2006, S.44.

Abneigung gegen sie. In Folge handelt er aus Angst, er könnte durch die Menschen seine Unsterblichkeit verlieren, was durchaus menschliche Gefühle sind. Er hat Angst vor dem Tod, so gesteht er: „I am a god and I am afraid. When your precious humans die at least their souls go to another place. When a god dies it's death, it's absence, it's nothing, it's oblivion.“ (00:47).

Hephaistos dagegen lebt bereits das Leben eines Menschen. Zurückgezogen lebt er in einer Höhle fern von der Zivilisation, nachdem er von Zeus vom Olymp verbannt wurde, weil er sich mit Hades zusammen getan hatte, und nach eigenen Angaben somit einen „kleinen Familienstreit“ verursachte. Es ist seine immer noch bestehende Liebe zu seiner ehemaligen Frau, die ihn menschlich wirken lässt: „Oh my dear, you remind me of someone. Aphrodite. She was my wife.“ Hephaistos ist nun ein alter Mann, der ein wenig verrückt geworden zu sein scheint. Die Söhne des Poseidon und des Zeus bitten ihn um seine Hilfe, denn er konstruierte das Tartaros Gefängnis, das er von außen nach innen bildete. Um wieder hinaus zu gelangen baute er einen Gang, der einzige Weg für sterbliche um hineinzugelangen und nur er kennt ihn. Erst aber als Andromeda ihn um Hilfe fragt, gibt er nach, denn die Königin erinnert ihn an seine frühere Frau. Auch der verrückte alte Hephaistos, hat also zumindest einen Funken Menschliches in sich; er hat einen guten Willen, erweist sich als hilfsbereit und nachgiebig.

In *Kampf der Titanen* ist es Zeus, der die Götter menschlich wirken lässt. Hier geht es mehr um die Vater Sohn Gefühle die Zeus plötzlich für Poseidon hegt, denn Familienwerte werden auch bei den Göttern groß geschrieben. Wenn Perseus das erste Mal auf Zeus trifft, stellt sich dieser als sein Vater vor: „Well, you can call me father if u wish“ (01:00). Er bietet ihm an, ihn auf den Olymp zu begleiten, doch Perseus lehnt ab. Auch im zweiten Teil *Zorn der Titanen* versucht er nochmal Perseus zu überzeugen: „Your blood is mine Perseus and that makes you a god. It's time you come to Olympus and start living like one.“ (00:10).

Wenn er stirbt, ist Perseus der letzte den er sehen möchte. Dass er Kronos bezwingen konnte, hat er Perseus zu verdanken, der ebenfalls einen Sohn hat, so spricht er: „Your boy gave you strength, as did mine. [...] Thank you my son“ bevor er sich in Sand auflöst (00:25f).

Aber auch Zeus und Hades können ihren Bruderzwist schließlich begraben. Nachdem Hades Zeus bereits in Kampf der Titanen versuchte zu überlisten, geht er in Zorn der Titanen noch einen Schritt weiter, und nimmt Zeus im Tartaros gefangen. Sein Hass auf Zeus geht soweit, dass er keine Rücksicht auf Verluste nimmt. Zeus dagegen zeigt Mitleid für seinen Bruder:

„Oh Brother what have I done to you?“ (00:19). Als Kronos freigelassen ist, erkennt Hades seinen Fehler. Er kommt Zeus zur Rettung und gibt ihm neue Lebenskraft wenn dieser im Sterben liegt (Vgl. 01:16). Seite an Seite können sie nun Kronos bezwingen. Nachdem Kampf jedoch ist Zeus zu schwach, er stirbt. Hades überlebt, doch all seine Kräfte sind verbraucht, er ist nun menschlich.

In *Percy Jackson* sind es ebenfalls die familiären Emotionen die die Götter menschlich wirken lassen. Als Percy am Olymp erscheint um den Blitz zurück zu bringen, führen er und Poseidon ein Vater Sohn Gespräch. Poseidon, versichert immer über seinen Sohn gewacht zu haben und in seinen Gedanken und Träumen auch in Zukunft für ihn da zu sein. Die beiden schütteln sich die Hand bevor Percy den Olymp verlässt. Sein Vater ist stolz auf seinen Sohn und hat Schwierigkeiten ihn gehen zu lassen. Man kann ihm seine Gefühle im Gesicht ablesen. Obwohl er ein Gott ist und laut Mythos viele Kinder hat, steht ihm sein sterblicher Sohn sehr nahe. Der Grund weshalb die Götter keinen Kontakt zu ihren Halbgottkindern haben dürfen, ist dass Zeus dieses Gesetz erlegt hatte, weil Poseidon durch die Nähe zu seinem Sohn Percy zu emotional wurde: „I was becoming human“ (01:46).

Auch Athene sagt mit tränenerfüllten Augen ihrer Tochter, wie stolz sie auf sie ist (Vgl. 01:40). Aber auch Zeus zeigt sich dankbar und verständnisvoll. „You have done well!“ (01:43). Er versichert auf Bitte von Percy Grover zurück aus der Unterwelt zu holen (Vgl. 01:44). Außerdem genehmigt er Poseidon ausnahmsweise einen Augenblick allein zwischen ihm und seinem Sohn (Vgl. 01:45).

In *Krieg der Götter* zeigen die Götter wohl am deutlichsten ihre Gefühle füreinander. Die Familienwerte bestehen nur unter den Göttern selbst, da keine sterblichen Kinder im Film vorkommen. Besonders die einzige weibliche Gottheit des Films, Athene ist ein sehr emotionaler Charakter. Ihr Gesicht ist

starr vor Schreck als Zeus ihren Bruder tötet (Vgl. 01:04), doch auch Poseidon, Apollo und Herakles trauern um Ares. Zeus selbst hat Tränen in den Augen, als er seiner Tochter bestätigt, dass sie nun im Krieg seien (Vgl. 01:08). Obwohl auch Athene Theseus zu Hilfe kam, wurde sie von ihrem Vater verschont. Das Band zwischen Vater und Tochter scheint hier besonders eng, denn auch als Athene stirbt, eilt Zeus zu ihr und nimmt ihren Leichnam schließlich mit auf den Olymp (Vgl. 01:37).

Die Menschlichkeit der Götter spielt eine große Rolle in allen drei, bzw. vier Filmen. Anders als in vielen Sagen und Mythen der griechischen Antike, in welchen die Götter oft sehr abstrakt dargestellt wurden, wird im Hollywoodkino deutlich mehr auf Emotionen gesetzt und auf menschliche Gefühle wert gelegt. Das Publikum soll berührt werden, und so müssen auch die Götter, die Überwesen die plötzlich sterblich sind, mit schmerzhaften Emotionen wie Trauer und Verlust konfrontiert werden.

Die Menschlichkeit der Götter, wie sie Homer schon beschrieb, wurde in den Filmen also detailgetreu, wenn nicht sogar eine Spur intensiver, wieder gegeben. So verhält es sich aber nicht mit allen Elementen welche die Filme aus der griechischen Mythologie miteinfließen lassen. Darum soll im nächsten Kapitel der Versuch einer Gegenüberstellung gemacht werden, in welcher Film und Mythologie verglichen werden.

V. Mythos und Film im Vergleich

1. Zeitgenössisch angepasste Darstellungsmodi

a. Die griechischen Götter am Puls der Zeit

Nach einer detaillierten Darstellungsanalyse der Götter auf der Filmleinwand, lässt sich ein bestimmter Aspekt deutlich hervorheben. Die Götter sind stets wunderschön.

Natürlich liegt Schönheit immer noch im Auge des Betrachters und ist relativ. Das allgemeine Schönheitsideal jedoch variiert meist zwischen den verschiedenen Generationen. Jede Epoche hat ihre eigenen Vorstellungen von Schönheit; es lassen sich aber ähnliche Muster erkennen, die laut Daniel Devoucoux auf die Ansicht der alten Griechen zurückgehen:

„Schönheit ist ein äußerst relativer Begriff. Was für uns als schön gilt, kann in anderen Kulturen als ausgesprochen hässlich betrachtet werden. Schönheit ist ein Konstrukt. Die Griechen hatten die Prinzipien von Form, Proportion, Harmonie, Symmetrie und Gleichgewicht in ihrer Vorstellung von Schönheit, haben aber vor allem viel mit der Bilderwelt und wenig mit dem Leben zu tun.“¹⁴⁵

Das Schönheitsideal der Moderne orientiert sich immer noch an der Antike, deren Wahrnehmung von Schönheit auf die antiken griechischen Skulpturen und Statuen zurückzuführen war. Diese Skulpturen zeigten meist Götter, in ihrer prächtigsten Form.

Die Schönheit der Götter wurde von den Autoren der Mythen stets hervorgehoben. Einerseits um die Götter somit als Überwesen hervor stechen zu lassen und sie deutlicher von den Menschen abzugrenzen (siehe Kapitel IV.4.b), andererseits vielleicht auch um durch ihre bezaubernde Schönheit von ihren zahlreichen Grauentaten abzulenken, die in den modernen Mythenfassungen meist verharmlost werden, so schreibt auch Kenneth C. Davis: „Die griechischen Götter mögen von bezaubernder Schönheit gewesen sein, dennoch stecken die

¹⁴⁵ Devoucoux, Daniel, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, Transcript: Bielefeld 2007, S. 76.

Geschichten über sie genauso voller Grausamkeit, Gewalt, Inzest, Ehebruch, Geschwisterrivalität und niederer Motive wie die Mythen Mesopotamiens oder Ägyptens, [...].“¹⁴⁶

Die antiken Skulpturenideale spielen in den Götterfilmen dementsprechend eine wesentliche Rolle. Das Medium Film legt besonderen Wert auf Äußerliches, da es berechtigt ist, neben der Stimme und dem Charakter, auch Gesicht und Körper in Szene zu setzen. So ist der Film auch in der Lage Normen und Regeln der Schönheit zu schaffen, die anschließend von den Zusehern nachgeahmt werden können. Die physische Attraktivität der Stars leistet den ästhetischen Beitrag zum Gesamtkonzept des Films. Der Unterhaltungswert wird in Folge positiv beeinflusst und der Film somit erfolgreicher. Das Äußere spielt also eine wesentliche Rolle im Medium Film.

Der Film gilt als internationaler Koordinator von Schönheitsidealen, so dass der Zuschauer dazu angeregt wird, seine Idole nachzuahmen. Die Schönheit des Stars ist jedoch kurzlebig und unantastbar, der Star bleibt unnachahmbar und wirkt auf den Zuschauer wie ein Gott.

In den Filmen über Götter und griechische Mythen, geht das Verlangen nach Schönheit also noch einen Schritt weiter. Übers Schönheiten müssen her. Von den Autoren der Antike bereits als überdurchschnittlich schön geschildert, werden die Götter und Halbgötter, aber auch die Helden der Filmepen, laut diesem Credo besetzt. Die Figuren sind schön, stark, lieblich, authentisch und trotzdem aus Sicht der jetzigen Menschen ansprechend und attraktiv. Der Film präsentiert Schönheit als Selbstverständlichkeit, er passt sich dem jeweiligen Schönheitsideal seiner Gegenwart an und wird somit bildlicher Zeitzeuge der ästhetischen Ideale. Er soll das menschliche Verlangen nach Schönheit, das bereits von Freud erkannt wurde, stillen.

Sünderhauf beschäftigt sich mit dem Antikenideal in der Kunst und den Ästhetik Vorstellungen der Gegenwart, die Rolle der Antike nimmt laut ihr starken Einfluss auf die Repräsentation des heutigen Körperideals und beschreibt das

¹⁴⁶ Davis, Kenneth C., *Wo hat Prometheus das Feuer versteckt. Alles, was Sie über die Mythen der Welt wissen sollten*, Lübbe: Bergisch Gladbach 2006, S. 228.

Phänomen an Hand eines Kunstwerks von Ernst Seger:

„Die Geschöpfe des Prometheus“, so der Titel einer Plastik des Berliner Bildhauers Ernst Seger (1869-1939), die 1917 in der *Schönheit* abgebildet wurde, zeigt den sitzenden Gott Prometheus, den antiken Menschenschöpfer, der zwischen seinen Beinen das von ihm erschaffene Menschenpaar wie Spielzeug in den Händen hält und mit Stolz betrachtet. Der Gott ist mit griechisch-antiker Frisur und Barttracht dargestellt und erscheint im Vergleich zu seinen Geschöpfen übermächtig groß. Seine statarische Sitzhaltung und die dunkle Bronzepatina, lassen ihn wie eine antike Skulptur erscheinen. Die beiden marmornen Figuren wirken hingegen wie lebendige Menschen der Gegenwart: Sie tragen zeitgenössische Frisuren, wobei sich das Haar farblich vom hellen Inkarnat absetzt, und auch die Gesichter sind veristisch wiedergegeben. Der Eindruck ihrer Lebendigkeit wird durch ihre bewegten Standmotive und ihrem ausdrucksvollen Blick verstärkt. Segers Darstellung thematisiert das Verhältnis von Antike und Gegenwart. Die körperliche Schönheit des zeitgenössischen Menschen ist das Resultat der Vorbildwirkung der Antike. Doch die Nachahmung der Antike erzeugt nicht neue Griechen, sondern vielmehr den antiken Griechen ebenbürtige moderne Menschen. Die Bezugnahme auf das griechische Körperideal schließt demnach dessen Überwindung mit ein.“¹⁴⁷

Der Gott selbst bleibt also in seiner Ursprungsform dargestellt, die Menschen die er geschaffen hat leben stets in der Gegenwart. Ihre Schönheit ähnelt dennoch jener ihren Schaffers und zeigt sich als Resultat der Vorbildwirkung der Antike. Nach diesem Prinzip gehen auch die Macher der Antikfilme, welche die Götter stets in ihrer Ursprungsform zeigen.

In *Krieg der Götter* wird besonderen Wert auf Ästhetik gelegt. Der gesamte Film zeigt sich als Meisterleistung eines Regisseurs mit Sinn für Leinwandästhetik, der auf einen Monumentalfilm im Gemäldestil abzielte. Das äußerliche Erscheinungsbild der Götter spielt hier eine wesentliche Rolle. Ganz nach dem Stil den die Antike vorgab, präsentieren sich die Götter mit stählernen Körpern und gezeichnet schönen Gesichtern. Als Athene wurde sogar das französische Model Isabel Lucas besetzt, Apollon wurde von *Twilight*-¹⁴⁸ Star und Teenageridol Kellan Lutz verkörpert. Die Filme bedienen sich berühmten Schauspielern, die aus Betrachtung des Publikums als schön gelten und setzen diese nach Vorbild antiker Skulpturenideale in Szene.

¹⁴⁷ Sünderhauf, Ester S., *Griechensehnsucht und Kulturkritik. Die deutsche Rezeption von Winkelmanns Antikenideal 1840-1945*, Berlin: Akademie Verlag 2004, S. 183.

¹⁴⁸ Anm. des Autors: Verfilmung des gleichnamigen Erfolgsromans von Stephanie Meyer und Teenager Kassenschlager *Twilight*, Regie: Catherine Hardwicke, USA 2008.

Auch in *Kampf der Titanen* sind die Götter von Starschauspielern besetzt. Liam Neeson als Zeus und Ralph Fiennes als Hades sind zwar keine jungen Teenageridole mehr, aber sie sind dem Publikum als starke, attraktive männliche Schauspieler bekannt, die bereits in zahlreichen Hollywoodproduktionen zu sehen waren.

Der Film hält sich mit seiner Darstellung der Götter stärker an die Originalvorgaben der Mythen, dafür aber weniger an jene Körperideale der Antike. Erst die silbernen Brustpanzer der göttlichen Figuren zeichnen jene Körper, die auch antike Götterskulpturen schon präsentierten.

Eine äußerliche Beschreibung der Götter wurde bereits in Kapitel IV. 3 gegeben, es lässt sich jedoch noch in beiden Werken feststellen, dass das Schönheitsideal der Götter, neben dem der Antike auch mit jenem der Gegenwart übereinstimmt, leitet sich das eine schließlich von dem anderen ab.

b. Percy Jackson – ein mythologischer Ausflug in die Moderne

In *Percy Jackson* spielt das Schönheitsideal der Gegenwart noch eine viel wesentlichere Rolle, da der komplette Film in der Jetztzeit spielt. Der Jugendfilm *Percy Jackson* holt die Mythen der Antike erstmals in die Gegenwart. Die griechischen Götter, die in der Geschichte der Religion Stück für Stück vom jungen Christentum verdrängt wurden, sind noch am Leben, und weilen in Mitten der Vereinigten Staaten von Amerika.

Während *Percy Jackson* mit dem Auftreten der Götter in der zeitlichen Gegenwart, einen unverkennbaren Bruch in der Mythos Übertragung leistet, lässt sich auch allgemein eine starke Distanz zwischen Mythos und Film bemerken. Auffällig dabei erscheint, dass die Filme verschiedenste Elemente aus den antiken Mythen aufgreifen, sich aber nicht an die Originale halten. Dabei bilden sich Geschichten die aus einer Vermischung aus verschiedenen Mythen entstehen. Auch die Götter müssen dies am eigenen Leib miterleben, ihre Charaktere werden zum Teil aus ihrem Kontext gerissen und neu inszeniert.

Befasst man sich Interessenshalber ein wenig mit der griechischen Mythologie,

erwartet man von einem modernen Hollywood Fantasyfilm, der Halbgötter und Olympier ins New York der Gegenwart holt, wahrscheinlich so einiges. In *Percy Jackson* sieht man sich in diesem Fall wohl leider relativ bald enttäuscht. Es ist keine Neuerzählung der Göttergeschichten die dort weitergeht, wo die übrigen Verfilmungen der Perseus und Herkules Sagen aufgehört haben. Es ist mehr eine Mischung aus vielen Mythen zusammen, kreiert mit ein paar neuen Ideen, um sich besser an die Neuzeit anzupassen. Die Suche nach den drei Perlen der Persephone, die das Verlassen der Unterwelt ermöglichen sollen, ist dabei neu, auch wenn sie wohl angelehnt an den zwölf Aufgaben des Herkules sein soll. Die Hydra wurde laut Mythos auch von Herkules besiegt, Medusa dagegen deutet wiederum auf Perseus hin.

Es sind aber vor allem die Schauplätze, die in die Jetztzeit und in die USA verlagert wurden, die den größten Teil der Modernisierung der Mythen ausmachen. Der Standort der Medusa wirkt wie ein verlassener Steinfigurenverkaufsgarten. Die Hydra haust in einem Tempel, der wie die renovierte Akropolis von Athen, in Mitten eines Stadtparks aussieht, und natürlich Olymp und Hades, deren Eingänge sich am Empire State Building und hinter dem Hollywoodschild befinden.

Die Götter hingegen bleiben ihrer natürlichen Form treu. Zeit und Ortswechsel haben sie äußerlich nicht verändert. Nur Hades wirkt ein wenig „cooler“ und „rockiger“ als man ihn vielleicht aus anderen Verfilmungen kennt. Die Anpassung an die Moderne, macht sich bei den olympischen Göttern dagegen nur in ihrer menschlichen Gestalt bemerkbar.

Dass Percy mit besonderen Kräften ausgestattet ist, mit welchen er das Wasser, das seine Wunden heilt, um sich herum aus reiner Gedankenkraft kontrollieren kann erinnert fast schon mehr an Zauberkraft als an die Kräfte von Halbgöttern und deutet mehr auf populäre Fantasy Abenteuer à la Harry Potter hin.

Es scheint also nicht durchaus klar, um welche konkreten Mythen sich der Hollywood Streifen bemüht, hier darzustellen. Eine Tatsache die sich auch in den weiteren Mythologie Verfilmungen beobachten lässt. Im nächsten Punkt soll daher analysiert werden, in wie fern die Filme von den originalen Mythen abweichen, welche Stoffe sie aus verschiedenen Mythen sammeln und wie stark

die olympischen Götter davon betroffen sind.

2. Vermischung der Stoffe

In Folgendem wird vorwiegend auf den Konsens der Überlieferung Bezug genommen, wie sie in Gustav Schwabs *Schönsten Sagen des klassischen Altertums* erscheint. Das Werk ist in drei Bücher geteilt, die linear im Zusammenhang miteinander stehen.

Der erste Teil fasst jene Sagen zusammen die vor dem trojanischen Krieg einzuordnen sind, der zweite Teil umfasst die Sagen Trojas von der Erbauung bis zum Untergang, der dritte Teil widmet sich den Sagen die von der Heimkehr der Helden von Troja erzählen.

a. Die Rolle der Götter im Perseus Mythos

Perseus ist als Sohn von Danae und Zeus wohl einer der berühmtesten Heroen der griechischen Mythologie. Seine Geburt, die Andromedasage, sein Kampf gegen Medusa und der Kampf gegen Phineus und seine Armee gehören zu den vier großen Mythen um den Helden Perseus. Perseus wurde bei Homer sowohl als auch bei Hesiod erwähnt, hier allerdings ohne der Andromedasage. Aus der weiten Verbreitung des Mythos durch verschiedene Interpreten ergaben sich verschiedene Versionen, die jedoch nur gering voneinander abweichen.

Um den Inhalt des Films mit dem Mythos vergleichen zu können, soll der Inhalt nach Gustav Schwab hier, lediglich stark verkürzt, wieder gegeben werden.

Als ein Orakel dem König Akrisius weih sagte, sein Enkel möge ihn eines Tages töten und vom Thron stürzen, sperrte er seine Tochter Danae und ihren neugeborenen Sohn Theseus in einen Kasten und warf sie ins Meer. Unter dem Schutz Poseidons überlebten die beiden jedoch und wurden von dem Fischer Dyktys geborgen, der gemeinsam mit seinem Bruder Polydektes über die Insel bei Seriphos herrschte. Polydektes heiratete Danae und zog gemeinsam mit ihr Perseus auf. Als Perseus herangewachsen war, überredete er ihn große Taten zu vollbringen; so einigten sie sich darauf, dass er das Haupt der Medusa dem

König bringen solle. Die Götter leiteten ihn auf seinem Weg und so kam er zu den Graien, drei Schwestern die von Geburt an grauhaarig waren und alle drei nur ein Auge und einen Zahn miteinander teilten. Perseus nahm ihnen beides weg und um es zurück zu bekommen, mussten sie ihm den Weg zu den Nymphen verraten. Diese gaben Perseus die Flügel Schuhe, einen Schubsack als Tasche und einen Helm von Hundefell. So konnte er fliegen wohin er wollte, sehen wen er wollte und wurde von niemandem gesehen, wenn er es so wollte. Von Hermes erhielt er außerdem eine Sichel. Mit den neu erworbenen Sandalen flog er zu den Gorgonen Schwestern, zu denen auch Medusa gehörte. Von den Schwestern war nur Medusa sterblich, doch all:

„[...] ihre Häupter waren mit Drachenschuppen übersät, mit Schlangen statt Haaren bedeckt; große Haulähne hatten sie, wie Schweine, eherne Hände und goldene Flügel, mit welchen sie flogen. Jeden, der sie ansah, verwandelte dieser Anblick in Stein. Das wußte Perseus. Mit abgewandtem Gesicht stellte er sich deswegen vor die Schlafenden und fing nur in seinem ehernen, glänzenden Schilde ihr dreifaches Bild auf. So erkannte er die Gorgo Medusa heraus, Athene führte ihm die Hand, und schnitt dem schlafenden Ungeheuer ohne Gefährde das Haupt ab. Kaum war dies vollbracht, so entsprang dem Rumpfe ein geflügeltes Roß, der Pegasus, und ein Riese, Chrysaor.“¹⁴⁹

Nachdem Perseus den abgeschlagenen Kopf in seine Tasche gepackt hatte, machte er sich weiter auf seine Reise. Er bat den König Atlas um seine Gastfreundschaft doch als dieser ihn wegschickt, hält er ihm das Haupt der Medusa zur Strafe entgegen. Aus den Lüften erkannte er eine junge Frau die an einen Felsen gefesselt war. Bezaubert durch ihre Schönheit eilte er ihr zu Hilfe, so erzählte sie ihm sie sei Andromeda, die Tochter des Königs Kepheus und ihre Mutter habe mit ihrer Schönheit gegen jene der Meeresnymphen geprahlt. So zürnten die Nereiden und ihr Freund, der Meeresgott Poseidon drohte mit einer Überschwemmung und einem allesfressenden Ungeheuer aus dem Wasser das er auf die Stadt los lassen würde. Ein Orakel versprach die Katastrophe könne verhindert werden, wenn die Tochter des Königs dem Fisch zum Fraß vorgeworfen würde. So drang das Volk den König sie an den Felsen zu binden und dort auf ihr Schicksal zu warten.

Andromedas Eltern, krank vor Sorge, versprachen Perseus ihr Königreich und die Hand ihre Tochter, wenn er das Ungeheuer bezwingen würde. So gelingt es

¹⁴⁹ Schwab, *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*, S. 46.

Perseus den Haifisch mit seinem Schwert zu töten und wie versprochen erhält er Andromeda zu Gemahlin.

Der Mythos um Perseus schließt ab diesem Zeitpunkt noch weitere Abenteuergeschichten mit ein, die für diese Arbeit jedoch nicht mehr relevant sind.

Es lassen sich also einige Parallelen zwischen *Kampf der Titanen* und dem Perseus Mythos ausmachen. Doch auch wenn der Film zunächst auf dem Mythos um den Helden Perseus zu basieren scheint, geht er bei genauerem Hinsehen, weit weg von seinem Original und lässt den Mythos ab einem gewissen Punkt ganz hinter sich.

Der Name der Hauptfigur des Films Perseus deutet klarerweise auf den Mythos hin, so auch die Geschichte seiner Geburt. Sein Vater war der Göttervater Zeus, der sich in fremder Gestalt in das Schlafgemach der Königin Danae schlich, die schließlich ein Kind von ihm gebar.

Doch bereits ab hier, kommt es zu ersten Abweichungen. In *Kampf der Titanen* ist Akrisius der Gemahl der Danae, der die Schande die Zeus in sein Schloss gebracht hat, nicht ertragen kann und die beiden somit in die Fluten wirft. Der Mythos dagegen besagt Akrisius sei der Vater der Danae, dem ein Orakel prophezeite, sein Enkel würde ihm Leben und Thron rauben, weshalb er die beiden in den Holzkasten sperrt und sie ins Meer wirft.

In *Kampf der Titanen* überlebt Danae nicht. Nur Perseus kann auf Grund seiner göttlichen Abstammung lebendig geborgen werden. Wie bei Schwab findet ein Fischer die Kiste, er und seine Frau adoptieren Theseus jedoch und führen mit ihm ein Leben auf See.

Laut Schwab überleben Theseus und Danae und wurden ans Ufer der Insel Seriphos gespült, wo sie von den Brüdern Dyktys und Polydektes geborgen und aufgenommen wurden.

Im Film stirbt Theseus Familie bei einem Angriff von Hades. Das Motiv seiner Heldenreise ist demnach ein Rachefeldzug gegen Hades, verstärkt durch das Unheil das Hades auf Argos an zu drohte. In Argos prahlte die Königin Kassiopeia nämlich mit der Schönheit ihrer Tochter Andromeda gegen die von Aphrodite.

Laut Schwab hatte Andromedas Mutter gegen die Schönheit der Meeresnymphen geprahlt, nicht der Aphrodite, und ihre Mutter musste auch nicht mit dem Tod dafür bezahlen. Auf Andromeda traf Perseus hier auch das erste Mal als er sie aus der Luft an den Felsen gebunden sah. Im Film sind jedoch beide im Palast anwesend, als Hades kam um Kassiopeia und ganz Argos für ihre Taten zu bestrafen. In beiden Versionen droht Argos der Angriff eines Seeungeheuers, in Schwabs Version ist es von Poseidon gesandt, im Film von Hades. Ab hier schlägt der Film eine deutlich andere Richtung ein als der Mythos von Schwab. Zwar macht er sich auch auf den Weg, das Haupt der Medusa abzutrennen, jedoch um damit den Kraken des Hades zu bekämpfen. Er startet seine Reise mit einigen Soldaten aus Argos sowie mit Io, die zwar eine Figur der griechischen Mythen ist, jedoch hier komplett aus ihrem ursprünglichen Kontext genommen wurde. Im Film ist sie die Perseus schließlich zur Frau nimmt, im Mythos heiratet er Andromeda, diese Verbindung entsteht erst im zweiten Teil *Zorn der Titanen*, wenn Io nicht mehr am Leben ist. In *Kampf der Titanen* muss Perseus gegen den entstellten, von Hades gesandten Akrisius kämpfen, sowie riesige Skorpione die aus dessen Blutstropfen entstehen. Dies kommt bei Schwab gar nicht erst vor und wurde frei ins Filmskript hinzugefügt. Auch, dass Medusa sich in der Unterwelt befindet und keine Schwestern präsent sind, ist eigenmächtig von den Filmemachern entschieden worden. Pegasus wird Perseus von den Göttern zur Hilfe geschickt, auf ihm bewegt sich Perseus nach dem Sieg über Medusa durch die Lüfte. Laut Mythos entsteht Pegasus aber erst aus dem abgetrennten Haupt der Medusa, Perseus fliegt dank seinen geflügelten Sandalen.

Die Hilfe die er von den Göttern erhält ist sowohl in Schwabs Version des Mythos als auch im Film ein wesentliches Sujet, wird jedoch anders behandelt. Bei Schwab erhält Perseus Unterstützung von dem Götterboten Hermes und der Schutzgöttin Athena. Im Film jedoch ist es Zeus der seinem Sohn aktiv zu Hilfe kommt, indem er ihm einen Obolus gibt, ein Schwert und Pegasus schenkt.

Mit dem Haupt der Medusa gelingt es Perseus schließlich das Meeresungeheuer zu besiegen, laut Mythos benötigt Perseus nur ein Schwert hierfür. In beiden Fällen kann er Andromeda retten, doch im Film lehnt er ihre Offerte ab, an ihrer Seite über Argos zu herrschen, laut Schwab heiraten die beiden aber.

Der Film umfasst also den Mythos um die Geburt von Perseus und die Andromedasage, behält aber nur gewisse Fakten aus der Ursprungsversion. Die Götter sind in beiden Fällen präsent, doch während die Götter bei Schwab nur eine kleine Nebenrolle spielen, schließt der Plot des Filmes die Götter mit ein und macht sie so zu einem wichtigen Teil der Handlung. Der Konflikt entsteht erst durch die Menschen die sich gegen die Götter aufrüsten.

In beiden Fällen wird das Ungeheuer zwar von einem Gott entsannt, doch im Film wird der Konflikt zwischen Menschen und Göttern deutlich stärker hervorgehoben. Es ist nicht wie der Titel es wohl zu vermuten lasse, ein Kampf zwischen Götter und Titanen, denn Titanen kommen gar keine vor, sondern ein Kampf zwischen Menschen und Göttern. Als Nebenstrang fließt außerdem die Vater Sohn Beziehung zwischen Zeus und Perseus mit ein, die dem Film noch eine emotionale Note hinzufügt.

Im Film wird mehrfach behauptet, dass Zeus die Menschen erschaffen habe (Zeus: „I created them“ 00:10). Laut Mythologie aber war es Prometheus.

b. Die Rolle der Götter im Theseus Mythos

Theseus galt in der griechischen Mythologie als großer Held und König von Athen. Als Sohn von Aigeus und Aithra, der Tochter des Königes Pittheus von Trözen, stieg seine väterliche Abkunft zu dem Könige Erechtheus und zu jenen Athenern auf, die nach der Sage des Landes aus dem Boden desselben unmittelbar entsprossen waren.

Theseus Geburt

Da seine Gemahlin ihm keine Kinder schenken konnte, vermählte sich Aigeus, der König von Athen, heimlich mit der Tochter des Königs von Trözen, dessen Gastfreundschaft er während einer Reise genoss.

Er lies sie schwören, dass wenn sie einen Sohn von ihm gebären sollte, sie ihn groß ziehen würde ohne die Identität von seinem Vater preiszugeben. Wenn der Junge alt genug sei, um das Schwert und die Schuhe die ihm sein Vater hinterließ, aus dem Felsen zu ziehen, solle er sich auf die Suche nach Aigeus

machen.

Den Sohn, den sie auch wirklich gebär, nannte sie Theseus und ließ ihn unter der Fürsorge seines Großvaters Pittheus aufwachsen, der verbreitete sein Enkel sei ein Sohn des Poseidon. Als der Junge herangewachsen war, hielt die Mutter das Versprechen, das sie einst dem König gegeben hatte und so machte sich Theseus auf die Reise nach Athen.

Theseus und der Minotaurus

Nachdem Theseus seinen Vater ausfindig machen konnte, bot er sich als Opfer für den Minotaurus an, ein schreckliches Wesen das halb Mensch halb Stier war und dem alle neun Jahre sieben jungfräuliche Männer und sieben jungfräuliche Mädchen aus Athen geopfert werden mussten. Theseus wollte so die Gunst der Athener erhalten, plante aber den Minotaurus, der in einem Labyrinth auf Kreta lebte, zu bezwingen und lebendig das Labyrinth zu verlassen.

Die Tochter des König Minos, der in Kreta herrschte, fand Gefallen an dem jungen Theseus und gestand ihm ihre Zuneigung. Sie gab ihm einen Knäuel Faden, den er am Eingang des Labyrinths festband und bis an die Stelle wo der Minotaurus sich befand, ablaufen ließ. Sie gab ihm auch ein Schwert, mit dem er das Ungeheuer töten würde. Theseus konnte das Biest bezwingen und fand dank dem Zwirn aus dem Labyrinth heraus. Mit Ariadne gemeinsam verlies er Kreta und hatte einmal mehr eine Heldentat vollbracht.

Theseus und Phaedra

Die Geliebte aus seiner Jugend Ariadne, die er damals ihrem Vater Minos entführt hatte, wurde von ihrer kleinen Schwester Phaedra begleitet, die alleine nicht zu ihrem tyrannischen Vater zurück kehren wollte. Als dieser gestorben war, kehrte das Mädchen nach Kreta zurück und wuchs bei ihrem Bruder, der nun über die Insel herrschte, zu einer wunderschönen jungen Frau heran.

Theseus, dessen Gemahlin Hippolyte bereits vor einiger Zeit verstorben war, bat den Bruder um die Hand von Phaedra, in der Hoffnung sie möge ihrer Schwester Ariadne ähnlich sein. Sie wurde ihm zur Frau gegeben und die beiden bekamen

bald zwei Söhne. Theseus hatte bereits einen Sohn in die Ehe mitgebracht, Hippolytos, der im Alter von Phaedra war, und der jungen Frau nicht unbeachtet blieb. Sie verliebte sich also in ihren Stiefsohn und nach einigen Versuchen der Zurückhaltung, musste sie ihren Gefühlen schließlich nachgeben und machte ihm Avancen. Phaedras Liebe wurde jedoch von dem Sohn, der seinem Vater treu war, mit Abscheu abgewiesen und weil sie mit dieser Schmach nicht leben wollte, erhängte sich Phaedra. Theseus hinterließ sie einen Brief indem sie Hippolytos als Schuldigen bekannte, so verfluchte Theseus seinen Sohn und Hippolytos musste mit seinem Leben bezahlen.

Dies sind nur vereinzelte Anekdoten, verkürzt wiedergeben, aus zahlreichen Mythen um den Helden Theseus. Sie greifen jene Elemente heraus, die auch in *Krieg der Götter* eine Rolle spielen.

Krieg der Götter

Auch hier ist die Hauptfigur Theseus, der als Mensch einen Kampf zwischen Göttern und Titanen verhindern soll. Die Geschichte seiner Herkunft ist jedoch schon eine andere, als der Mythos um Theseus besagt. Zwar wird auch er als Bastard Kind gehandelt, jedoch wurde seine Mutter von einem Mann vergewaltigt, aus diesem Gewaltakt entstand Theseus.

Theseus ist ein einfacher Bauernsohn, dessen elterliche Linie nicht auf königliches Blut zurückzugehen scheint. Auch hat er keinen Großvater der ihn aufgezogen hat und verbreitet er sei der Sohn des Poseidon, dafür begleitet Zeus ihn, in menschlicher Gestalt, auf seinem Lebensweg und lehrt ihm das Kämpfen. Theseus Mutter wird von der brutalen Armee des König Hyperion vor den Augen ihres Sohnes ermordet. Theseus will sie rächen, wird aber von der Armee in Gefangenschaft genommen. Dort trifft er auf das Orakel Phaedra. Die Figur der Phaedra ist hier eine ganz andere als bei Schwab. Alles was von Phaedra aus dem Mythos bleibt ist ihr Name und das Liebesverhältnis zu Theseus, aus welchem ein Sohn hervor geht, nicht jedoch zwei. Die beiden heiraten auch nicht, da Theseus von Zeus in den Olymp geholt wird.

In *Krieg der Götter* zieht Theseus aus dem Felsen auch kein Schwert und

Sandalen hervor, sondern den Epeirusbogen, der im Film eine wichtige Rolle spielt. Kurz darauf kämpft er gegen ein Monster, das einem übergroßen Menschen mit Stierkopf gleich kommt, es lässt daraus schließen, dass es sich hier um den Minotaurus hält, gegen den er auch bei Schwab kämpfen muss. In beiden Fällen kann er das Ungeheuer bezwingen.

Ein weiterer Aspekt der in beiden Versionen um Theseus verdeutlicht wird, ist die Unterstützung der Götter die der sterbliche Theseus erhält. Schwab weist einige Male darauf hin, dass Theseus unter dem Schutz des Poseidon steht, als dessen leiblicher Sohn er lange Zeit galt. Auch mit Athenes Hilfe kann er rechnen, die als Schutzgöttin von Athen galt. In Krieg der Götter erhält Theseus Hilfe von Zeus, Poseidon, Athene und Ares, die sich allesamt für ihn einsetzen und ihm im Kampf gegen Hyperion und seine Armee zur Seite stehen.

Hierauf beschränken sich die Parallelen zwischen Film und Mythos aber auch schon wieder. Die restlichen Abenteuer rund um Theseus werden nicht erwähnt, denn er wird gegen Ende des Films von Zeus auf den Olymp geholt, wo er an der Seite der Götter weiter gegen die Titanen kämpft. König war er in Krieg der Götter nicht, aber als Held wurde er von vielen Generationen nach ihm gefeiert.

Die Rolle der Götter ist im Film weitaus wichtiger als im Mythos. Die Götter, die schon im Titel als Hauptpersonen angekündigt werden, sind nicht nur bloße Gehilfen des Helden Theseus, um sie bildet sich ein eigener Plot. Theseus Mission ist es die Freilassung der Titanen zu verhindern, um einen Krieg zwischen Göttern und Titanen zu vermeiden, doch Theseus scheitert, die Götter müssen nun den Krieg aufnehmen und rücken ins Zentrum der Handlung.

Es lassen sich also bei allen drei Filmen gravierende Unterschiede zwischen Mythos und Film erkennen. Die Götter kommen in dem großen Potpourri, den die Filmemacher aus den verschiedensten Mythenstoffen in ihren Werken kreieren, noch beinahe glimpflich davon. Interessant ist dabei vor allem, der bedeutende Rollenstatus den die Götter für den Plot übernehmen und wie es dem Film gelingt, sie trotz immer noch wenigen physischen Auftritten, dennoch in den Vordergrund zu stellen.

Die vielen mythologischen Veränderungen, die in den Antikfilmen oft zwecks ökonomischer Gründe vorgenommen wurden, bleiben aber auch vom Publikum längst nicht unbeachtet. Obwohl der moderne Antikfilm und die griechischen

Götter beachtlich viele Zuschauer ins Kino locken können, scheint die Zahl der negativen Kritiken ebenso beachtlich hoch.

3. Publikum und Rezeption

Die Erfolge des Antikfilms wurden bereits in Kapitel **III.1.d** zum Vorschein gebracht. Es soll nun an Hand der ausgewählten Filme analysiert werden, ob und wenn ja, wie weit die neue Generation der Antikfilme an die Erfolge ihrer Vorgänger anknüpfen kann und wie die Reaktionen von Publikum und Kritikern ausfallen.

a. Bildender Aspekt

Der bildende Aspekt steht seit Beginn des Antikfilms mit dessen Rezeption in der Film- und Geisteswissenschaft in Verbindung. Eine Antwort auf die Frage, ob sich der Film tatsächlich als bildendes Medium etablieren konnte, bleibt für diese Arbeit dennoch nebensächlich. Es gilt aber zu hinterfragen, in wie fern die Verfilmungen antiker Stoffe, einen authentischen Eindruck über die Zeit in der ihre Handlung spielt, vermitteln können. Die Chancen auf das immense Publikum, das somit erreicht werden kann, erkennt auch Wieber:

„Seit den 1990er Jahren gerieten insbesondere die Verfilmungen antiker Klassiker in das Blickfeld der Klassischen Philologie, oft unter dem Aspekt der fachdidaktischen Möglichkeiten. Mit dem gestiegenen Interesse an der Rezeption der Antike öffnen sich die Altertumswissenschaften den populären Verfilmungen antiker Inhalte, die in der von neuen und alten Medien beherrschten Welt ein Riesenpublikum erreichen und das Bild der Antike nachhaltig prägen.“¹⁵⁰

Als Zeitzeuge geschichtlicher Ereignisse, kann der Dokumentarfilm beispielsweise gesellschaftskritische Momente einfangen und zu aufklärerischen Zwecken in einem neuen Licht wiedergeben. Der Spielfilm dagegen, greift auf Geschichte zurück um eine neue Geschichte zu erzählen, dabei versucht er in erster Linie aber zu unterhalten. Im Antikfilm werden antike Stoffe somit neu erzählt, da sie nicht eins zu eins wiedergegeben werden können.

¹⁵⁰ Wieber, „Antike am laufenden Meter“, S. 22f.

Ein wichtiger Punkt ist hier vor allem Ausstattung, und Kostüm, damit eine plausible Vorstellung der damaligen Zeit wiedergegeben werden kann. Filmemacher, die antike Stoffe bearbeiten, müssen sich in Folge erst mit viel Recherchearbeit an das Werk annähern. So schreibt auch Wieber:

„Sowohl bei der Produktion von antiken Historienfilmen im Stile Hollywood als auch bei der Rezeption durch das Publikum spielte von Anfang an die Ausstattung eine wichtige Rolle. Die gewaltige Recherche, die am Beginn eines jeden Projektes stand, findet einem Topos gleich Erwähnung in den Printmedien und Reklamefeldzügen der Studios – das gilt auch für die jüngsten Antikfilme.“¹⁵¹

Zur Realisierung von ästhetischen Detailtreue der Antike, braucht es das passende Equipment und genügend Arbeitskräfte, die Recherchearbeiten durchführen können. Dies hängt natürlich stark vom Budget ab. Die neuen Antikfilme orientieren sich dabei, vorwiegend an älteren Produktionen (siehe auch Kapitel **II.2.c**):

„Unternimmt man eine Bewertung der Antikfilme nach künstlerisch-ästhetischen Prinzipien, so gehorcht die Mehrzahl den Gesetzen des Mainstreamkinos: Film bildet so die popularisierte Leseart einer klassizistisch, besonders durch das 19. Jahrhundert geprägten Version der Antike ab, wobei der Anspruch auf Detailtreue in der Darstellung je nach ökonomischer Potenz der Produktionsfirma differiert.“¹⁵²

Neben der Ausstattung, kommen diverse gesellschaftskritische Aspekte der damaligen Zeit hinzu, die es gilt aufzugreifen und neu zu verarbeiten. In den Götterfilmen ist es vor allem wichtig, die Beziehungen zwischen den Göttern und den Menschen richtig wiederzugeben. Die olympischen Götter sind keine Fabelwesen aus antiken Mythen, sie waren ernstzunehmende religiöse Gestalten, an die das antike Griechenland fest glaubte. Die ausgewählten Filme greifen allesamt dieses, zum Teil ambivalente Verhältnis zwischen Menschen und Göttern auf. Übermittelt wird eine Vorstellung von einer Kultur die Jahrtausende zurück liegt. Werte die besonders der gegenwärtigen Generation nicht mehr bekannt sind.

Durch die aufwändigen Filmepen die antike Sujets behandeln, gelingt es der breiten Masse eine Vorstellung dieser Zeit ins Gedächtnis zu rufen. Gerade Filme wie *Percy Jackson*, der zwar eine Literaturverfilmung eines

¹⁵¹ Ebd., S. 30.

¹⁵² Ebd., S. 30f.

zeitgenössischen Romans ist und sich nur ideentechnisch an Teilen von Homers *Illias* orientiert, spricht ein besonders junges Publikum an. Diesem wird ein Einblick in die antike Mythen- und Götterwelt geboten, wie es ihm in der Schule nur noch selten geboten wird. Nicht die damalige Zeit wird wiederhergestellt, aber das Wissen über den Olymp, der Unterwelt und den zwölf olympischen Göttern wird verbreitet. Ein Eindruck wird vermittelt und zumindest eine Idee entsteht in den Köpfen junger Menschen, die sich vielleicht sonst kaum mehr mit den mythischen Stoffen und den Göttern auseinander setzen würden.

Obwohl der Götterfilm durch Fantasy Abenteuer wie *Percy Jackson* die Jugendgeneration als weitere Zielgruppe für sich entdecken konnte, ist ein wesentliches Problem dabei aber die Tatsache, dass Dokumentation und Fiktion nicht mehr unterscheidbar ist. Im Bildergedächtnis fließen sie immer stärker ineinander. Da Bilder leichter haften bleiben als Worte, besteht mit der Besichtigung von Filmen, die falsche Fakten übertragen oder Mythen anders überliefern, ein falsches Bild der Antike und eventuell auch der Götter:

„Bei vielen neueren Antikfilmen mit historischem Sujet ist umgekehrt eine Annäherung der Geschichte an die Mythologie zu verzeichnen. Ohnehin sind in der gesamten gegenwärtigen Medienwelt die Grenzen zwischen Fakten und Fiktionalität fließend geworden. Dies zeigt auch Auswirkungen auf den Umgang mit Geschichte.“¹⁵³

Die Auseinandersetzung von Geschichte im Film ist das Grundthema der Antikfilme. Die Spielfilme sollen die Vergangenheit, in der die Handlung angesiedelt ist, visuell für das gegenwärtige Publikum rekonstruieren. So entsteht eine bildhafte Zeitreise für Zuschauer, die Einblicke in ganz andere Zeiten bietet. Aber kann der Film nun auch Zeitzeuge von Mythen und Göttern sein?

Der Antikfilm muss in diesem Fall Götter in Bildern darstellen, Götter deren Existenz nie bewiesen wurde und deren Abbild nur aus den in Stein gemeißelten Skulpturen bekannt sind.

Die ausgewählten Filme machen Mythen und Götter sichtbar. Noch viel mehr, sie geben ihnen Persönlichkeit. Götter können plötzlich Gefühle zeigen, die

¹⁵³ Ebd., S. 27.

Menschen unterstützen, ihre Kinder lieben. Der Zuschauer erhält einen Einblick auf den Olymp, erfährt in welchem Verhältnis die Götter zueinander und zu den Menschen stehen, wie sie gelebt und geherrscht hatten

Günter Riederer sieht die gesellschaftskritischen Aspekte und die Wichtigkeit von Mentalitäten. Er schreibt in seinem Beitrag im Sammelband *Visual History* hierzu folgendes:

„Neben ihrer Fähigkeit zur Dokumentation historischer Vorgänge können Filme – und insbesondere Spielfilme – zum anderen aber auch als Quelle einer Geschichte der Mentalitäten gelesen werden. Seit den Tagen Siegfried Kracauers weiß die Filmgeschichte, dass Filme über das politische und kulturelle Selbstverständnis einer Gesellschaft Auskunft geben.“¹⁵⁴

Der Antikfilm steht in einem konstanten Spannungsverhältnis zwischen Bildung und Unterhaltung, Hochkultur und Massen Kultur. Es ist vielleicht fraglich, ob sich Geschichtsbewusstsein tatsächlich angemessen durch amerikanische Blockbuster vermitteln lässt. Fakt ist aber, dass die Filme eine Idee entstehen lassen können. Sie kreieren ein Bild der Götter von damals, oder holen es zumindest zurück ins Gedächtnis. Das Bild der Götter und ihre Geschichte, die durch die Verfilmungen wiedergegeben werden, mögen teils mehr, teils weniger authentisch sein. Es gelingt ihm zumindest, die Menschen wieder mit den alten Mythen vertraut zu machen. Der Film kann also in diesem Fall sehr wohl als Bildungsmedium eingesetzt werden, muss sich dann aber abgrenzen von einem reinen Unterhaltungsfilm der auf hohe Einspielgewinne abzielt, sonst ist ihm negative Kritik sicher.

b. Kritik

Ob nun das Fantasyspektakel *Percy Jackson*, der künstlerische Monumentalfilm *Krieg der Götter* oder die beiden Teile der 80er Jahre Verfilmung *Kampf der Titanen*; sie alle wurden von Kritikern überwiegend negativ aufgenommen. Die Handlungen seien voraussehbar, die Effekte zu kommerziell, die Plots nicht

¹⁵⁴ Riederer, „Film und Geschichtswissenschaft. Zum aktuellen Verhältnis einer schwierigen Beziehung“, *Visual History*, Hg. Paul Gerhard, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2006, S. 96-114, S. 99.

genügend ausgearbeitet, und der mythologische Hintergrund weitgehend vernachlässigt. Tatsächlich lässt sich an Hand der Vergleiche (siehe Kapitel V.2) deutlich erkennen, dass die Mythen nicht getreu wieder gegeben wurden. Weniger noch, sie wurden entstellt. Dass Literaturverfilmungen es aber allgemein immer schwierig haben, bei Kritikern zu punkten, zeigt auch der Beitrag zum Film *Troja*: „Petersens epische Technik: Troja und seine Homerische Vorlage“ der 2008 in Stefan Neuhaus *Literatur im Film. Beispiele einer Medienbeziehung* erschien:

„Literaturverfilmungen haben bei der Kritik immer einen schweren Stand. Verantwortlich hierfür dürfte wohl der Umstand sein, dass unsere Vorstellungen von künstlerischer Qualität immer noch von der klassisch-romantischen Ästhetik beeinflusst sind. Nach ihr hat nur das originäre Kunstwerk einen Wert; dagegen steht alles, wozu es anstößt, im Verdacht, geist-, phantasie und somit kunstloser Abklatsch zu sein. Man könnte nun meinen, das jeweils spätere Werk verfälscht worden und nicht wieder zu erkennen sei. Dies droht vor allem dann, wenn die Entstehung des ursprünglichen Kunstwerks schon länger zurückliegt und es durch verschiedene Prozesse der Kanonisierung als Teil eines gemeinsamen kulturellen Erbes angesehen wird: Je älter ein künstlerisches Produkt ist, je näher es am Beginn künstlerischen Schaffens überhaupt steht, umso wertvoller erscheint es uns. Wie sein Schöpfer, das Originalgenie, kann es manchmal sogar eine religiöse Dimension gewinnen und – in letzter Konsequenz – Objekt von Verehrung werden.“¹⁵⁵

Verfilmungen von homerischen Stoffen haben es also besonders schwer, Kritiker zu überzeugen, da Homers Werke am Beginn von jedem künstlerischen Schaffens stehen. Nur das Original hat Wert, da in diesem Fall das Original aber um etliche Zeit zurück liegt, und es sich um Mythen handelt, waren Überlieferungen notwendig, um die Mythen lebendig zu halten. Kaum eine literarische Überlieferung musste allerdings so viel Kritik einstecken, wie die neue Generation Antikfilme, welche die Götter zurück auf die Leinwand brachten.

Dass *Kampf der Titanen* allein wegen seines Titels, viel Hohn einstecken musste, liegt auf der Hand, kommt in dem Film tatsächlich kein einziger Titan vor. Doch auch die vielen eigenmächtigen Änderungen zum eigentlichen Mythos, lassen die Kritiker erschauern, so lässt sich auf der bekannten Filmkritikplattform

¹⁵⁵ Kofler, Wolfgang/Florian Schaffenrath, „Petersens epische Technik: Troja und seine Homerische Vorlage“, *Literatur im Film. Beispiele einer Medienbeziehung*, Hg. Stefan Neuhaus, Würzburg: Königshausen & Neumann 2008, S. 313.

filmstarts.de folgendes nachlesen:

„Wie bereits das Original vor drei Jahrzehnten äußerst frei mit der Perseus-Sage umsprang, fühlt sich nun wiederum Leterrier nicht zur Vorlagentreue verpflichtet. Zwar sind die Episoden - der Besuch bei den stygischen Hexen, der Kampf mit dem verfluchten König Calibos, die Überfahrt in die Unterwelt - leicht variiert übernommen worden. Die Erzählung selber wurde neu aufgezo-¹⁵⁶

Der Autor geht jedoch noch weiter, und zieht den Film mit seinen eigenwilligen Monsterkreationen, die nur lose an der Antike angelehnt sind, beinahe ins Lächerliche:

„Ob neben veralteten Popkultur-Verweisen nicht auch die alberne Überhöhung der Sagengestalten dem Zeitgeist zuwider läuft, ist eine streitwürdige Frage. Und eine, von der Leterrier sich gänzlich unbeeindruckt zeigt. Er weiß, dass er den Film mit Zeus' glitzerndem Harnisch, Lasttier-Skorpionen und vor allem dem absurd gigantomanischen Kraken allen Spöttern ausliefert.“

Lobenswert sei dennoch die Besetzung, die für die Götterfiguren ausgewählt wurde:

„Auf olympischer Seite dagegen wird haltlos chargiert. Die Charaktermimen Liam Neeson und Ralph Fiennes overacten sich als Göttergeschwister von Auftritt zu Auftritt gegenseitig. Anders hätten sie das unverschämt über alle Kitschgrenzen preschende Olymp-Design aber auch gar nicht ausfüllen können.“¹⁵⁷

Positiv fällt außerdem auf, dass zumindest der Perseusmythos als einfach verständliche Geschichte überliefert wurde:

„Abseits dieses misslungenen Experiments macht Leterrier vieles richtig. Die comichafte Überzeichnung antiker Sagengestalten wird das Publikum zwar brutal spalten, der Mut zu derart hingebungsvoll trashigem Design jedoch verdient Achtung. Außerdem gelingt es dem französischen Regisseur und seinem Autorentrio ganz nebenbei, über Perseus' Familienwirren eine einfach gestrickte und doch bestechend klar formulierte Adoleszenz-Geschichte zu erzählen.“

Kampf der Titanen spielte dennoch eine beachtliche Summe von 500 Millionen Dollar (Siehe auch Kapitel **IV.2.a**) ein, was die Filmemacher dazu veranlasste, eine Fortsetzung zu drehen. So plante man auch einen zweiten Teil von *Percy Jackson* in die Kinos zu bringen, nachdem der erste Teil, trotz vieler negativen

¹⁵⁶ Hamm, Jan, <http://www.filmstarts.de/kritiken/100063-Kampf-der-Titanen/kritik.html>; (01.04.2013).

¹⁵⁷ Ebd.

Kritiken, ein Kassenschlager war.

Die Kritikpunkte fallen hier ähnlich wie in Kampf der Titanen aus. Bemängelt wird vorwiegend zwar die fehlende Nähe zu dem Originalwerk von Autor Rick Riordan, aber auch die bunt gemischten Elemente, die aus den verschiedensten Mythen zusammen getragen worden sind und die daraus resultierende, fehlende Übersicht, wird kritisiert:

„Wer sich „Percy Jackson – Diebe im Olymp“ unbedingt antun möchte, sollte sich aber dann doch von der Buchvorlage entfernen, hat dies doch auch Chris Columbus teilweise getan und ein wenig an der Handlung herumgedreht um sie für sich zurechtzulegen. Auch einige Charaktere blieben dabei auf der Strecke. Außerdem ist eine gewisse Vorkenntnis der griechischen Mythologie vom Vorteil, da hier nicht weiter auf die Mythen eingegangen wird, sie werden nicht erklärt sondern einfach rausgefeuert. Man darf also gespannt sein ob es auch der zweite Teil in die Kinos schafft.“¹⁵⁸

Dennoch wird auch hier der Besetzung der olympischen Götter und Hades besonderes Lob ausgesprochen:

„Die Götter, zwischen denen ein verheerender Krieg ausbrechen würde, wenn Percy mit seiner Mission keinen Erfolg haben sollte, sind typengerecht mit durchweg ausdruckstarken Charaktermimen besetzt. Schließlich sollte ein mächtiger Gott schon mit seiner schieren Präsenz ordentlich Eindruck schinden. Diese Aufgabe meistern Sean Bean (Der Herr der Ringe – Die Gefährten, Troja) und Kevin McKidd (Königreich der Himmel, Die letzte Legion) auch mühelos – so dass die Szenen, in denen sie in 50er-Jahre-Trashfilm-Manier als Riesen durch die Szenerie marschieren, bevor sie sich auf Menschengröße niederschrumpfen, wahrlich nicht notgetan hätten. Am besten von den Götterdarstellern gefällt trotzdem Steve Coogan (In 80 Tagen um die Welt, Nachts im Museum). Als Unterwelt-Boss Hades, der mit seiner versklavten Frau Persephone (Rosaria Dawson, Death Proof, Sieben Leben) im Dauerclinch liegt, punktet er mit einer gehörigen Portion Selbstironie.“¹⁵⁹

Auch die Tatsache, dass die antike Götterwelt in die Gegenwart geholt wurde, sehen Kritiker als positiv. Es gibt dem Film eine eigene Note und öffnet gerade dem jungen Publikum die Möglichkeit sich einfacher mit dem Thema auseinander zu setzen:

„Die Tatsache, dass sich die Handlung hauptsächlich in der modernen Welt abspielt, birgt die Möglichkeit einer fetzigeren und erwachseneren Inszenierung, als es die ersten Teile von *Harry Potter* hergaben. Diese Chance weiß Chris Columbus auch zu

¹⁵⁸ Sasse, Denis, <http://www.filmtogo.net/percy-jackson-diebe-im-olymp/>; (01.04.2013).

¹⁵⁹ Petersen, Christoph <http://www.filmstarts.de/kritiken/99886-Percy-Jackson-Diebe-im-Olymp/kritik.html>; (01.04.2013).

nutzen. So führt die Reise der drei Jugendlichen auf der Suche nach den Perlen einmal quer durch die USA, wobei sie unter anderem in Las Vegas Halt machen und sich mit modernsten Mitteln wehren müssen. Dies gibt dem Film eine eigene Note und wird die junge Generation sicherlich begeistern können.“¹⁶⁰

Tarsem Singh begeistert hingegen ein reiferes Publikum, denn er setzt in *Krieg der Götter* mehr auf szenisch künstlerische Merkmale mit unglaublich gewaltsamer Grotesk, als auf die getreue Wiedergabe der antiken Mythenwelt. Dennoch wird die Story von Kritikern als schlüssiger als in anderen Verfilmungen empfunden:

„Bei *Immortals* findet man einen Mix aus den verschiedensten Sagen der griechischen Mythologie vor, die zu einer neuen Geschichte zusammengestellt werden. Diese Geschichte ist glücklicherweise in sich schlüssig und logisch aufgebaut – natürlich im Rahmen eines blutgewaltigen Actionfilmes, der auf dem Schema einer fantastischen Mythologie-Saga rund um Götter basiert und übernatürliche Fähigkeiten erlaubt. So gibt es zumindest keine Momente, in denen der Zuschauer unfähig ist, der soliden Handlung zu folgen oder sie zu verstehen.“¹⁶¹

Auch in *Krieg der Götter* stellt sich die Herausforderung der Mythenverfilmung als Problem dar, für Kritiker gilt sie als misslungen:

„Singh nimmt aus der Mythologie, was ihm und zur Story passt und puzzelt sich damit einen Fantasyfilm zurecht, der zwar Action satt bietet, aber alle enttäuschen dürfte, die sich eine Geschichte wünschen, die nicht nur Nuancen der griechischen Mythologie aufgreift. Natürlich ist es grundsätzlich eine Gratwanderung, die jedem Regisseur bevorsteht, der einen bekannten Stoff adaptiert: Klammert er sich zu krampfhaft an die Vorlage, wird dies gern als Makel ausgelegt; andererseits fragt man sich mitunter, warum ein bekannter Name genutzt wird, der so gar nichts mehr mit der Vorlage gemein hat. Singh wählte Letzteres, was zu einem unbefriedigenden Ergebnis verkommt. Wolfgang Petersens *Troja* war einst umstritten, weil der Regisseur jegliche mythologischen Aspekte strich, um die Handlung bodenständiger zu machen. Ein gewagtes, aber konsequentes Unterfangen, das gelang. Singh dagegen nimmt sich die Theseus-Sage vor (an der er kein großes Interesse hatte), adaptiert Elemente und verzieht sie mit einem realen Bezug - man denke nur an den Minotaurus und die Götter, die sterblich sind, Blut verlieren oder die Titanen, die menschliche Innereien haben. Alles Interpretationssache, aber damit verkommt ein übermächtiger Gott zu einem Jungen von nebenan, der zwar eine goldene Rüstung trägt, aber auch nicht mächtiger ist als du und ich. Nur, wenn die Götter nicht eingreifen dürfen und sterblich sind - wofür sie noch anbeten?“¹⁶²

¹⁶⁰ Ostertag, Markus, <http://www.moviemaze.de/filme/3268/percy-jackson-the-olympians-the-lightning-thief.html>; (01.04.2013).

¹⁶¹ Reichard, Kim, <http://www.gamona.de/kino-dvd/immortals-krieg-der-goetter.filmkritik-pc:article.2011243.html>; (01.04.2013).

¹⁶² Anonym, http://www.moviejones.de/kritiken/kritik-krieg-der-goetter_1637.html; (01.04.2013).

Zumindest entstehen also auch bei den Kritikern Reflexionen über die Götterwelt und Überlegungen, welche Funktionen ihnen von den Filmemachern zugetragen werden. In *Krieg der Götter* sind es anscheinend zu wenige. Sie haben ihren Glanz wie auch in *Kampf der Titanen* bereits verloren. Wie auch Hollywood, in Puncto Mythenverfilmung:

„Die einzige klare Linie, die Singh verfolgt, liegt in der visuellen Darbietung, nur diese scheint dem Regisseur am Herzen zu liegen. Die gesamte Laufzeit bleibt bei *Krieg der Götter* der fade Beigeschmack, warum es Hollywood nicht schafft eine mythologische Sage richtig umzusetzen und dafür einen Regisseur zu finden, der auch Leidenschaft für die Vorlage mitbringt. So verkommt *Krieg der Götter* wie viele andere Adaptionen zu dem Produkt eines visuellen Selbstdarstellers.“¹⁶³

Anhand der Kritiken der ausgewählten Filme, lässt sich feststellen, dass das Hollywoodkino in der Kategorie Verfilmung von Götterstoffen, bislang wohl versagte.

Das Publikum wird dennoch erreicht. Die aufwendigen Blockbuster versprechen zumindest eine Menge Spezialeffekte, überwältige Bilderwuchten und vor allem Unterhaltung. Unterhaltung für die breite Masse. In diesem Fall aber muss der Bildungswert, dem Unterhaltungszweck weichen, und so bleibt nur mehr Raum für jede Menge Fiktion. Mythen werden nicht neu, aber auch nicht dem Original nach erzählt. Es sind wohl eigene bzw. eigenwillige Interpretationen der Mythen die vermittelt werden; kombiniert wird aus allem was gerade dazu passt, Hauptsache spannend. Was übrig bleibt ist ein Gerüst der antiken Sagenwelt und moderne Bild von alten Göttern, die sie zumindest auch heute noch aufleben lassen.

¹⁶³ Ebd.

VI. Conclusio

Die Renaissance der Antike zeigt sich in den verschiedensten Bereichen der Gegenwartskultur. Die Anzahl an Götterfilmen, die in den knapp 150 Jahren Filmgeschichte erschienen ist, ist unüberschaubar, da gerade jenes Material aus der frühen Entstehungszeit nicht mehr erhalten ist. In den verschiedenen Blütezeiten des Antikfilms entstanden dann eine Reihe erfolgreicher Werke, die auch die griechischen Götter zum Teil miteinbezogen, doch erst in den letzten zehn Jahren wurden die Götter nun endlich auf der Filmleinwand gehuldigt.

Dass das Interesse an den olympischen Göttern bis heute besteht, ist darauf zurück zu führen, dass die Menschen einerseits eine weniger starke Bindung zu ihrer eigenen Religion haben, vor allem weil die griechischen Mythen aber ausgezeichnetes Material für die moderne Unterhaltungsindustrie liefern. Die Götter sind überirdisch schön, kämpferischer Natur und doch durch Familienwerte geprägt, unsterblich und doch verletzbar. Ihr außergewöhnlicher Charakter macht sie zum Publikumsmagnet.

Anfangs ging das Ziel der Arbeit darauf hinaus, zu zeigen, dass die Götterfilme in den letzten Jahren in den Vordergrund rückten. Nach großen Erfolgen und mehreren Blütezeiten des Antikfilms, in dem die olympischen Götter kaum bis gar nicht präsent waren, lässt sich in den letzten Jahren eine Wendung in diesem Sektor beobachten. Die Darstellungen der Götter werden populärer. Nach ausgiebigen Untersuchungen rund um den Mythos, um den Antikfilm und um die olympischen Götter, lies sich jedoch konstatieren, dass die Darstellung der Götter immer noch überschaubar bleibt. An Hand drei Filme wurde dieses Phänomen beobachtet und analysiert. Daraus ergab sich, dass die Götter und die Mythen die sie umschließen, in den modernen Hollywoodfilmen nur noch wenig mit den einstigen Mythen zu tun haben, wie sie uns von Homer, Hesiod, Schwab und Co überliefert wurden. Von den Göttern der griechischen Antike ist nicht mehr viel übrig geblieben. Zwar versuchten die Filmemacher der amerikanischen Unterhaltungsindustrie ein aufregendes imposantes Götterbild zu zeichnen, doch zu tieferen Begegnungen der göttlichen Charaktere kommt es

nicht.

Das neue Jahrtausend bracht einen Boom an Antikfilmen, in denen die Götter in den Vordergrund hätten treten sollen. Betitelt als *Kampf der Titanen* und *Krieg der Götter*, wurden die Zuschauer in die Kinos gelockt, nur um erkennen zu müssen, dass die Götter gar nicht Mittelpunkt des Geschehens sind. Die olympischen Götter bleiben Randfiguren, Theseus, Perseus und Percy dagegen sind die Helden der Geschichte. Die Götter dienen ihnen bestenfalls als Unterstützung oder auch als Gegenspieler.

Es lässt sich erkennen, dass die Götter in den verschiedenen Filmen zwar unterschiedlich dargestellt werden, sie aber auch viele Gemeinsamkeiten auszeichnen. Äußerlich entsprechen sie dem Standardmuster des Hollywoodkinos. Atemberaubend schön und aufwendig in Szene gesetzt. So auch alles um sie herum, wie ihr Hauptsitz, der Olymp oder aber die Unterwelt. Besonders Zeus steht in den ausgewählten Werken stets im Vordergrund, als Götter- und auch Heldenvater, beziehungsweise Ziehvater, ist es er dem die meiste Aufmerksamkeit geschenkt wird. Die Zwölfzahl der Götter wird nur im Rahmen des Olymp gezeigt, einzeln wird nicht auf sie eingegangen.

Der Versuch eines verbesserten Bildungsgrades der Mythologie und das erhoffte Wiederaufleben der antiken Mythen schlugen fehl. Das Hollywoodkino setzt in erster Linie auf technische und augenscheinliche Aspekte, als auf recherchiertes Hintergrundwissen. So kommt es, dass die zeitlosen mythischen Kultfiguren gnadenlos der Unterhaltungsmaschinerie zum Opfer fielen. Doch die Populärvermittlung der griechischen Götter setzt sich fort. Ein zweiter Teil von *Percy Jackson* erscheint noch dieses Jahr in den Kinos und der Bestseller der Autorin Marie Phillips *Gods behaving badly*, der die olympischen Götter ebenfalls in das New York der Gegenwart holt, wurde von Marc Turtletaub verfilmt und soll 2013 ebenfalls in den Kinos anlaufen. Es gilt also abzuwarten, wie sich die filmische Darstellung der olympischen Götter weiterhin entwickeln wird.

VII. Quellenverzeichnis

Bibliographie

Abenstein, Reiner, *Griechische Mythologie. KulturKompakt*, Paderborn: Ferdinand Schöningh ²2007.

Aghion, Irène/Claire Barbillon/FrancoisLissargue, *Reclams Lexikon der antiken Götter und Heroen in der Kunst*, Stuttgart: Reclam 2000.

Bartsch, Kurt, „Der Erzähler als Hörspielautor: Michael Köhlmeiers Literarische Funkarbeiten“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S.125-145.

Becher, Björn, „Zorn der Titanen“, <http://www.filmstarts.de/kritiken/181289/kritik.html>; (01.02.2013).

Brockhaus Enzyklopädie in zwanzig Bänden, 13. Band, F.A. Brockhaus: Wiesbaden ¹⁷1971.

Brütsch, Matthias/Therese Fuhrer, „Annäherung an eine fremde Welt: *Fellini – Satyricon* im Spannungsfeld von klassischem Antikenfilm und literarischer Vorlage“, *Bewegte Antike: Antike Themen im modernen Film*, Hg. Ulrich Eigler, Stuttgart: Metzler 2002, S. 41-55.

Burkert, Walter, „The Shaping of the Gods“, *Die Rückkehr der Götter. Berlins Verborgener Olymp*, CD-ROM, Regensburg: Schnell u. Steiner 2008, S.19- 33.

Burnand, Robert, *Der entfesselte Olymp. Götter – Ganz Privat*, Hamburg: Hoffmann und Campe 1957.

Busch Peter/Jürgen K. Zangenberg (Hg.), *LUCIUS ANNAEUS CORNUTUS*.

Einführung in die griechische Götterlehre, Texte zur Forschung Band 95.

Darmstadt: WBG 2010.

Davis, Kenneth C., *Wo hat Prometheus das Feuer versteckt. Alles, was Sie über die Mythen der Welt wissen sollten*, Bergisch Gladbach: Lübbe ¹2008. (Original: *Don't know much about mythology: everything you need to know about the greatest stories in human history but never learned*, New York: Harper Collins 2005).

Devoucoux, Daniel, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, Bielefeld: Transcript 2007.

Dörig, José/Olof Gigon, *Der Kampf der Götter und Titanen*, Olten und Lausanne: Urs Graf 1961.

Eming, Knut, *Die Flucht ins Denken. Die Anfänge der platonischen Ideenphilosophie*, Hamburg: Meiner 1993.

Fischer, Rudolf, *Griechische Sagen*, Oberdorf: Piscator ³1991.

Flashar, *Inszenierung der Antike. Das griechische Drama auf der Bühne. Von der frühen Neuzeit bis zur Gegenwart*, München: H.C. Beck 2009.

Hamm, Jan, <http://www.filmstarts.de/kritiken/100063-Kampf-der-Titanen/kritik.html> ; (01.04.2013).

Haas, Franz, „Attrappen des klassischen Altertums“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S.228-231.

Heintze, Florian v., *Religion und Glaube: 1000 Fragen und Antworten*, Gütersloh: Wissen Media Verlag 2006.

Homer, *Ilias. Im Versmaß der Urschrift übersetzt von F. Wiedasch*, Stuttgart: Verlag der Metzlerschen Buchhandlung 1853.

Hunger, Herbert, *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, Hamburg:

Rowohlt ⁶1974.

Jünger, Friedrich G., *Griechische Götter: Apollon- Pan- Dionysos*, Frankfurt: Vittorio Klostermann 1943.

Jordan, Wilhelm, *Homers Ilias*, 3. Auflage, Frankfurt: Moritz Diesterweg ³1910.

Karl, Werner, „Chaos und Tartaros in Hesiods Theogonie“, Dissertation. Friedrich-Alexander Universität, Nürnberg 1967.

Klüpfel, Karl, *Gustav Schwab. Sein Leben und Wirken*, Leipzig: F. A. Brockhaus 1858.

Koder, Johannes, „Herbert Hunger“, http://www.byzneo.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/inst_byzantinistik/Download/Nachruf2_Herbert_Hunger.pdf; (22.05.2013).

Kofler, Wolfgang/Florian Schaffenrath, „Petersens epische Technik: Troja und seine Homerische Vorlage“, *Literatur im Film. Beispiele einer Medienbeziehung*, Hg. Stefan Neuhaus, Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008.

Lindner, Martin, „Small Gods. (Halb-)Götter als Figuren des Antikfilms“, *Imagines. La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales*, Hg. Pepa Castillo u.a., Logroño 2008, S. 211-230.

Ludwig, Stefan, <http://www.filmstarts.de/kritiken/37146-Troja/kritik.html>; (08.04.2013).

Martin, Frédéric, *L'Antiquité au Cinéma*, Paris: Dreamland 2002.

Müller, Nikolaus, *Götter und Menschen bei Homer und Hesiod*, Luxemburg: Peter Brüd, 1866.

Nilsson, Martin P., *Geschichte der griechischen Religion. Erster Band. Die Religion Griechenlands bis auf die griechische Weltherrschaft*. Verlag C.H. Beck

München 1955.

Ostertag, Markus, <http://www.moviemaze.de/filme/3268/percy-jackson-the-olympians-the-lightning-thief.html>; (01.04.2013).

Otto, Eckart, „Recht und Ethos in der ost- und westmediterranen Antike“, *Gott und Mensch im Dialog. Festschrift für Otto Kaiser zum 80. Geburtstag*, Hg. Markus Witte, Berlin: Walter de Gruyter 2004.

Petiscus, A. H., *Der Olymp oder Mythologie der Aegypter, Griechen und Römer. Zum Selbstunterricht für die erwachsene Jugend und angehende Künstler*, Berlin: Amelang ⁷1848.

Reichard, Kim, <http://www.gamona.de/kino-dvd/immortals-krieg-der-goetter.filmkritik-pc:article,2011243.html>; (01.04.2013).

Richter, Hans-Friedemann, „Zum Problem des Mythos“, *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte*, Volume 40, Number 1, 1988, S. 24-43.

Pavis, Patrice, *Dictionary of the Theatre. Terms, concepts and analysis*, Toronto: University of Toronto Press Incorporated 1998.

Peres, Imre, *Griechische Grabinschriften und neutestamentliche Eschatologie*, Tübingen: J.C.B. Mohr 2003.

Petersen, Christoph, <http://www.filmstarts.de/kritiken/99886-Percy-Jackson-Diebe-im-Olymp/kritik.html>; (01.04.2013).

Preller, Ludwig, *Griechische Mythologie*, Leipzig: Weidmannsche Buchhandlung 1854.

Rausch, Sven, *Griechische Antike. Die bedeutendsten Persönlichkeiten von Homer bis Kleopatra*, Hildesheim: Gerstenberg 2011.

Ranke-Graves, Robert von, *Griechische Mythologie. Quellen und Deutung*, Hamburg: Rowohlt ¹²1999; (Orig. *The Greek Myths*, USA: Penguin 1955).

Riederer, Günter, „Film und Geschichtswissenschaft. Zum aktuellen Verhältnis einer schwierigen Beziehung“, *Visual History*, Hg. Paul Gerhard, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2006, S. 96-114.

Rose, Herbert J., *Griechische Mythologie. Ein Handbuch*, München: C.H. Beck ³1969.

Rothschild, Thomas, „Klassische Antike – gesprochen“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S. 219-220.

Sasse, Denis, <http://www.filmtogo.net/percy-jackson-diebe-im-olymp/>; (01.04.2013).

Scheichl, Paul S., „Michael Köhlmeier als Neu-Erzähler“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S. 102-124.

Schmidt-Dengler, Wendelin, „Sonnenflecken, Homerisches und Gelächter in Michael Köhlmeiers Roman Telemach“, *Michael Köhlmeier*, Hg. Günther A. Höfler/Robert Vellusig, Graz: Droschl 2001, S. 88-101.

Schwab, Gustav, *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*, Wien: Kremayr & Scheriau 1955.

Simon, Erika, *Die Götter der Griechen*, München: Hirma 1969.

Sünderhauf, Ester S., *Griechensehnsucht und Kulturkritik. Die deutsche Rezeption von Winkelmanns Antikenideal 1840-1945*, Berlin: Akademie Verlag 2004.

Vernant, Jules P., *L'Univers, Les Dieux, Les Hommes. Récits grecs des origines*, Paris: Éditions du Seuil 1999.

Wieber, Anja, „Antike am laufenden Meter. Mehr als ein Jahrhundert Filmgeschichte“, *Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion, Dokumentation, Projektion*, Hg. Mischa Meier/Simona Slanicka, Köln: Böhlau 2007, S. 19-40.

Wieber, Anja, „Auf Sandalen durch die Jahrtausende. Eine Einführung in den Themenkreis „Antike und Film““, *Bewegte Antike: Antike Themen im modernen Film*, Hg. Ulrich Eigler, Stuttgart: Metzler 2002, S. 4-41.

Wieber, Anja, „Antike bewegt: Antike, Film und altsprachlicher Unterricht“, *Antike im Film* Nr. 1/05, Friedrich Verlag 2005, <https://www.friedrich-verlag.de/data/BEE26571BC305BD1C8C8725701B3C352.0.pdf>, (18.04.2013).

Wieber, Anja, „Einhundert Jahre Antikfilm“, *Antike im Film* Nr. 1/05, Friedrich Verlag 2005, <https://www.friedrich-verlag.de/data/BEE2F676BC305BD1C8C8823AA2DB4965.0.pdf>, (19.04.2013).

Zimmermann, Christiane, *Der Antigone-Mythos in der antiken Kunst und Literatur*, Tübingen: Narr 1993.

Anonym, http://www.moviejones.de/kritiken/kritik-krieg-der-goetter_1637.html, (01.04.2013).

Filmographie

Kampf der Titanen, Regie: Louis Leterrier, DVD- Video, Warner Home Video 2010; (Orig. *Clash of the Titans*, USA 2010).

Krieg der Götter, Regie: Tarsem Singh, DVD- Video, Constantin Film 2012; (Orig. *Immortals*, USA 2011).

Zorn der Titanen, Regie: Jonathan Liebesman, DVD- Video, Warner Home Video 2012; (Orig. *Wrath of the Titans*, USA 2012).

Percy Jackson – Diebe im Olymp, Regie: Chris Columbus, DVD- Video,
Twentieth Century Fox Home Entertainment 2010; (Orig. *Percy Jackson & the
Olympians: The Lightning Thief*, USA 2010).

VIII. Abstract

Das Angebot an Antikfilmen ist bis heute vielfältig und breit gefächert. Obwohl die griechische Mythologie ausreichend Stoff zur Vorlage vieler dieser Filme bietet, behandeln nur die wenigsten die griechischen Götter, die einen zentralen Punkt der griechischen Mythen darstellen.

Der Fokus dieser Arbeit liegt ausschließlich auf Filmen die sich mit Antiken Mythen auseinander setzen und olympische Götter auftreten lassen. Dabei wird kein Anspruch auf Vollständigkeit aller Filme jenes Genre Bereichs, erhoben.

Die Auswahl der Werke stützt sich auf moderne Filme des heutigen Hollywoodkinos. Dabei soll aufgezeigt werden, in wie fern die Darstellungen der olympischen Götter auf der Filmleinwand auseinander gehen, aber auch welche Parallelen sich entdecken lassen. Hierfür wurden Tarsem Singhs *Krieg der Götter* (2011), Louis Leterriers *Kampf der Titanen* (2010) und Chris Columbus *Percy Jackson- Diebe im Olymp* (2010) untersucht.

Eingeleitet wird das Thema mit einer kurzen Einführung in die olympische Götterwelt, anschließend werden für die Thematik wichtige Begriffe wie „Mythos“ und „Antikfilm“ definiert und analysiert um im Anschluss eine fundierte Filmanalyse durchführen zu können.

Hierbei wurde auf die Technik von Werner Faulstichs *Grundkurs Filmanalyse* zurückgegriffen. Die Filme wurden erst vorgestellt, schließlich inhaltlich genau geschildert und dann analysiert und mit den antiken Mythen in Vergleich gestellt.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Bruckner
Vorname: Nadia
Geburtsort: Wien
Staatsbürgerschaft: Österreich
Familienstand: Ledig

Ausbildung

Jänner 2013- dato: **Deutsche Pop Berlin – Die Akademie der Musik- und Medienbranche**

Ausbildung zum Sprecher

Oktober 2007- dato: **Universität Wien – Fakultät für Geisteswissenschaften**

Diplom Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

September 2009- **Universidad Autonomà de Barcelona**

Dezember 2009: Erfolgreicher Kursabschluss mit Diplom in den Fächern Marketing, International Business und Spanisch für Fortgeschrittene

Oktober 2008- **Universität Wien – Fakultät für Translationswissenschaften**

Juni 2009: Freifächer aus dem Studium der Transkulturellen Kommunikation

1994-2006: **Lycée Français de Vienne**

Abschluss : « Baccalauréat général », mit Auszeichnung und österreichische zusätzliche Reifeprüfung, ebenfalls mit Auszeichnung

Berufserfahrung

Jänner 2013- April 2013:	K-MB Agentur für Markenkommunikation, Berlin- Deutschland Teilzeitangestellt im Requisite Bereich
November 2007- Dezember 2012:	Egaplan GmbH, Wien- Österreich Telefonistin/ Callcenter-Agent in geringfügiger Beschäftigung
November 2011- März 2012:	Connoisseur Circle GmbH, Österreich/ Schweiz/ Deutschland Freie Redakteurin für das Luxus Reisemagazin „500 Special Hotels of Hubertus Hohenlohe“
Herbst 2011:	MediaVilm, Wien- Österreich Vollzeit Praktikum im Bereich Redaktion und Schnitt
Sommer 2010 und Winter 2006/2007:	Hotel Neue Post, Zell am See- Österreich Stellvertretende Geschäftsführung des Familienunternehmens
Sommer 2009:	Filmhaus Wien, Österreich Teilzeit Praktikum im Bereich Produktion