

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

History meets Hollywood: Die Darstellung der griechischen Welt im Disneyfilm
„Hercules“

verfasst von | submitted by

Stefanie Awad

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Education (MEd)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 199 507 511 02

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student record
sheet:

Masterstudium Lehramt Sek (AB) Unterrichtsfach
Englisch Unterrichtsfach Geschichte und Politische
Bildung

Betreut von | Supervisor:

Mag. Dr. Johannes Brzobohaty

Abstract (deutsch)

Kinder begegnen historischen Inhalten zunehmend außerhalb des schulischen Kontextes durch unterschiedliche Medien. Besonders Filme, Bücher und digitale Medien prägen ihre historischen Vorstellungen und die der breiten Öffentlichkeit. Die vorliegende Arbeit untersucht, inwiefern der Disneyfilm *Hercules* aus dem Jahr 1997 den Heraklesmythos historisch akkurat darstellt und welche Möglichkeiten der Film für den Geschichtsunterricht bietet. Zur Beantwortung dieser Forschungsfragen werden die antiken Überlieferungen des Heraklesmythos von Sophokles, Euripides und Apollodoros beschrieben, analysiert und mit der Darstellung im Disneyfilm verglichen. Darüber hinaus werden theoretische Ansätze der Filmanalyse und geschichtsdidaktischen Konzepte herangezogen, um den Film als geschichtskulturelles Produkt zu nutzen und in weiterer Folge eine Möglichkeit des didaktischen Einsatzes zu beschreiben. Die Analyse zeigt, dass die Produktionsfirma Disney Handlungsstränge sowie auch Charaktereigenschaften verändert oder vollständig auslässt. Dadurch wird eine für Kinder adäquate Erzählung mit moralischen Botschaften und modernen Werten geschaffen. Trotz der Abweichungen von den antiken Quellen werden Schüler:innen angeregt historische Darstellungen zu hinterfragen, wobei historisches Denken gefördert wird.

Abstract (english)

Children increasingly encounter historical themes outside of school through various movies, books or other forms of media. Particularly cinematic adaptations shape how children perceive and understand past events. The following thesis examines to what extent Disney's *Hercules* (1997) depicts the Heracleian myth and explores possible usages of the movie in a school setting and evaluates its didactic potential. To answer these questions three ancient sources written by Sophokles, Euripides and Apollodoros are analyzed and compared to the adaptation from Disney. Furthermore, the theoretical basis to movie analysis and didactic concepts are discussed to be able to examine the movie as a historical cultural product and to further outline its didactic potential. The analysis shows considerable deviations from ancient sources. Characters and storylines are altered in major parts by simplification or omission. These alterations create an adequate narrative for children and feature themes of morality and modern values. Even though these historical misrepresentations exist the movie still has a high educational worth. By comparing the ancient sources with the representation in the movie students develop historical thinking and learn to critically question historical adaptations.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	1
2	Mythos im antiken Griechenland.....	3
2.1	Begriffsdefinition Mythos	3
2.2	Kanonische Überlieferung des Heraklesmythos	5
2.3	Die Dodekathlos.....	9
2.4	Überlieferung nach Euripides.....	11
2.5	Überlieferung nach Apollodorus	13
2.6	Überlieferung nach Sophokles	15
3	Antikenrezeption	17
3.1	Adaption antiker Mythen	18
4	Filmtheorie.....	24
4.1	Klassifizierung von Quellen.....	25
4.2	Filmanalyse.....	28
5	Filmanalyse „Hercules“.....	33
5.1	Einführung in die Filmhandlung	33
5.2	Historische Genauigkeit.....	41
5.2.1	Darstellung der Protagonisten.....	43
5.2.2	Adaptierte Handlungsstränge	52
5.3	Gesellschaftliche Attraktivität und Faszination der Antike	54
5.4	Die Antike als geschichtskulturelles Produkt.....	63
6	Einsatzmöglichkeiten.....	66
6.1	Einordnung im Lehrplan.....	66
6.2	Arbeiten mit Filmen im Unterricht	68
6.3	Filme als Medium historischen Lernens.....	72
7	Didaktisches Konzept	75

8	Fazit	78
9	Literaturverzeichnis	81
	9.1 Filmographie	88
10	Abbildungsverzeichnis.....	89
11	Tabellenverzeichnis	89
12	Anhang.....	90
	M 1.1 Herakles: Ein Held der Antike	90
	Seine Herkunft.....	90
	M 1.2 Herakles: Ein Held der Antike	91
	Die zwölf Arbeiten (1 – 6)	91
	M 1.3 Herakles: Ein Held der Antike	92
	Die zwölf Arbeiten (7 – 12)	92
	M 1.4 Herakles: Ein Held der Antike	93
	Seine Schwächen, Fehler und sein Ende.....	93
	M 2 Beobachtungsleitfaden	94
	M 3 Unterschiedliche Darstellung: Mythos – Film	95
	M 4 Diskussionsleitfaden (für Lehrpersonen).....	96

1 Einleitung

Menschen begegnen Geschichte in der Gegenwart nicht lediglich im wissenschaftlichen oder schulischen Kontext. Vergangene Ereignisse sind zunehmend in Büchern, Serien, Spielen, Comics und Filmen vertreten. Letzteres bereitet geschichtliche Inhalte speziell für ein breites Publikum auf. Kinder und Jugendliche kommen mit historischen Themen oft erstmalig durch Filme in Berührung.¹

Da Geschichtsdidaktiker:innen Geschichtsunterricht nicht mehr lediglich als eine Vermittlung von Faktenwissen sehen, können audiovisuelle Medien im Unterricht integriert werden. Im Mittelpunkt des Unterrichts steht die Ausbildung von Schüler:innen mit einem reflektierten Geschichtsbewusstsein, die sich mit Inhalten jeglicher Art kritisch auseinandersetzen. Lernende sollen befähigt werden historische Erzählungen zu analysieren und unterschiedliche Perspektiven und Werte aus diesen herauszuarbeiten. Historische Sinnbildung kann im und außerhalb des Unterrichts durch unterschiedliche Medien erreicht werden.² In diesem Zusammenhang nimmt die Bedeutung von Filmen im Unterrichtssetting zu, da sie historische Ereignisse vereinfacht darstellen und emotionale Zugänge schaffen. Aus diesem Grund ist die Nutzung mythologischer Erzählungen im schulischen Kontext eine gängige Praxis.³

Disney produziert Spielfilme gezielt für ein junges Publikum, wobei viele ihrer Produktionen traditionelle Erzählungen, darunter Märchen und Mythen, in einen modernen Kontext bringen. Durch diese Adaptionen kommen Kinder und Jugendliche mit alten Erzählungen erstmals in Berührung, wodurch ihre Geschichtsbilder geprägt werden. Dies gilt ebenso für den 1997 erschienenen Animationsfilm *Hercules*, der sich mit dem antiken Heraklesmythos befasst und die Erzählung für eine moderne Gesellschaft neuinterpretiert. Die Rezeption antiker Inhalte, in schriftlicher sowie auch visueller Form, ist kein Phänomen der letzten Jahre, sondern hat ebenso in Europa, eine jahrhundertlange Tradition.⁴

¹ Vgl. Stefan Kipf, Eine mythische Gestalt mit pädagogischer Kraft oder nur Odysseus' Sohn? Telemach in der neuzeitlichen Kinder- und Jugendliteratur. In: Andreas Luther (Hg.), *Odyssee-Rezeptionen* (Antike Verlag: Frankfurt am Main, 2005), 23.

² Siehe hierzu: Waltraud Schreiber et al., *Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik* (Ars Una Verlagsgesellschaft mbH: Neuried 2006).

³ Vgl. Daniele Evers, *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums. Zur Bedeutung und Funktion der Bearbeitung antiker mythologischer Erzählungen in der Kinder- und Jugendliteratur des 19. Jahrhunderts* (St. Ingbert: Röhring Universitätsverlag, 2001), 9.

⁴ Vgl. Ebda, 60.

Diese Arbeit verfolgt die Frage, wie historisch akkurat der Disneyfilm *Hercules* die antiken Erzählungen wiedergibt und untersucht, inwiefern der Film im Geschichtsunterricht eingesetzt werden kann. Die zentrale Hypothese, die dieser Arbeit zugrunde liegt, ist, dass trotz möglicher Abweichungen zwischen filmischer Darstellung und historischer Erzählung ein didaktischer Mehrwert besteht. Denn Lernende werden angeregt, historische Adaptionen kritisch zu betrachten und deren Implikationen eigenständig zu reflektieren.

Um diese Fragestellungen beantworten zu können, werden die antiken Darstellungen des Heraklesmythos beschrieben, wobei Überlieferungen von drei antiken Autoren ausgewählt wurden. In einem weiteren Schritt wird die Filmhandlung des Disneyfilms beschrieben, um danach die antiken Darstellungen und die moderne Adaption miteinander vergleichen zu können. Im Film ist der Hauptprotagonist als Hercules bekannt, was die Adaption bereits von den antiken Erzählungen unterscheidet, da der Held in diesen Herakles genannt wird. In dieser Arbeit wird diese Differenzierung beibehalten: Wenn der Name Hercules genutzt wird, dann ist ausschließlich der Filmcharakter gemeint. Wird Herakles genutzt, so geht es um die quellengestützte mythologische Figur der Antike.

In dieser Arbeit wird zunächst versucht, den Begriff „Mythos“ zu definieren, um in weiterer Folge mit drei Versionen des Heraklesmythos weiterzuarbeiten. Hier liegen im Fokus die verschriftlichten Mythen von Euripides, Sophokles und Apollodoros. Darauf folgt ein Kapitel, welches sich dem Thema der Antikenrezeption widmet und unterschiedliche Adoptionsmechanismen beleuchtet, die im 20. und 21. Jahrhundert zur Adaption antiker Mythen genutzt wurden. Da die Grundlage dieser Arbeit der Disneyfilm *Hercules* als Analyseobjekt ist, werden im nächsten Kapitel die theoretische Grundlage einer Filmanalyse definiert und die Klassifizierung von Quellen, besonders filmischer Natur, geklärt. Auf dieser Basis soll im darauffolgenden Abschnitt dieser Arbeit die Filmhandlung beschrieben und in einem weiteren Schritt auf ihre historische Genauigkeit hin analysiert werden. Abschließend werden Einsatzmöglichkeiten im Unterrichtsfach Geschichte und Politische Bildung erarbeitet und ein Lehrplanbezug hergestellt. In diesem Kontext wird das Kompetenzmodell nach Schreiber vorgestellt, welches auch teilweise im österreichischen Lehrplan verankert ist und im didaktischen Konzept als Grundlage für den Unterricht herangezogen wird.

2 Mythos im antiken Griechenland

Mythen finden sich in allen Hochkulturen. Über Jahrhunderte wurden diese weitgehend mündlich an spätere Generationen weitergegeben und haben sich somit im Laufe der Zeit verändert. Im folgenden Kapitel soll der Begriff „Mythos“ definiert werden und in weiterer Folge die unterschiedlichen Funktionsweisen für die Gesellschaft herausgearbeitet werden.

2.1 Begriffsdefinition Mythos

Der Begriff Mythos entstammt dem griechischen Wort *mytheisthai* und kann mit den Wörtern „sagen“, „sprechen“, beziehungsweise auch „reden“ übersetzt werden. Der Begriff wird inflationär und unreflektiert sowohl in den Medien als auch in den Literaturwissenschaften verwendet. Tepe, welcher versucht, sich einer Begriffsdefinition anzunähern, beschreibt, dass um den Begriff des Mythos ein „ziemliches Durcheinander“ herrsche.⁵ Kirk versucht den Begriff Mythos zu klären und behauptet, dass jeder Mensch einen Mythos erkennen könne, ohne zuvor eine konkrete Begriffsdefinition gelernt zu haben. Dadurch, dass diese Definition sehr vage formuliert ist, konkretisiert Kirk sie und beschreibt einen Mythos als traditionelle Erzählung.⁶ Auch Tepe versucht den Begriff einzugrenzen und findet im deutschen Sprachgebrauch 68 unterschiedliche Bedeutungen und Verwendungen für das Wort Mythos.⁷ Primär soll unter dem Konzept eines Mythos eine Erzählung über Gottheiten, Helden oder Geschehnissen aus vorgeschichtlicher Zeit verstanden werden. Wenn in der hier vorliegenden Arbeit der Begriff Mythos genutzt wird, bezieht sich dieser auf die zuvor etablierte Definition.⁸

Eine Besonderheit für Mythen, die auch in der griechischen Mythologie erkennbar ist, ist, dass diese Erzählungen ein integraler Aspekt der damaligen Gesellschaft waren und diese nicht von einem einzigen Autor verfasst und schriftlich weitergegeben wurden, sondern in oraler Form über Generationen hinweg weitergegeben wurden. Philips vergleicht mythische Erzählungen mit einem Kaleidoskop, da sich die Geschichten durch die mündliche Verbreitung rasch

⁵ Vgl. Peter Tepe, *Mythos und Literatur. Aufbau einer literaturwissenschaftlichen Mythosforschung* (Verlag Königshausen: Würzburg, 2001) 16 – 18.

⁶ Vgl. F. Carter Philips, *Greek Myths and the Uses of Myths*. In: *The Classical Journal* 74 (Dezember 1978 – Jänner 1979), 156.

⁷ Vgl. Tepe, *Mythos und Literatur*, 16 – 18.

⁸ Vgl. Michael Stierstorfer, *Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten?* In: Hans-Heino Ewers, Ute Dettmar, Gabriele von Glasenapp (Hg.), *Kinder und Jugendkultur - Literatur und - Medien. Theorie – Geschichte – Didaktik* (Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, 2017), 66f.

veränderten und durch diese Art der Überlieferung nie zweimal exakt gleich erzählt wurden. Für ihn sind Mythen per Definition ein sehr flexibles Medium und ab dem Moment, in dem diese verschriftlicht werden, können sie nicht mehr als Mythos gesehen werden, da sie nun lediglich Gedichte, Dramen oder Romane mit mythischem Inhalt sind.⁹ Gentile versucht in seinem Artikel *Defining Myth* die verschiedenen Definitionsversuche zu sammeln, da er meint, dass der Begriff so ambivalent sei, dass es fast unmöglich sei, eine einzige Definition zu haben. Manche Definitionsversuche legen fest, dass ein Mythos eine traditionelle Erzählung ist, welche eine wichtige Stellung für die damals lebenden Menschen hatte. Diese kollektive Wichtigkeit konnte religiöse Aspekte beinhalten. Zudem musste die Erzählung in der Vergangenheit entstanden sein und über zumindest ein Geschehnis aus der Vergangenheit berichten. Laut Segal entsprechen Mythen nicht zwingend der Wahrheit, jedoch glaubten die Menschen fest an sie. In anderen Begriffsbestimmungen findet man immer wieder den Aspekt der Ideologie, welcher in Mythen enthalten ist. Die Erzählungen beinhalten somit entweder bewusst oder unbewusst Werte, welche den Rezipienten vermittelt werden. Zugleich versuchen Mythen eine vermeintliche Wahrheit wiederzugeben und nutzen dafür sowohl rationale als auch irrationale Elemente. Andere Definitionen argumentieren, dass Mythen nicht nur in den antiken Erzählungen zu finden sind, sondern ewige Muster sind, die sich in der Geschichte immer wiederholen.¹⁰

Historiker:innen definieren drei Arten von Mythen: den eigentlichen Mythos, welcher sich mit der Entstehung der Welt und ihren Anfängen befasst, halbgeschichtliche Mythen, die inhaltlich Geschichten von Kriegen und Heroen wiedergeben und, unbezogene Mythen, welche alle weiteren Mythen beinhalten, die nicht in die ersten beiden Kategorien eingeordnet werden können.¹¹

Ein Mythos wird ebenso als ein offenes Konstrukt definiert, welches mehrere Fassungen zugleich haben kann. Diese unterschiedlichen Versionen einer einzigen Erzählung sind teils konkurrierend, jedoch etablierten sich im Laufe der Zeit Standardversionen. Diese können mittlerweile in Mythenlexika aufgefunden werden, welche einerseits von Autor:innen der Kinder- und Jugendliteratur und andererseits von Produzent:innen des Genres Antikfilm als

⁹ Vgl. *Philips*, Greek Myths and the Uses of Myths, 157.

¹⁰ Vgl. John S. *Gentile*, Defining Myth. An introduction to the Special Issue on Storytelling and Myth. In: Storytelling, Self, Society 7 (Mai – August 2011), 85-89.

¹¹ Vgl. *Evers*, Die schönsten Sagen des klassischen Altertums. 39.

Grundlage ihrer Werke herangezogen werden. Ein Mythos ist etwas Variables, aber nie etwas Willkürliches.¹²

Mythen veränderten sich nicht lediglich durch die mündlichen Überlieferungen, sondern ebenso wegen äußerer Einflüsse anderer Kulturen. Dadurch, dass Mythen erst Jahrhunderte später niedergeschrieben wurden und davor bereits mehrere Veränderungen erlebten, kann ein sogenannter „Urmythos“ nicht aus den unzähligen vorhandenen Versionen herauskristallisiert werden. Mythen werden immer wieder als Interpretationsmaterial herangezogen, wobei auch hier stets neue Deutungen entstehen, die der jeweiligen Epoche und ihrer Wertvorstellungen entsprechen.¹³

Eine universale Funktion, die die meisten Mythen vorweisen, ist ein sinnstiftender Charakter, welcher das Individuum, aber auch die Gesellschaft beeinflusst. Somit haben diese Erzählungen die Absicht grundlegende Erfahrungen zu thematisieren, sodass eigene Erfahrungen und Emotionen gedeutet werden können.¹⁴ Als weitere grundlegende Eigenschaft der Mythen findet de Vries, dass diese erst hinterfragt werden, wenn die Menschheit in ihrem Glauben an die Götter und Göttinnen nicht mehr gefestigt ist und anfängt die Authentizität der Erzählungen anzufechten.¹⁵

2.2 Kanonische Überlieferung des Heraklesmythos

In allen Kulturen findet sich das Erzählen von Geschichten wieder. In zeitlich weiter entfernten Kulturen wurden Geschichten in erster Linie mündlich in Form von Folklore überliefert, weshalb sie kontinuierlich in neue Kontexte und Gesellschaften gebracht und somit fortlaufend neuinterpretiert wurden. Aus moderner Perspektive bieten solche Erzählungen eine Grundlage zur Untersuchung der Kulturen, in denen sie erzählt wurden, und können Historiker:innen darin unterstützen, zentrale Grundgedanken der damaligen Gesellschaft zu enthüllen.¹⁶

¹² Vgl. *Stierstorfer*, Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten? 65f.

¹³ Vgl. *Cristoph Jamme*, „Gott an hat ein Gewand“. Grenzen und Perspektiven philosophischer Mythos-Theorien der Gegenwart (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991), 30f.

¹⁴ Vgl. *Evers*, Die schönsten Sagen des klassischen Altertums. 42.

¹⁵ Vgl. *Jan de Vries*, Forschungsgeschichte der Mythologie (München: Alber, 1961), 361.

¹⁶ Vgl. *Lisa Maurice*, Disney's Hercules in Context: Mouse-morality for Mini-heroes. In: *Alastair Blanshard*, *Emma Stafford* (Hg.), *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century* (Brill: Boston, 2020), 468.

Es gibt keinen zentralen Text, der die Geschichten des Herakles als Ganzes wiedergibt. Eine Vielzahl literarischer, künstlerischer, aber auch dramatischer Quellen ermöglichten es, dass die Erzählungen über Generationen erhalten blieben. Demnach kategorisiert Maurice die Geschichten des Herakles nicht als einen klassischen Mythos, sondern als Folklore.¹⁷ Auch Blanshard und Stafford kamen zu dem Befund, dass es kein Werk gibt, das die Gesamtheit der Geschichte Herakles‘ vereint. Sie verweisen darauf, dass unterschiedliche epische Werke bekannt sind, die über sein Leben berichten. Die früheste Nennung des Herakles in einem literarischen Werk geht auf Homers Ilias und Odyssee aus dem 7. Jahrhundert vor Christus zurück. Ab dem 5. Jahrhundert vor Christus versuchten Schreiber im antiken Griechenland bereits Erzählungen über Herakles systematisch und chronologisch zu ordnen. Von diesen Werken sind gegenwärtig lediglich Fragmente erhalten.¹⁸

Herakles entstammt der griechischen Mythologie und ist, Stafford und Blanshard folgend, einer der berühmtesten Helden, die diese Zeit hervorgebracht hat. Seine Geschichte wurde von einer Vielzahl von Autoren der Antike wiedergegeben. So berichteten Euripides, Apollodoros, Homer, Seneca und Herodot in ihren Werken über die Taten des Herakles. Da die Erzählungen von unterschiedlichen Kulturen übernommen wurden, änderte sich die Schreibweise des Namens immer wieder. Im antiken Griechenland nutzte man Herakles, die Etrusker nannten ihn Hercle und die Römer veränderten den Namen abermals zu Hercules. Da in der Renaissance die lateinische Sprache weit verbreitet war, etablierte sich in dieser Zeit der Name Hercules und setzte sich über die Jahrhunderte durch. Historiker:innen, darunter Stafford und Blanshard, sowie auch Janka und Stierstorfer, haben anerkannt, dass keine einheitliche Erzählung des Heraklesmythos in der griechischen Literatur aufzufinden ist, jedoch sind einige Elemente der Mythen wiederkehrend, weshalb man kanonische Aspekte definieren kann. Natürlich können auch hier, je nach Überlieferung, Abweichungen gefunden werden. Ein Aspekt, der in einer Vielzahl antiker Werke wiederkehrt und somit bereits kanonischen Status erlangt hat, sind die zwölf Hürden, die Herakles während seiner Lebenszeit bewältigen muss.¹⁹

In Lexika wird versucht sämtliche Überlieferungen zu vereinheitlichen und das Leben des Herakles gesamtheitlich darzustellen. So wird das Leben des Halbgottes wie folgt beschrieben: Herakles wird als Sohn des Zeus und der Alkmene geboren und nimmt eine Rolle ein, die nicht

¹⁷ Vgl. Maurice, Disney’s Hercules in Context, 468.

¹⁸ Vgl. Alastair Blanshard und Emma Stafford, Preface In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century (Brill: Boston, 2020), ix-x.

¹⁹ Vgl. Ebda., ix.

ganz Gott aber auch nicht ganz Mensch ist. Zeus, welcher Hera nicht treu bleibt, nimmt die Gestalt des Amphitryon, den Gemahl der Alkmene, an, um mit dieser ein Kind zu zeugen. Dieses Kind soll später über Argos herrschen. Alkmene selbst ist unwissend, dass sie mit Zeus, dem Göttervater, intim war und nicht mit ihrem Gatten. Hera wird als eifersüchtige Göttin dargestellt, die zwei giftige Schlangen auf die Erde schickt, um Herakles umzubringen, wobei dieser bereits acht Monate alt ist und mit seiner übermenschlichen Kraft die Schlangen erwürgt und unversehrt bleibt. In diesem Moment rettet er nicht lediglich sein eigenes Leben, sondern ebenso jenes seines Zwillingsbruders Iphikles.²⁰

Amphitryon bringt Herakles den Umgang mit Pferden bei und ebenso das Wagenlenken, das Bogenschießen wird ihm von Eurytos beigebracht, Polydeukes bildet ihn im Kämpfen aus und Autolykos ist sein Lehrer im Ringkampf. Herakles erhält gleichermaßen Unterricht in weniger physischen Tugenden, weshalb Linos ihn im Leierspiel unterrichtet. Nachdem Herakles von Linos kritisiert wird, dass er nicht gut genug sei, schlägt dieser erzürnt seinem Lehrer mit der Leier den Kopf ein. Er wird wegen Mord angeklagt, ist jedoch bereits so wortgewandt, dass er sich keinen Konsequenzen stellen muss. Mit 18 Jahren wacht Herakles über die Herden des Amphitryon, als ein Löwe diese und die des Königs Thespios angreifen will. Der heranwachsende Mann bringt das Raubtier um. Zuvor hat derselbe König den jungen Herakles im Weinrausch mit seinen 50 Töchtern schlafen lassen, wobei er Herakles im Glauben ließ, sich immer mit derselben zu treffen. Jede dieser Frauen gebar einen Sohn.²¹

Auf seiner Reise zurück nach Theben erfährt Herakles, dass König Erginos den Thebanern hohe und demütigende Zahlungen auferlegt. Er macht es sich zum Ziel, Erginos zu töten und seinen Palast niederzubrennen. Als Belohnung für seinen Erfolg erhält er von König Kreon seine Tochter Megara als Frau, mit der er drei Söhne zeugt. Hera treibt Herakles, nachdem seine Kinder auf die Welt kommen, in den Wahnsinn und verleitet ihn dazu, seine Kinder und die seines Zwillingsbruders Iphikles umzubringen. In den Überlieferungen von Euripides und Seneca soll Herakles ebenso seine Ehefrau Megara getötet haben.²²

Nachdem er aus dieser Episode des Wahns erwacht, rät ihm das Orakel von Delphi sich Eurystheus als Sklaven unterzuwerfen, sodass er sich von der Schuld der Morde an seinen Kindern befreien kann. Herakles soll die Aufgaben, die er in seiner Zeit unter Eurystheus erteilt

²⁰ Vgl. Reiner *Abenstein*, Griechische Mythologie. In: Rolf Selbmann (Hg.), KulturKompakt (Paderborn/Wien: Schöningh, 2005), 171f.

²¹ Vgl. Kai *Bordersen* und Bernhard *Zimmermann*, Herakles. In: Kai Bordersen und Bernhard Zimmermann (Hg.), Metzler Lexikon Antike (J. B. Metzler: Stuttgart/Weimar, 2006), 238-240.

²² Vgl. Ebda., 238-240.

bekommt, erledigen und wird dafür nicht nur von seiner Schuld befreit, sondern erlangt ebenso die Unsterblichkeit. Herakles werden zehn Aufgaben gestellt, wobei Eurystheus zwei der zehn als nicht erledigt sieht, da Herakles Unterstützung erhält, und dann abermals zwei weitere stellt. Der versklavte Herakles erledigt alle zwölf Aufgaben, die auch unter dem Namen Dodekathlos bekannt sind, erfolgreich. Die Reihenfolge der Hürden ist je nach Überlieferung unterschiedlich, die Aufgaben selbst bleiben jedoch über sämtliche Erzählungen gleich. Durch das Erledigen aller Aufgaben sichert sich Herakles die Unsterblichkeit, jedoch wird er immer wieder herausgefordert. Er fühlt sich unwürdig in der Ehe mit Megara zu verweilen, da er ihre gemeinsamen Kinder ermordet hat. Aus diesem Grund trennt sich Herakles von ihr. Er verheiratet seinen Neffen mit Megara.²³

In einem Wettkampf im Bogenschießen gewinnt Herakles und soll als Preis die Tochter des Königs Eurytos erhalten. Dieser weigert sich aber seine Tochter an den Gewinner herzugeben. Iphitos, der Sohn des Königs, spricht sich für Herakles aus, jedoch wird er in einem Wutausbruch von Herakles ermordet. Erneut befragt Herakles das Orakel von Delphi, wie er sich von dieser Sünde befreien kann. Dieses verweigert ihm jedoch die Antwort. Erzürnt durch diese Verweigerung möchte Herakles das Orakel zerstören und verwickelt sich dabei in einen Kampf mit Apollon, der nur von Zeus beendet wird. Ihm wird geraten, dass er sich erneut in den Sklavendienst begeben soll, wo er in den Dienst der Königin Omphale gelangt. In dieser Zeit als Sklave tötet Herakles Syleus, der andere zwingt, für ihn zu arbeiten, schlägt die Itoner und zerstört ihre Stadt, da diese Feinde seiner Königin waren. In einigen Überlieferungen gehen Omphale und Herakles ein Verhältnis ein, in dem Herakles eine unterwürfige Rolle einnimmt. Dadurch, dass er nicht mehr unter dem Wahn von Hera steht, möchte er vergangenes Unrecht wieder gut machen.²⁴

Es bricht daraufhin ein Kampf zwischen den griechischen Göttern und den Giganten aus. Herakles stellt sich auf die Seite der olympischen Götter und kann den Kampf somit für diese entscheiden. Zu Ehren des Zeus gründet er ebenso die Olympischen Spiele. Nach seinem Tod darf Herakles auf dem Olymp verweilen, wo er sich mit Hera versöhnt und ihre Tochter Hebe heiratet.²⁵

²³ Vgl. *Abenstein*, Griechische Mythologie, 174.

²⁴ Vgl. *Bordersen*, Herakles, 238-240.

²⁵ Vgl. *Ebda.*, 240.

2.3 Die Dodekathlos

Die Dodekathlos sind die zwölf Arbeiten, die von Herakles bewältigt werden mussten, sodass er einerseits sich von der Schuld der Morde seiner Kinder befreien und gleichzeitig Unsterblichkeit erlangen konnte. Einige der griechischen Gottheiten unterstützten Herakles dabei, indem diese ihm Mittel gaben, um die Aufgaben erledigen zu können. So erhält er von Apollon Pfeil und Bogen, von Hephaistos einen Brustpanzer, von Poseidon Pferde und von Athene allgemeine Unterstützung.²⁶ Folgende Aufgaben musste Herakles bewältigen:²⁷

1. Die Tötung des Nemeischen Löwen: Dieses Tier wurde von Hera gesandt und konnte weder mit Pfeil noch Schwert verletzt werden. Herakles schafft es das Untier zu erwürgen und kehrt mit seinem Fell zurück. Eurystheus erschrickt bei diesem Anblick und springt in ein Bronzegefäß, um sich in diesem zu verstecken.
2. Die Lernäische Hydra: Diese Wasserschlange hatte einen Hundekörper und viele Köpfe, wobei einer dieser Köpfe unsterblich war. Herakles schlägt den unsterblichen Kopf, mit der Hilfe seines Neffen Iolaos ab und trinkt seine Pfeile in das Gift der Hydra. Eurystheus erkennt die Aufgabe als nicht erfüllt, da Herakles Unterstützung erhalten hat.
3. Die Keryneische Hindin: Herakles muss diese Hindin, welche ein goldenes Geweih hat, einfangen. Er folgt ihr ein ganzes Jahr lang ohne Erfolg und schafft es erst seine Aufgabe zu erfüllen, als er die Hindin schlafend auffindet und so einfangen kann.
4. Der Erymanthische Eber: Auf dem Berg Erymanthos wütet ein Eber, welcher das griechische Volk terrorisierte. Herakles kann das Tier nur durch die Verwendung eines Netzes überwältigen.
5. Die Reinigung der Augiasställe: Augios, welcher der Sohn des Gottes Helios war, hatte eine Viehherde, deren Stall gereinigt werden musste. Herakles musste dies in nur einem Tag erledigen, was nur möglich war durch das Umleiten des Flusses Alpheios durch die

²⁶ Vgl. Ebda., 238.

²⁷ Vgl. *Abenstein*, Griechische Mythologie, 174-184. (siehe auch: *Brodersen*, Herakles, 238-240.)

Ställe. Diese Aufgabe wurde Herakles ebenso nicht angerechnet, da Eurystheus erfährt, dass Herakles einen Lohn für die Reinigung verlangt hat.

6. Die Stymphalischen Vögel: Hephaistos erstellte eine Klapper, welche Herakles nutzte, um diese menschenfressenden Vögel zu verscheuchen.
7. Der Kretanische Stier: Herakles muss den Stier des Königs von Kreta, Minos, einfangen. Nachdem er diese Aufgabe erfolgreich erledigt hat, lässt er den Stier in Tiryns wieder frei.
8. Die Stuten des Diomedes: Diese menschenfressenden Pferde verschlingen Abderos, welcher ein guter Freund des Herakles war. Er verfüttert den Besitzer der Tiere, König Diomedes, an sie.
9. Der Amazonengürtel: Hippolyte ist bereit Herakles den Gürtel ohne Widerstand zu geben, wird jedoch von Hera dazu überredet den jungen Halbgott anzugreifen. Aus diesem Grund sieht sich Herakles gezwungen die Amazonin zu töten.
10. Die Rinder des Geryon: Herakles muss diese dreiköpfigen Ungeheuer einfangen, was ihm erst nach mehreren Versuchen gelingt.
11. Die Äpfel der Hesperiden: Diese Äpfel waren ein Hochzeitsgeschenk der Göttin Gaia an die Göttin Hera. Herakles muss mit Athene den Himmel halten, während Atlas, der eigentlich den Himmel immer auf seinen Schultern trägt, die Äpfel für Herakles holt.
12. Der Besuch der Unterwelt: Diese letzte Aufgabe soll kaum möglich sein, denn Herakles soll Kerberos, den Wächter der Tore der Unterwelt, lebend Eurystheus vorlegen. Damit er in die Unterwelt gelangen kann, muss Herakles mit Hades höchstpersönlich kämpfen, wobei er als Sieger aus diesem Kampf steigt. Auf seiner Suche nach Kerberos trifft Herakles den Geist des Meleagros und ist von dessen Geschichte zutiefst gerührt. Deshalb gibt er dem bereits verstorbenen Mann sein Wort, dass er seine Schwester Deianeira zur Frau nimmt. Er fängt Kerberos ein und bringt ihn zu Eurystheus, welcher sich abermals in einem Bronzegefäß versteckt.

2.4 Überlieferung nach Euripides

Als einer der bekanntesten griechischen Tragödienschreiber, der um 480 bis 406 v. Chr. lebte, schrieb Euripides in seinem Leben 90 Werke, von denen heute lediglich 18 erhalten sind.²⁸ In seinen Werken beschreibt er, dass die Götter von Emotionen getrieben sind und die Menschen für ihr Vergnügen nutzen. Er übte nicht lediglich Kritik an den Göttern aus, sondern setzte sich ebenso mit gesellschaftlichen Themen auseinander, weshalb er des Öfteren Krieg, Frieden oder die Stellung der antiken Frau in der Gesellschaft thematisierte.²⁹

Im Drama *Heracles* von Euripides setzt die Handlung in Theben vor dem Haus des Herakles ein. Die Erzählung beginnt mit einer Einführung, da Herakles Megara bereits geheiratet und Kinder mit ihr gezeugt hatte. Er verließ seine Familie in Theben und machte sich auf den Weg nach Argos, wo er sich den Aufgaben des Eurystheus stellte. Herakles bewältigte alle Aufgaben bis auf die Letzte. Für diese stieg er in die Unterwelt hinab und verbrachte dort einige Zeit. Die Menschen waren überzeugt, dass Herakles verstorben war, weshalb sich die Thebaner gegen Kreon aussprachen und Lykos aus Euboia zu sich riefen, der dann die Macht an sich riss.³⁰

Amphitryon, Megara und die Kinder des Herakles verstecken sich im Tempel des Zeus, da sie ohne den Schutz von Herakles von Lykos bedroht werden. Der thebanische König Kreon, welcher der Vater der Megara war, ist zu diesem Zeitpunkt der Erzählung bereits verstorben. Die politische Lage in Theben ist instabil und Lykos übernimmt die Herrschaft, nachdem er Kreon ermordet hatte. Er plant ebenso die Familie des Herakles zu töten, damit zukünftige Racheakte des Herakles verhindert werden können.³¹

Trotz ihres Verstecks im Tempel des Zeus wird Megara mit ihren Kindern von Lykos weiterhin bedroht. Herakles schafft es seine letzte von Eurystheus gestellte Aufgabe zu beenden und kehrt unerwartet aus der Unterwelt nach Theben zurück. Er hatte es geschafft den Kerberos zu bezwingen und Theseus aus der Unterwelt zu befreien.³² Herakles erfährt nach seiner Rückkehr

²⁸ Vgl. Diogenes Verlag (Hg.), Euripides. In: Diogenes, https://www.diogenes.ch/leser/autoren/e/euripides.html?srsId=AfmBOoon7uu_aPlALVJJ9mYfK3AfYNh7um8oVILlbwbmjGn9HH0DZ2s (05.06.2026)

²⁹ Vgl. Kai Boldersen und Bernhard Zimmermann, Euripides. In: Kai Boldersen und Bernhard Zimmermann (Hg.), Metzler Lexikon Antike (J. B. Metzler: Stuttgart/Weimar, 2006), 181.

³⁰ Vgl. *Euripides*, Herakles. Übersetzt von Ludwig Wolde. In: Joachim Schondorff (Hg.), Herakles. Theater der Jahrhunderte (Wien/München 1964), 70-73.

³¹ Vgl. *Euripides*, Heracles (übersetzt von E. P. Coleridge). (Royal Oak: Michigan, 2017), 6f.

³² Vgl. Ebda., 12f.

aus dem Jenseits von den neuen Machtverhältnissen und der damit verbundenen Bedrohung seiner Familie. Er beschließt gegen den neuen König vorzugehen.³³

Dadurch, dass Herakles all seine Aufgaben vollendet hatte, beschließt Hera den Halbgott, der aus einer Affäre zwischen ihrem Partner Zeus und einer menschlichen Frau namens Alkmene entstammt, mit großer Schuld zu belasten. Somit schickt sie die Göttinnen Lyssa und Iris auf die Erde, welche als Personifikationen des Wahnsinns Herakles heimsuchen sollen. Bis zu diesem Zeitpunkt stand Herakles unter dem Schutz seines Vaters, weshalb ihm nichts passieren konnte, jedoch fokussiert sich Hera mit ihren Bestrebungen so sehr auf den Halbgott, sodass im Laufe des Dramas eindeutig dargestellt wird, dass der Schutz des Zeus nicht mehr lange den Angriffen seiner Frau standhalten kann. Lyssa beschreibt in einer Szene, dass sie Herakles in einen Zustand versetzen wird, in dem er die Gesichter seiner Familie nicht mehr erkennt und diese in einem Anfall mit eigenen Händen ermorden wird.³⁴

Die Göttinnen des Wahnsinns schaffen es, dass Herakles bei einem Reinigungsakt vom Wahnsinn ergriffen wird, sodass er in diesem Moment unter Verwirrung und Wahnvorstellungen leidet.³⁵ Herakles glaubt, dass er sich nicht mehr in Theben, sondern in Mykene befindet und auf dem Weg sei Eurystheus zu töten. In diesem Zustand tötet er nacheinander seine Kinder mit Keule und Pfeilen. Eines der Kinder versucht, ihn anzuflehen, wird jedoch ebenfalls getötet. Schließlich tötet Herakles auch seine Frau Megara. Als er sich daraufhin gegen Amphitryon wenden will, greift die Göttin Athene ein und wirft einen Stein gegen seine Brust, der ihn bewusstlos zu Boden bringt.³⁶ Danach wird Herakles gefesselt, um weitere Akte der Gewalt, die durch seinen Wahn herbeigeführt werden konnten, zu verhindern.³⁷

Herakles erwacht aus seinem Wahnanfall und kann sich zunächst nicht an das Geschehene erinnern. Erst Amphitryon erzählt ihm, dass er seine Frau und Kinder ermordet hatte. Voller Verzweiflung äußert Herakles mehrmals den Wunsch, dass er sich selbst umbringen möchte, da er mit den Konsequenzen seiner Taten nicht weiterleben kann. Das Drama hebt aber ebenso

³³ Vgl. Ebda., 15.

³⁴ Vgl. Ebda., 14f.

³⁵ Vgl. Ebda., 15.

³⁶ Vgl. *Euripides*, Herakles (Wolde), 70-73.

³⁷ Vgl. *Euripides*, Heracles (Coleridge), 16.

hervor, dass die Gewaltakte unter dem göttlichen Wahn begangen wurden, wobei Hera die Befehlsgeberin war und Herakles somit keine Macht über sich selbst hatte.³⁸

Theseus, welcher zuvor von Herakles aus der Unterwelt befreit worden war, kam in Theben an, da er von der Bedrohung durch Lykos erfahren hatte und seinem Retter beistehen wollte. Er kam nach der Episode des Wahns an und fand den verzweifelten Herakles auf.³⁹ Theseus überredet Herakles keinen Suizid zu begehen und nach Athen zu reisen, wo er eine Ehrenbürgerschaft erhalten werde und die Athener Altäre für ihn und seine Heldentaten errichten werden. Vom Selbstmord abgehalten, verabschiedet sich Herakles von Amphitryon und bittet ihn seine Frau und Kinder zu bestatten und ihre Gräber in Zukunft zu pflegen. Er begibt sich mit Theseus nach Athen, da er beschlossen hatte, dass er weiterhin kämpfen möchte.⁴⁰

Das Drama endet mit der Abreise des Herakles von Theben, wobei er seine verstorbene Familie zurücklässt, und versucht einen neuen Lebensabschnitt zu starten.

2.5 Überlieferung nach Apollodorus

Der griechische Philologe Apollodoros, welcher ebenso unter dem Namen Apollodor bekannt ist, lebte ungefähr zwischen 180 und 120 v. Chr. und ist für sein Werk *Bibliothke* bekannt. In diesem präsentiert er eine umfangreiche Zusammenfassung der griechischen Mythologie, weshalb auch der Halbgott Herakles hier Erwähnung findet.⁴¹ Herakles wurde als Sohn einer menschlichen Frau, Alkmene, und dem Göttervater, Zeus, geboren. Zeus nahm die Gestalt ihres Mannes Amphitryon an, welcher König von Theben war, um Alkmene zu verführen. Diese war zeitgleich mit dem Sohn ihres wahren Mannes schwanger. Somit hatte Herakles einen „Zwillingsbruder“, der unter dem Namen Iphikles bekannt war. Hera, erzürnt durch die Untreue ihres Gatten, schickte zwei Schlangen, um Herakles im Säuglingsalter zu töten, welche der junge Halbgott mit seinen Händen erwürgt. Nachdem Herakles Megara, die Tochter eines späteren Königs Thebens, geheiratet hatte, lässt Hera einen Anfall von Wahnsinn über Herakles ergehen, weshalb dieser seine Frau, sowie auch seine Kinder umbringt. In der Erzählung nach

³⁸ Vgl. Ebda., 17f.

³⁹ Vgl. Ebda., 17.

⁴⁰ Vgl. *Euripides*, Herakles (Wolde), 79-82.

⁴¹ Vgl. Kai Boldersen und Bernhard Zimmermann, Apollodor. In: Kai Boldersen und Hans Zimmermann (Hg.), *Antike Mythologie* (metzler kompakt: Stuttgart/Weimar, 2005), 17.

Apollodoros muss Herakles zwölf Arbeiten bewältigen, wobei Iphitos, der Sohn seines Zwillingbruders, ihm Hilfestellungen leistete.⁴²

Die erste Aufgabe war es den nemeischen Löwen umzubringen, dessen Haut als mystisches Wesen unverwundbar war. Aus diesem Grund konnte Herakles dieses Tier lediglich mit seinen Händen töten. Nachdem er diese erste Aufgabe erfolgreich bewältigt hatte, wird die Löwenhaut zu seinem Markenzeichen. Darauffolgend muss er sich der Hydra stellen, wobei bei diesem Wesen, sobald man den Kopf abgetrennt hat, zwei weitere nachwachsen. Er konnte jedoch als Held gefeiert werden, indem er Säure nutzte, um dieses Ungeheuer zu töten. Als dritte Arbeit soll Herakles die kerynitische Hirschkuh, welche sich mit einer hohen Laufgeschwindigkeit fortbewegen kann und der Göttin Artemis heilig war, lebend fangen und dem König Argos vorlegen. Ein weiteres Tier aus der griechischen Mythologie, welches der König lebendig gefangen sehen wollte, war der erymanthische Eber, welcher ein Wildschwein war und die Menschen des antiken Griechenlands terrorisierte. Herakles zeigte, dass er sowohl physische Kraft als auch Intelligenz aufweisen konnte, indem er bei seiner fünften Aufgabe zwei Flüsse umleitete, um den Stall des Augias zu putzen. Die menschenfressenden stymphalischen Vögel tötet der Halbgott mit seinem Pfeil und Bogen. Die siebte Aufgabe war es erneut ein Tier einzufangen, diesmal den kretischen Stier, welcher danach wieder freigelassen wurde. Eine weitere Herausforderung, welche der junge Halbgott meistern musste, waren die Rosse des Königs Diomedes. Diese menschenfressenden Pferde konnten nur beruhigt werden, indem Herakles ihren Besitzer, den König, tötete und seinen Leichnam an sie verfütterte. Des Weiteren musste Herakles gegen die Amazonen kämpfen, wobei er Hippolyta, die Amazonenkönigin, besiegte und ihren Gurt als Trophäe erhielt. Als zehnte der zwölf Hürden wurde Herakles aufgetragen, dass er die Rinder des Geryon, einem Monster mit drei Körpern und einem Kopf, stehlen und Eurystheus bringen soll. Die letzten beiden Heldentaten waren einerseits die Äpfel der Hesperidennymphen zu stehlen und andererseits den Höllenhund Kerberos aus der Unterwelt zu locken, diesen abermals Eurystheus vorzuzeigen, und dann wieder in die Unterwelt zu bringen.⁴³

Herakles schafft es in seinem späteren Leben den Flussgott Acheloos zu besiegen, weshalb ihm erlaubt wird die Prinzessin von Kalydon, Deianeira, zu heiraten. In ihrer gemeinsamen Zeit treffen sie einen Zentauren namens Nessos, der versucht die Prinzessin zu vergewaltigen. Herakles rettet seine Frau, indem er Nessos mit einem Pfeil trifft. Der Zentaur überredet

⁴² Vgl. *Stafford and Blanshard*, Preface. The modern Hercules, xi.

⁴³ Vgl. *Ebda.*, xi.

Deianeira ein wenig seines Blutes mitzunehmen und erklärt ihr, dass es wie ein Liebestrank fungieren wird. Einige Zeit später nutzt sie das Zentaurenblut tatsächlich und tunkt Kleidungsstücke darin ein, welche sie ihrem Mann schenkt. Das Blut wirkte auf Herakles giftig, weshalb er seinem Freund Philoktetes befahl einen Scheiterhaufen anzuzünden und ihm danach seinen Pfeil und Bogen schenkte. Der Halbgott stirbt daraufhin auf diesem Scheiterhaufen, wobei er sofort zu den Göttern kommt und dort die Göttin Hebe als dritte Frau annimmt. Von nun an lebt er unter den Göttern auf dem Olymp.⁴⁴

2.6 Überlieferung nach Sophokles

Sophokles, welcher als athenischer Tragiker bekannt ist, lebte zwischen 497 und 405 v. Chr. und nutzte seine Lebenszeit, um diverse Berufe auszuüben. Neben seinem dichterischen Interesse nahm er unterschiedliche Positionen und politische Ämter in der griechischen Welt an, weshalb er zu verschiedenen Zeitpunkten seines Lebens Schatzmeister, Priester und Stratege sein konnte. In seinen Tragödien nutzt Sophokles als Hauptprotagonisten Personen, welche sich in Extremsituationen befinden, und stellt ihnen Menschen gegenüber, die ein unscheinbares Leben führen.⁴⁵ In seinem Stück *Die Trachinierinnen* schreibt er über das Leben des Herakles, jedoch aus der Perspektive seiner Ehefrau Deianeira.⁴⁶

Deianeira wartet auf ihren Gemahlen, der bereits seit fünfzehn Monaten nicht zu ihr nach Hause gekehrt war. Sie ist sich nicht sicher, ob sie ihn jemals wieder sehen wird, da er womöglich bereits verstorben ist. Hyllos, der Sohn von Herakles und Deianeira, meint gehört zu haben, dass sein Vater sich in Euböa befindet, weshalb er loszieht, um seinen Vater zu suchen und zu seiner Mutter zurückzubringen. Er lässt seine Mutter zurück, die von den weiblichen Bewohnerinnen Trachis mit den Worten getröstet wird, dass sich Zeus stets um seine Kinder kümmere und dies auch bei Herakles der Fall sein werde.⁴⁷

Ein Herold wird von Herakles entsandt, der die Nachricht nach Trachis bringen soll, dass der Sohn des Zeus und der Alkmene siegreich war und zurück nach Trachis komme. Herakles kehrt mit Kriegsgefangenen zurück, darunter Iole, die Tochter des Königs Eurytos. Ein weiterer Herold erzählt Deianeira, dass sich ihr Ehemann in dieses Mädchen verliebt hatte und deshalb

⁴⁴ Vgl. Ebda., xii.

⁴⁵ Vgl. Kai Boldersen und Bernhard Zimmermann, Sophokles. In: Kai Boldersen und Bernhard Zimmermann (Hg.), Metzler Lexikon Antike (J. B. Metzler: Stuttgart/Weimar, 2006), 560.

⁴⁶ Vgl. *Sophokles, Die Trachinierinnen*. Übersetzt von Heinrich Weinstock. In: Joachim Schondorff (Hg.), Herakles. Theater der Jahrhunderte (Wien/München 1964), 90f.

⁴⁷ Vgl. Ebda., 91f.

die Stadt zerstört hat und nicht aus den politischen Gründen, die Herakles vorgegeben hatte.⁴⁸ Deianeira erinnert sich in diesem Zusammenhang an Nessos, einen Kentauren, der sie beim Überqueren eines Flusses vergewaltigen wollte und von Herakles mit einem vergifteten Pfeil getroffen wurde. Im Sterben liegend flüsterte er Deianeira ins Ohr, dass sie sein Blut aufbewahren solle, da dieses wie ein Liebestrank wirke. Sie trinkt die Kleidung ihres Mannes in dem Blut des Kentauren, übergibt es an einen Herold, der es ihrem Ehemann bringen soll. Sie betont dabei, dass nur Herakles selbst diese Kleidung an seinen Körper legen darf. Ein Stück Wolle, mit dem sie das Blut in die Kleider eingerieben hatte, wird von Sonnenlicht getroffen und zerfällt wie Staub. In diesem Moment erkennt Deianeira, dass das Blut kein Liebestrank sein kann, sondern tödliches Gift sein muss, und zwar das Gift, welches auf dem Pfeil des Herakles war, als er den Kentauren tötete.⁴⁹

Herakles hat bei einem Opferfest die mit Blut eingeschmierte Kleidung angezogen und das Gift drängte sich direkt über seine Haut in seinen Körper. Er verspürte unerträglichen Schmerz, sodass er den Herold, welcher ihm die Kleidung gebracht hatte, an den Füßen packte und in das Meer schmiss. Sein Sohn, Hyllos war bei diesem Opferfest anwesend und beschuldigt seine Mutter, dass diese seinen Vater ermordet habe. Deianeira geht in das Zimmer, in dem Herakles hätte schlafen sollen, legt sich auf sein Bett, nimmt ein Schwert und sticht sich mit diesem ins Herz.⁵⁰

Auf einer Bahre liegend erwacht Herakles und fragt seinen Vater, weshalb er so viel Leiden ertragen muss, obwohl er die Welt bereits von unzähligen Ungeheuern befreit hat.⁵¹ Herakles ruft daraufhin seinen eigenen Sohn zu sich und befiehlt ihm, ihn auf den Berg Oita zu tragen, wo er ihn auf einem Scheiterhaufen verbrennen soll, da dies ihn von den Schmerzen erlösen würde. Außerdem bittet Herakles Hyllos darum die Tochter des Eurystos, Iole, zu heiraten. Der junge Mann ist zuerst entsetzt, da dieses Mädchen, der Grund für den Untergang seiner Familie sei, jedoch erfüllt er seinem sterbenden Vater diesen letzten Wunsch.⁵²

⁴⁸ Vgl. Ebda., 94-99.

⁴⁹ Vgl. Ebda., 104-108.

⁵⁰ Vgl. Ebda., 112-113.

⁵¹ Vgl. Ebda., 114-117.

⁵² Vgl. Ebda., 119-122.

3 Antikenrezeption

Das Wort Rezeption entstammt dem lateinischen Begriff *receptio*, welcher mit dem Wort *Aufnahme* übersetzt wird. Im Duden finden sich drei Bedeutungen für diesen Begriff: (1) „Aufnahmeraum, Empfangsbüro“, (2) „Aufnahme eines Kunstwerks, Textes durch den Betrachtenden, Lesenden oder Hörenden“ und (3) „Auf-, Übernahme fremden Gedanken-, Kulturguts“. Im historischen Kontext sind die beiden letzteren Definitionen relevant, da bei der Nutzung von Rezeption in einem geschichtswissenschaftlichen Rahmen, in erster Linie die Aufnahme von Quellen durch die Betrachter:innen in den Mittelpunkt rückt.⁵³

Der Begriff der Geschichtsrezeption wird von Gundermann et al. als ein Prozess definiert, durch welchen historische Persönlichkeiten, Ereignisse aber auch kulturelle Produkte genutzt und verbreitet werden. Für die Konsument:innen dieser historischen Elemente entsteht eine Art kollektives Populärwissen, wobei es keine Rolle spielt, ob die Darstellung historisch akkurat bleibt. Geschichtsrezeption ist somit oftmals die Grundlage für weit verbreitetes geschichtliches Vorwissen. Dieses ist jedoch in den meisten Fällen geprägt von Klischees und Stereotypisierung, da die Rezipient:innen bereits Erwartungen verinnerlicht haben und diese als Anforderung für bestimmte historische Darstellungen stellen. Werden diese Ansprüche zum Beispiel bei einer filmischen Darstellung einer vergangenen Epoche nicht erfüllt, so nimmt das Publikum die Produktion als nicht authentisch wahr, auch wenn der Film wissenschaftlich fundierte Darstellungen liefert.⁵⁴ Durch die Geschichtsrezeption ist die Bedeutung einer Quelle durch ihre Rezipient:innen, die nun eine aktive Rolle einnehmen, bestimmt. Die Quelle wird somit durch jeden Zuschauer und jede Zuschauerin, die unterschiedliche Vorkenntnisse und Erwartungen haben, neu wahrgenommen und interpretiert.⁵⁵

Martindale versteht die Antikenrezeption als eine theoretische Grundlage, die die Altertumswissenschaften grundlegend verändert. Durch diese Theorie sollen Historiker:innen den Fokus auf Adaptionen als eigene Primärquelle legen.⁵⁶ Die Antikenrezeption stellt eine Verbindung zwischen antiken Inhalten und modernen Adaptionen her, die untrennbar

⁵³ Vgl. Cornelsen Verlag GmbH (Hg.), Rezeption. In: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rezeption> (03.04.2026).

⁵⁴ Vgl. Filippo Carla-Uhink, Christine Gundermann, Juliane Brauer, Judith Keilbacj, Georg Koch, Thorsten Logge, Daniel Morat, Arnika Peselmann, Stefanie Samida, Astrid Schwabe, Miriam Senecheau, Schlüsselbegriffe der Public History (Vandenhoeck & Ruprecht: Göttingen, 2021), 254.

⁵⁵ Vgl. Robert C. Holub, Reception Theory. A Critical Introduction (Routledge: London/NewYork, 1984), 58-63.

⁵⁶ Vgl. Charles Martindale, Introduction: Thinking Through Reception. In: Charles Martindale, Richard F. Thomas (Hg.), Classics and the Uses of Reception (Blackwell Publishing: Oxford/Malden/Carlton, 2006), 1f.

miteinander verbunden sind. Martindale argumentiert deshalb, dass sämtliche Neuinterpretationen antiker Stoffe aus einer zeitgenössischen, modernen Gegenwart konstruiert werden und als eigene Primärquelle wahrgenommen werden können.⁵⁷ Er kritisiert gleichzeitig die Versuche eine „wahre“ Darstellung der Vergangenheit zu finden, da Erzählungen desselben Ereignisses variieren können. Aus diesem Grund ist der Mittelpunkt der Antikenrezeption nach Martindale das Ablehnen eines historischen Positivismus, da klassische Texte dynamisch und formbar sind und spätere Interpretationsversuche jeglicher Art nicht abzustreiten seien. Antike Inhalte erhalten somit durch jeden weiteren Leser und jede weitere Leserin späterer Generationen neue Bedeutungen.⁵⁸ Diese neue Bedeutung, die antike Narrative zugeschrieben werden können, entsteht einerseits durch den Erwartungshorizont des Textes und die Haltung der Leserschaft.⁵⁹ Jamme kritisiert in seinem Definitionsversuch des Begriffs Mythos indirekt den historischen Positivismus, da er betont, dass der Einfluss unterschiedlicher Kulturen, durch die Haltung des Schreibers einerseits und die des Publikums andererseits, dazu führt, dass es keine „wahre“ Form einer Erzählung geben kann und diese Einflüsse und unterschiedlichen Erzählweisen teilweise aufschlussreicher sind als die Suche nach einem Urmythos.⁶⁰

3.1 Adaption antiker Mythen

Bereits im 17. Jahrhundert nutzten Autoren Mythen in ihren Werken. Diese Werke waren meist unter dem Titel „Mythologien“ bekannt und stellten in erster Linie Nachschlagewerke dar.⁶¹ Hier sind jedoch noch keine Adaptionen erkennbar, was sich im 18. Jahrhundert mit den ersten Nacherzählungen antiker Mythen verändert. Diese Erzählungen etablierten sich zur damaligen Zeit noch nicht in der Kinder- und Jugendliteratur, da zeitgenössische Pädagogen moralische Bedenken äußerten. Stierstorfer erkennt, dass es im 19. Jahrhundert abermals eine Veränderung in der Art der Nutzung antiker Mythen gab, da diese nun als Erzählstoff für Kinder durch das Bürgertum genutzt wurde, wodurch eine Vielzahl an Mythen salonfähig wurden. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts entstanden erstmals Adaptionen, welche ein kindliches Publikum anvisierten.⁶² Erstmals wurden Mythen nicht lediglich auf „eine sachlich-lexikalische

⁵⁷ Vgl. Martindale, *Thinking Through Reception*, 3f.

⁵⁸ Vgl. Martindale, *Thinking Through Reception*, 5-7.

⁵⁹ Vgl. Martindale, *Thinking Through Reception*, 8.

⁶⁰ Vgl. Jamme, *Grenzen und Perspektiven philosophischer Mythos-Theorien*, 169f.

⁶¹ Vgl. Evers, *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*. 62.

⁶² Vgl. Micheal Stierstorfer, *Antike Mythologie in der gegenwärtigen Alltagskultur. Kinder- und Jugendliteratur, Belletristik und Film. Das griechisch-römische Sagengut als Fundus von prototypischen Einzelementen und Motiven für die aktuelle Fantasy und Phantastik*. In: *Pegasus-Onlinezeitschrift XIV*, H. 1 (2014), 169f.

Darstellung einzelner antiker Gestalten in Bildtafeln reduziert“. Im selben Jahrhundert entstanden zwei Werke, welche Mythen kindgerechter und somit auch in einer leichter zugänglichen Sprache zusammenfassten. Karl Beckers *Erzählungen aus der alten Welt* (1802/1803) und Gustav Schwabs *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums* (1838) hatten den Fokus nicht auf den Göttersagen, sondern rückten die Heldensagen der Antike in den Mittelpunkt. Des Weiteren wirkten sowohl das Werk von Schwab als auch jenes von Becker explizit und implizit moralisierend.⁶³

Im 21. Jahrhundert werden antike Inhalte in unterschiedlichen Bereichen genutzt. So stellen sie die Grundlage für eine Vielzahl an künstlerischen, wissenschaftlichen und populärwissenschaftlichen Rezeptionen dar. Besonders populär ist es Mythen für Kinder und Jugendliche in Form von Buch und Film zu adaptieren.⁶⁴ Bereits im 19. Jahrhundert sind mythische Nacherzählungen in einem fesselnden Ton verfasst, um die kindliche Leserschaft zum Lesen der antiken Inhalte anzuregen.⁶⁵ Stierstorfer hebt hervor, dass Nacherzählungen antiker Mythen die aktuelle Rezeptionsgeschichte dominieren. Jedoch sind die aktuellen marktführenden Werke ebenso nicht mehr lediglich Nacherzählungen, sondern bereits ironisch-witzig modifizierte Werke.⁶⁶ Murnaghan erkennt ebenso, dass moderne Adaptionen klassische Mythen humorvoll verändern, um komplexe oder gewaltsame Inhalte kindgerechter darzustellen. Gleichzeitig werden die Hauptprotagonisten in vielen Fällen als Außenseiter, welche nicht leicht Freunde finden, dargestellt. Die Charaktere schaffen es jedoch sich im Laufe des Films von der Rolle des Außenseiters loszulösen und können sich als Held beweisen. Dies ist sowohl in der Filmreihe *Percy Jackson* als auch im Disneyfilm *Hercules* erkennbar.⁶⁷

Stierstorfer kombiniert bereits vorhandene Theorien nach Tepe, Seidenstecker, Emmerich, Muth und Klenke und fasst diese, um die unterschiedlichen Modifizierungstypen darzustellen, in einer Tabelle zusammen.⁶⁸ Sie soll eine Grundlage darstellen für die systematische Einordnung von Mythenadaptionen der Postmoderne. Das Schema soll zwei Fragen bei

⁶³ Vgl. Stierstorfer, *Antike Mythologie in der gegenwärtigen Alltagskultur*, 171.

⁶⁴ Vgl. Stefan Kipf, Eine mythische Gestalt mit pädagogischer Kraft oder nur Odysseus' Sohn? Telemach in der neuzeitlichen Kinder- und Jugendliteratur. In: Andreas Luther (Hg.), *Odyssee-Rezeptionen* (Antike Verlag: Frankfurt am Main, 2005), 95.

⁶⁵ Vgl. Maria Rutenfranz, Götter, Helden, Menschen - Rezeption und Adaption antiker Mythologie in der deutschen Kinder- und Jugendliteratur. In: Hans-Heine Ewers, Christine Grabe, Bernhard Rank, Rüdiger Steinlein (Hg.), *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik* Band 26 (Peter Lang GmbH: Frankfurt am Main, 2004), 69.

⁶⁶ Vgl. Stierstorfer, *Antike Mythologie in der gegenwärtigen Alltagskultur*, 175.

⁶⁷ Vgl. Sheila Murnaghan, Classics for cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children. In: *The Classical World* 104 (2011); 345-349.

⁶⁸ Vgl. Stierstorfer, *Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten?*, 106.

Analysen von Adaptionen vorab klären. Einerseits wird rasch deutlich, um welche Aspekte der antiken Mythologie es sich in der Adaption handelt und andererseits in welcher Qualität mit diesen gearbeitet wurde. Eine Grenze dieser Systematisierung ist, dass die Funktionalisierung eines Mythems in diesem Schritt nicht bestimmt werden kann. Hierfür ist eine tiefere Analyse notwendig.⁶⁹

Tabelle 1: Adaptionstypen nach Stierstorfer

Versatzstücke / Elemente Adaptionsweise	Sagenkreis(e)	Einzelmythe(n)	Motiv(e)	Einzelelement(e) Figur, Setting, Gegenstand, Konstellation, Name
nacherzählend (Beibehaltung des Inhalts)	Renarratio I	Renarratio II	Renarratio III	Renarratio IV
variierend (leichte Veränderung des Inhalts)	Variatio I	Variatio II	Variatio III	Variatio IV
korrigierend (gravierende Veränderung des Inhalts zum Zweck einer Richtigstellung)	Correctio I	Correctio II	Correctio III	Correctio IV
konterkarierend (gravierende Veränderung des Inhalts zur Nutzbarmachung des Mythos für die Gegenwart)	Inversio I	Inversio II	Inversio III	Inversio IV
weiterführend (Inhaltliche Fortsetzung des Geschehens)	Renovatio I	Renovatio II	Renovatio II	Renovatio IV

⁶⁹ Vgl. Ebda., 105-108.

Auf der waagrechten Achse soll die Quantität des adaptierten Mythos bestimmt werden. Kommen in einer Adaption lediglich Orte, Personen, Gegenstände oder Namen vor, die auf einen Mythos zurückgeführt werden können, so handelt es sich um Einzelelemente. Handelt es sich um alle Mythen, die sich um eine Persönlichkeit der antiken Mythologie befinden, so spricht man von einem Sagenkreis. Natürlich können auch einzelne Mythen aus einem Sagenkreis entfernt und adaptiert werden oder sogar Motive aus einem Mythos selektiert und für eine Adaption herangezogen werden. Die senkrechte Achse soll die Qualität der Adaptionsweisen darstellen, wobei Stierstorfer fünf Kategorien aufzählt. Wird ein Mythos nacherzählt, so bleibt der Inhalt unverändert, wenn er jedoch variiert wird, so können bereits leichte inhaltliche Veränderungen bemerkbar sein. Als Beispiel für die Variatio II, ein Einzelmythos, der nur leichte Veränderungen erfährt, wird *O Brother, Where Art Thou* aus dem Jahr 2001 genannt, in dem der Odysseus-Mythos in einen modernen Kontext eingebettet wird, ohne Veränderung der Kerninhalte der antiken Erzählung.⁷⁰

Wird die Adaptionsweise der „Korrektur“ gewählt, so können Inhalte gravierend verändert werden mit dem Zweck einer Richtigstellung. So kann es sein, dass innerhalb eines Sagenzyklus Aspekte eines Mythos genauer beschrieben werden als andere, sodass zum Beispiel nur die negativen oder nur die positiven Seiten des Heldentums im Vordergrund stehen. Spricht man von einer Inversio, so wurde konterkarierend gearbeitet. Eine Inversio beinhaltet grundlegende Veränderungen des Inhalts, mit dem Ziel einen Mythos für die Gegenwart nutzbar zu machen. Ein Beispiel für eine Inversio IV, also ein Einzelelement, das konterkariert verändert wurde, wäre die Darstellung des Olymps im Roman *Percy Jackson Diebe im Olymp* als das in New York stehende Empire-State-Building. Als letzte Adaptionsweise wird die Weiterführung genannt. Dies bedeutet, dass Erzählungen inhaltlich fortgesetzt werden. Als Beispiel kann auch hier der vorher bereits genannte Roman *Diebe im Olymp* genannt werden. Der Medusa-Mythos wird in der Buchreihe in der Gegenwart weitergeführt. Um in einer kapitalistischen Welt Geld zu verdienen, nutzt Medusa ihre übermenschlichen Kräfte, versteinert Menschen und verkauft diese als Statuen.⁷¹

Anhand des Beispiels *Percy Jackson. Diebe im Olymp* wird auch klar, dass Werke, die Adaptionen antiker Mythen beinhalten, oftmals nicht starr einer Kategorie zugeordnet werden können. Eine Adaption kann mehrere Elemente (Einzelmythen, Einzelelemente, ...) beinhalten und auch auf unterschiedliche Weisen verändert werden. Dieses Schema kann auf

⁷⁰ Vgl. Ebda., 105-108.

⁷¹ Vgl. Ebda., 105-108.

unterschiedliche Medien angewandt werden und trifft somit sowohl auf Bücher sowie auch Filme zu.⁷²

Traditionelle Mythen und Folklore sind in den meisten Fällen nicht für Kinder oder Jugendliche konzipiert. Maurice argumentiert, dass Produkte, die für Kinder hergestellt werden, in vielen Fällen einen didaktischen Mehrwert haben und ein Mittel sein sollen, um den Konsumenten Wertesysteme zu vermitteln.⁷³ Eine Vielzahl an Elementen des Heraklesmythos sind inhaltlich für Kinder und Jugendliche nicht angemessen. In modernen Adaptionen werden Erzählstränge, die zu brutal erscheinen, wie beispielsweise der Wahn, der Herakles dazu verleitet seine Kinder zu ermorden, nicht thematisiert.⁷⁴

Die Nutzung antiker Mythen in Buch und Film ist keineswegs eine Neuerfindung des 21. Jahrhunderts. Bereits im 19. Jahrhundert nutzen Autoren antike Erzählungen, wobei diese meist lediglich als Nacherzählungen wiedergegeben wurden. In diesem Zusammenhang ist das Werk *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums* von Schwab aus dem Jahr 1838 nennenswert, welches, laut Stierstorfer, bis 2006 marktbeherrschend war. Wie für das 19. Jahrhundert gewöhnlich handelt es sich hier um eine Sammlung antiker Mythen, welche von Schwab schriftlich zusammengefasst wurden. 2006 lösten Mythensammlungen von Dimitar Inkiow Schwabs Nacherzählungen ab. Diese neuen Erzählungen beinhalteten bereits weitgehende Veränderungen von Handlungssträngen, die das Verständnis der Antike verzerren. Derzeit finden freiere Adaptionen, besonders aus dem amerikanischen Raum, eine große Resonanz.⁷⁵

Vier Faktoren nennt Stierstorfer, die Adaptionen antiker Mythen seit der Jahrtausendwende prägen. Als ersten Aspekt nennt er den freien Umgang mit antiken Materialien, die es den Autor:innen ermöglichen Mythen in moderne Welten einzubetten. Darüber hinaus nutzen moderne Nacherzählungen nicht lediglich einen Sagenzyklus, sondern entnehmen unterschiedliche Aspekte verschiedener Zyklen, sodass eine hybridisierte Adaption entsteht. Als dritten Faktor, der seit dem Millennium bei Neuadaptionen antiker Mythen bemerkbar ist, wird das vermehrte Auftreten, sowohl griechischer als auch römischer Inhalte, im Genre Fantasy genannt. Zuletzt verweist Stierstorfer darauf, dass jüngere Adaptionen sich auf Werke Homers und Hesiods stützen, weshalb sie sich von älteren Neuinterpretationen unterscheiden,

⁷² Vgl. Ebda., 108.

⁷³ Vgl. Maurice, *Disney's Hercules in Context*, 469.

⁷⁴ Vgl. Ebda., 468.

⁷⁵ Vgl. Micheal Stierstorfer, *Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. In: *Forum Classicum* 2 (2019), 97.

welche vorwiegend auf Erzählungen von Ovid basieren. Gleichzeitig hebt der Autor hervor, dass in zahlreichen Fällen nicht nachvollziehbar ist, woher Autor:innen ihr Wissen über antike Mythen beziehen. So kann nicht erschlossen werden, ob die Basis für moderne Adaptionen auf Originalquellen der Antike, Standardlexika, Übersetzungen von Originalquellen oder sogar Internetquellen beruht.⁷⁶

Adaptionen antiker Erzählungen in der modernen Zeit stützen sich auf Grundideen antiker Mythen, jedoch werden Personen sowie auch Handlungen, die den originalen Erzählungen entnommen werden, deutlich verändert. Stierstorfer kommt dennoch zu dem Entschluss, dass man diese Adaptionen, trotz der inhaltlichen Veränderungen, didaktisch nützlich aufarbeiten kann, sodass Schüler:innen antikes Kulturgut in einem ersten Schritt kennenlernen können.⁷⁷

Mythenadaptionen können nach Tepe in drei Kategorien eingeordnet werden. Die erste Kategorie beinhaltet sämtliche Adaptionen, die mythische Erzählungen wiedergeben und verarbeiten. In einer weiteren Kategorie befinden sich Adaptionen, die Elemente mythischer Denkformen nutzen. Die letzte Adoptionsart ist laut Tepe jene, die Mythostheorie beinhaltet. Ein adaptierter Mythos, ob in Form eines Textes oder Films, muss nicht lediglich strikt einer Kategorie zugeordnet werden, da es möglich ist, dass mehrere Kategorien zutreffen. Jegliche Verfilmungen, die mythologische Persönlichkeiten, Artefakte oder Orte beinhalten, fallen somit in die erste Kategorie. Filme, die sich mit übernatürlichen Inhalten befassen, welche nicht logisch erklärbar sind, würden nach Tepes Klassifizierung in die zweite Kategorie eingestuft werden. Stierstorfer nennt Produktionen, wie Percy Jackson, als Beispiel, die Parallelwelten und Tore zur Unterwelt beinhalten. Gleichzeitig sind in derselben Verfilmung eine Vielzahl mythologischer Persönlichkeiten auffindbar, weshalb der Film ebenso den Kriterien der ersten Kategorie entspricht. So findet Stierstorfer mit diesem Film einen weiteren Beweis für Tepes Theorie, dass eine Adaption oftmals nicht nur einer Kategorie angehört. Die letzte Möglichkeit der Mythenadaption nach Tepe kommt in der Kinder- und Jugendliteratur und dem Medium Film nicht vor, da dieses komplexes Wissen über Mythostheorien voraussetzt, welche die Rezipienten normalerweise nicht besitzen.⁷⁸

⁷⁶ Vgl. Ebda., 98.

⁷⁷ Vgl. Ebda., 97.

⁷⁸ Vgl. Stierstorfer, Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten?, 103-104.

4 Filmtheorie

Das Medium Film ist mittlerweile ein zentraler Bestandteil moderner Gesellschaften, welcher kommunikative Zwecke erfüllt. Es beeinflusst die Wahrnehmung der Realität der Zuschauer:innen sowie auch deren Weltbilder, indem bestimmte Weltanschauungen beziehungsweise Ideologien abgebildet werden. Aus diesem Grund nimmt dieses Medium oftmals eine zentrale Rolle in wissenschaftlichen Diskursen ein.⁷⁹

Es gibt mehrere Möglichkeiten Geschichte in Verbindung mit dem Medium Film zu bringen. Einerseits kann das Medium als Repräsentation vergangener Ereignisse gesehen werden und andererseits als Quelle für Historiker:innen. Betrachtet man Filme als ein audiovisuelles Medium, welches lediglich Erzählungen wiedergibt, so kann erneut unterteilt werden in welche, die sich mit den Ereignissen im Allgemeinen beschäftigen und jene, die versuchen ein möglichst akkurates Bild der jeweiligen Epoche zu liefern und sich somit auf historische Quellen stützen. Im Zuge geschichtswissenschaftlicher Forschungsarbeit kann das Medium Film als historische Quelle aufgegriffen werden. In diesem Fall können Darstellungsweisen aber auch Ausstattung und Kostüme analysiert werden und Einblicke in die Zeit der Entstehung liefern.⁸⁰

Die Entstehung von Filmen ist stark mit der zeitgenössischen gesellschaftlichen Realität verbunden. Das Medium Film bietet somit tiefe Einblicke in gesellschaftliche Strukturen, Veränderungen, Machtverhältnisse, sowie auch kulturelle Identitäten. Solch eine Verbindung zwischen Filmen und der Realität ist lediglich dadurch garantiert, dass filmische Produktionen fortwährend unter dem Einfluss sozialer, kultureller sowie auch politischer Normen ihrer Entstehungszeit produziert werden. Somit sind Filme aussagekräftige Quellen, die Einblicke in die Weltvorstellungen der Gesellschaft der Produktionszeit ermöglichen. Damit solche Einblicke ermöglicht werden können, müssen Filme zuvor im Kontext ihres theoretischen und historischen Hintergrunds analysiert werden. Mithilfe einer Filmanalyse kann das Bedeutungspotential verschiedener Filme für Zuschauer:innen ermittelt werden.⁸¹

⁷⁹ Vgl. Jan Holze und Dan Verständig, Film und Bildung. In: Alexander Geimer, Carsten Heinze, Rainer Winter (Hg.), Handbuch Filmsoziologie (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2021) 1297f.

⁸⁰ Vgl. Bernhard Groß, Filmgeschichte. Film, Geschichte und die Politik der Bilder. In: Bernhard Groß und Thomas Morsch (Hg.), Handbuch Filmtheorie (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2001), 268f.

⁸¹ Vgl. Lothar Mikos, Aktuelle Methoden der Filmanalyse. In: Lothar Mikos, Carsten Heinze, Rainer Winter, Alexander Geimer (Hg.), Handbuch Filmsoziologie (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2021), 368.

Geschichte ist immer ein Ergebnis von Kommunikationsprozessen. Es kann nie ein wahres Abbild der Vergangenheit geben, da in jeder Form der Darstellung bereits eine Selektion und Interpretation von den Autor:innen vorgenommen wurde. Durch die Darstellung historischer Inhalte in Filmen, wird durch die inszenierten Bilder eine sinnliche und emotionale Erfahrung ermöglicht. Visuelle Darstellungen beschreiben die Erzählungen nicht lediglich mit Wörtern, sondern machen Geschichte erfahrbar, weshalb sie als authentischer angesehen werden als literarische Werke, obwohl sie gleichermaßen eine Selektion und Vorinterpretation erfahren haben.⁸² Aus diesem Grund ist eine Verschiebung der Geschichtsrepräsentation erkennbar, welche Berghaus als *iconic turn* betitelt. Filmische Repräsentationen rücken in den Vordergrund, da sie geschichtliche Inhalte und somit auch antike Mythen verdichten und strukturiert darstellen. Dadurch, dass Filme Musik nutzen, um Emotionen hervorzurufen, können geschichtliche Inhalte emotionalisiert wiedergegeben werden und sich nachhaltig im Gedächtnis der Zuschauer:innen verankern.⁸³

In diesem Kapitel werden zuerst unterschiedliche Quellentypen und ein mögliches Klassifizierungssystem präsentiert. Das Medium Film, genauer gesagt eine filmische Mythenadaption, wird mit Hilfe dieses Systems eingeordnet. In weiterer Folge wird die Theorie einer Filmanalyse dargelegt, welche in einem späteren Kapitel als theoretische Grundlage für die Analyse einer filmischen Mythenadaption genutzt werden soll.

4.1 Klassifizierung von Quellen

Um Quellen analysieren zu können, muss zuerst definiert werden, was unter diesem Begriff verstanden wird. Droysen definiert Quellen als Überlieferungen, welche die Vergangenheit, die von Menschen geformt wurde, überliefert. Bernheim unterscheidet jedoch zwischen drei Quellenarten. Für ihn sind Quellen entweder unmittelbare Beobachtungen oder Traditionen, welche in mündlicher, schriftlicher oder bildlicher Form überliefert sein können, oder Überreste, wie zum Beispiel Denkmäler. Ahasver von Brandt betont des Weiteren, dass die Absicht einer Quelle ebenso wichtig sei und unterscheidet somit zwischen willkürlichen und

⁸² Vgl. Margot Berghaus, Geschichtsbilder – Der „iconic turn“ als „return“ zu archaischen visuellen Erlebnisweisen. In: Martin Lindner (Hg.), Antike Kultur und Geschichte. Drehbuch Geschichte (LIT Verlag: Münster, 2005), 11-15.

⁸³ Vgl. Ebda., 15-21.

unwillkürlichen Quellen. Willkürliche Quellen wurden mit der Absicht erstellt historische Kenntnisse an später lebende Menschen weiterzugeben.⁸⁴

Tabelle 2: Klassifizierung von Quellen⁸⁵

1. Überreste:		2. Tradition:		
Überreste im engeren Sinne (Überbleibsel):	Denkmäler	bildliche:	mündliche:	schriftliche:
Körperliche Reste	Inschriften	Histor. Gemälde	Erzählungen	Histor. Inschriften
Sprache	Monumente	Topograph. Darstellungen	Sage	Genealogien
Zustände und Institutionen	Urkunden	Histor. Skulpturen	Anekdoten	Kalender
Produkte			Sprichwörter	Annalen
Geschäftliche Akten einschließlich Briefe			Histor. Lieder	Chroniken
				Biographien
				Memoiren usw.

⁸⁴ Vgl. Maria Rhode und Ernst Warwa, Quellen und Quellenkritik um Geschichtsstudium. In: Maria Rhode und Ernst Warwa (Hg.), Quellenanalyse. Ein epochenübergreifendes Handbuch für das Geschichtsstudium (Ferdinand Schöningh: Paderborn, 2020), 20.

⁸⁵ Vgl. Ebda., 21.

Eine gängige Praxis unter Historiker:innen in der Quellenkunde ist es Quellen in Überreste und Traditionen einzugliedern. Die Quellen, die man als Überreste klassifiziert, können abermals in unterschiedliche Kategorien eingeordnet werden. So unterscheidet man zwischen sprachlichen und körperlichen Überresten, sowie zwischen Überbleibseln und Überresten von Institutionen. Traditionen hingegen werden in mündliche, bildliche und schriftliche Kategorien unterteilt. Quellen lassen sich ebenso in Primär- und Sekundärquellen unterscheiden, jedoch entscheidet in diesem Fall die zuvor formulierte Fragestellung darüber, um welches der beiden Quellentypen es handelt. Wichtig ist aber ebenso zu betonen, dass eine solche Klassifizierung von Quellen Vorurteile über die Qualität einer Quelle erstellen könnte und in weiterer Folge die Nutzung von Quellen negativ beeinflussen könnte. Rhode und Wawra verweisen darauf, dass alle Quellen mithilfe der inneren und äußeren Quellenkritik analysiert werden müssen, um diese korrekt zu dekodieren, wobei ihnen ebenso bewusst ist, dass eine klare Trennung von innerer und äußerer Analyse nicht immer zur Gänze möglich ist.⁸⁶ Budde formulierte acht Fragen, welche die Grundlage der Quellenkritik darstellen. Mit diesen Fragen sollen Historiker:innen an eine Quelle herantreten. Zu Beginn der Forschungsarbeit sollte man die Fragen „Wer hat die Quelle verfasst?“, „Wann entstand die Quelle?“ und „Wo wurde die Quelle erstellt?“ beantworten. Anschließend werden die Art der Quelle und die intendierten Adressaten definiert. Im weiteren Verlauf wird ermittelt, wie die Quelle überliefert und weshalb sie zuvor erstellt wurde. Abschließend untersuchen Historiker:innen im Zuge der inneren Quellenkritik, worüber die Quelle berichtet und über welche Aspekte der Geschichte nicht berichtet wird.⁸⁷ Nutzt man eine Mythenadaption als Primärquelle, um diese als Grundlage für die Beantwortung einer Forschungsfrage heranzuziehen, so fällt diese nach dem Klassifizierungsschema von Rhode und Wawra in die Kategorie der Tradition. Eine filmische Adaption wäre trotz der Kombination aus visuellen und auditiven Inhalten dennoch eine mündliche Überlieferung, welche eine Sage wiedergibt.

Die Analyse von geschichtlichen Darstellungen in Spielfilmen im Kontext wissenschaftlicher Forschung ist eine aufblühende Praxis der letzten hundert Jahre.⁸⁸ Zuvor bekamen Filme aus historiografischer Perspektive keine Aufmerksamkeit. In den 1970er Jahren wuchs das

⁸⁶ Vgl. Ebda., 22 + 28.

⁸⁷ Vgl. Gunilla Budde, Quellen, Quellen, Quellen ..., In: Gunilla Budde, Dagmar Freist, Hilke Günther-Arndt (Hg.), Geschichte. Studium - Wissenschaft - Beruf (Akademie Studienbücher. Geschichte: Berlin, 2008), 67.

⁸⁸ Sabine Moller, Movie-Made Historical Consciousness. Empirische Antworten auf die Frage, was sich aus Spielfilmen über die Geschichte lernen lässt, In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 64 (2013), 389f.

Interesse französischer und britischer Historiker:innen an dieser Quellenart und kaum ein Jahrzehnt später etablierte sich die geschichtsdidaktische Auseinandersetzung mit Filmen.⁸⁹ In diesem Zuge erlangte das Medium Film erstmalig den Status einer Primärquelle und ist mittlerweile Zentrum diverser Forschungsvorhaben.

4.2 Filmanalyse

Die Analyse von Filmen dient, je nach Fragestellung, unterschiedlichsten Zwecken, wodurch der Fokus der Analyse definiert wird. So unterscheidet man in der Filmtheorie zwischen unterschiedlichen Analyseansätzen, die je nach Fragestellung gewählt werden können. Je nachdem, welchem Fachgebiet eine Filmanalyse zugeordnet wird, erfolgt sie auf unterschiedliche Weisen. Zwei der bekanntesten Ansätze sind die hermeneutische und die empirisch-sozialwissenschaftliche Analyse. Der empirisch-sozialwissenschaftliche Ansatz richtet den Fokus auf eine objektive und quantifizierbare Untersuchung struktureller Merkmale innerhalb eines Films. Dabei stehen technisch erfassbare Aspekte im Vordergrund, während Elemente der Ästhetik, wenn überhaupt, lediglich nebensächlich diskutiert werden. Demgegenüber konzentriert sich der hermeneutische Ansatz auf die Erschließung von Bedeutungsebenen und Sinnpotentialen, dabei nehmen subjektive Deutungsprozesse eine zentrale Rolle ein.⁹⁰

Die subjektive Wahrnehmung der Zuschauer:innen wird durch die visuelle Inszenierung und auditive Begleitung beeinflusst. Filme nutzen Ton und Musik, um emotionale Wirkungen zu erzielen. Sprache, Musik und anderweitige Geräusche, welche innerhalb eines Filmes vorkommen, erfüllen unter anderem ebenso narrative Funktionen und unterstützen die bildlich dargestellte Erzählung.⁹¹ Das Zusammenspiel aus Bild und Ton führt zu einer tieferen Emotionalisierung des Publikums und beeinflusst dessen Interpretationen. Gleichzeitig wird der Montage, welche die Reihenfolge der einzelnen Szenen beschreibt, ebenso eine zentrale Rolle zugeschrieben. Durch unterschiedliche Montageprozesse kann Spannung erzeugt, zeitlich voneinander entferntere Handlungen in wenigen Filmminuten verdichtet und Zusammenhänge

⁸⁹ Thomas *Fischer* und Thomas *Schuhbauer*, *Geschichte in Film und Fernsehen. Theorie – Praxis – Berufsfelder* (Narr Francke Attempto Verlag: Tübingen, 2016), 8.

⁹⁰ Vgl. Harald *Schäfer*, *Filmsprache und Filmanalyse in der Medienpädagogik*. In: *Medienwelten (Zeitschrift für Medienpädagogik)* 3 (2014), 95f.

⁹¹ Vgl. Roland-Alexander *Ansorg*, *Dokufiction? Living History? Histotainment? Der Archäologe im Fernsehen zwischen Reenactment und Computeranimation* (Diplomica Verlag: Hamburg, 2012), 52.

erschaffen werden.⁹² All diese Aspekte eines Films können Inhalt einer Filmanalyse sein und die Grundlage einer weiteren Interpretation darstellen.

Mikos gliedert eine Filmanalyse in 14 individuelle Schritte. Die Analyse beginnt mit der Formulierung eines auf den Untersuchungsgegenstand angepassten allgemeinen Erkenntnisinteresses (1). Darauf folgt eine Anschauung des Filmmaterials, um einen Überblick über die möglichen Inhalte einer Analyse zu gewinnen (2), wobei zeitgleich die Inhalte bereits in einem ersten Schritt historisch und theoretisch reflektiert werden sollen (3). In einem weiteren Schritt soll das zuerst allgemein formulierte Erkenntnisinteresse konkretisiert (4), wodurch in weiterer Folge Forschungsfragen ausgearbeitet werden können (5). Sofern Fragestellungen vorhanden sind, kann der Analysekörper gebildet (6) und mögliche Hilfsmittel festgelegt werden (7). Darauf folgend wird eine Datensammlung durchgeführt (8), die in erster Linie beschrieben (9) und dann als Grundlage für eine Analyse herangezogen wird (10). Nach dieser ersten Analyse erfolgt eine Interpretation der Daten und eine gleichzeitige Kontextualisierung (11). Im Zuge einer ersten Evaluation werden die interpretierten Daten (12) und danach die eigenen Ergebnisse (13) bewertet. Als letzter Schritt sieht Mikos eine Präsentation der Ergebnisse (14).⁹³

Historische Inhalte in Filmen, so beschreibt es Robert-Alexander Ansorg, sind bereits selektiert, analysiert und interpretiert, weshalb es von Bedeutung ist, wissenschaftliche Filmanalysen und ihre Aufgaben ebenso wie ihre Ziele zu definieren. Wissenschaftliche Analysen unterscheiden strikt zwischen objektiven Beschreibungen der Filmhandlungen und Interpretationen, welche zwar rational nachvollziehbar sein müssen, aber dennoch voneinander variieren können. Ansorg thematisiert die Idealvorstellung, alle Komponenten eines Films zu analysieren, da dies den Umfang jedes Forschungsvorhabens sprengen würde.⁹⁴

Im Allgemeinen wird der Begriff der Filmanalyse als Untersuchung aller Ebenen (auditiven, visuellen und narrativen) eines Films verstanden. Staiger betont, dass das Medium Film als eigenständige Quelle verstanden werden muss, welche individuelle Formen der Darstellung beinhaltet und deshalb eigene Analysekategorien erfordert.⁹⁵ Auf der visuellen Ebene können laut Staiger die Cadrage, das Bildformat, die Kameraperspektive, Kameraführung, Farbe,

⁹² Vgl. Frank Reiser, Maximilian Gröne, Rotraud von Kulessa, Spanische Literaturwissenschaften - Eine Einführung. (Narr Francke Attempto: Tübingen 2023), 273f.

⁹³ Vgl. Mikos, Aktuelle Methoden der Filmanalyse, 373f.

⁹⁴ Vgl. Roland-Alexander Ansorg, Dokufiction? Living History? Histotainment? Der Archäologe im Fernsehen zwischen Reenactment und Computeranimation (Diplomica Verlag: Hamburg, 2012), 39.

⁹⁵ Vgl. Michael Staiger, Filmanalyse – ein Kompendium. In: Der Deutschunterricht 3 (2008), 8.

Beleuchtung und Einstellungsgröße analysiert werden. Die Cadrage beschreibt einerseits die Anordnung der Personen und Gegenstände innerhalb einer Filmsequenz, sowie auch die Festlegung des Bildausschnitts. Somit wird entschieden, wo ein Objekt im Raum steht, wie diese ausgerichtet sind und welche Aspekte des Raums als wichtig erscheinen. Diese Art der Komposition verschiebt den Fokus und vermittelt dem Publikum, dass Handlungen, Personen oder Gegenstände wichtiger sind als andere, die nicht zentral gezeigt werden. Das Bildformat legt fest in welchen Proportionen der Film gezeigt wird. Diese Analysekategorie hat Auswirkungen auf die Gestaltung des Bilds. Zuschauer:innen sehen Szenen immer aus Sicht der Kamera, die bei den Aufnahmen unterschiedliche Perspektiven einnehmen kann. So wird unterschieden zwischen der Normalsicht, Untersicht und der Aufsicht. Die Normalsicht entspricht ungefähr der Augenhöhe der Schauspieler:innen und entspricht der „natürlichen Wahrnehmung“ der Zuschauer:innen. Die *Untersicht* ist als Froschperspektive bekannt und filmt Personen von unten. Dies führt je nach Charakter zu einer heldenhaften oder arroganten Darstellung. Mit dem Begriff *Aufsicht* ist die Vogelperspektive beabsichtigt, bei welcher die Protagonisten von oben gefilmt werden, was dazu führt, dass diese Charaktere als einsam oder erniedrigt wahrgenommen werden.⁹⁶ Die Einstellungsgröße entscheidet darüber, wie nah an ein Objekt herangezoomt werden soll beziehungsweise, wie sehr ein Objekt oder eine Person in den Fokus rücken soll. Hier unterscheidet man bei Filmanalysen zwischen: Weit-, oder auch Panorama genannt, Totale-, Halbtotale-, Amerikanisch-, Halbnah-, Nah-, Groß- und Detailaufnahmen.⁹⁷

Die Beleuchtung und Farbgebung schaffen in Filmen Stimmung und lösen in den Zuschauer:innen ebenfalls Emotionen aus. Wenig Beleuchtung und eine dunkle Farbgebung erzeugen eine düstere Stimmung und vermitteln Gefühle wie Unbehagen oder Angst, wohingegen eine helle Farbgebung Unschuld und Optimismus darstellen soll.⁹⁸

Zieht man die auditive Ebene für eine Analyse heran, muss zwischen dem On-Ton und dem Off-Ton differenziert werden. Nimmt man Geräusche oder Sprache während eines Films wahr, die auf der Bildebene erkennbar sind, sind diese als On-Ton zu verstehen. Filmmusik stammt meist aus dem Off-Ton, da die Musiker:innen, die diese begleitende Musik spielen, nicht im Filmbild zu sehen sind. Als Sprache versteht man im Zusammenhang mit Filmanalysen jegliche Formen der Dialoge, die zwischen Charakteren vorgehen oder Narrationen einer Erzählerfigur,

⁹⁶ Vgl. Ebda., 8 – 11.

⁹⁷ Vgl. Rayd Khouloi, Mise-en-image, In: <https://filmanalyse.at/grundlagen/mise-en-image/> (24.05.2026)

⁹⁸ Vgl. Staiger, Filmanalyse, 11.

welche nicht als physische Person im Filmgeschehen vorkommt.⁹⁹ Filme haben stets eine narrative Ebene, welche in Story und Plot aufgeteilt werden kann. Möchte man die Story analysieren, so steht die Erzählung selbst im Vordergrund, wird jedoch der Plot zu Analyse Zwecken genutzt, dann wird analysiert, wie die Erzählung dargestellt wird. In einer Analyse der narrativen Ebene können einzelne Figuren beobachtet werden und wie diese zu anderen Charakteren stehen sowie auch die Erzählzeit und die erzählte Zeit. Filme können Zeitraffer oder Zeitlupen nutzen, um Szenen als (un-)wichtig darzustellen, oder in der Filmhandlung schneller an einen späteren Zeitpunkt zu gelangen. Letzteres kann auch durch Ellipsen erreicht werden, welche Staiger als „Zeitsprünge“ definiert.¹⁰⁰

Je länger ein Film ist, desto eher besteht die Gefahr, dass Zuschauer:innen das Interesse verlieren, weshalb Produzent:innen oftmals gezwungen sind die Erzählungen kurz zu halten. Somit kann garantiert werden, dass die Erwartungen eines größeren Publikums getroffen werden. Zugleich darf diese begrenzte Filmzeit nicht reizüberflutend wirken, um das Publikum nicht zu überfordern. Deshalb werden Bild- und Tonmaterial, Plot und Story genauestens geplant. Diese Anforderungen resultieren darin, dass die historische Genauigkeit der Erzählung vermindert wird.¹⁰¹ Deshalb ist es eine gängige Praxis unter Historiker:innen Filme hinsichtlich ihrer historischen Authentizität zu bewerten, diese jedoch nicht als Quelle im traditionellen Sinne zu klassifizieren. Filme werden als narrative Konstrukte definiert, die Botschaften, sowohl politischer als auch ideologischer Art vermitteln sollen. Somit können sie aufschlussreiche Eindrücke in das kollektive Gedächtnis der Gesellschaft der Entstehungszeit ermöglichen.¹⁰²

Meier und Slanicka stellen die These auf, dass Filme gegenwärtige Geschichtsbilder mehr prägen als sämtliche andere Medientypen. Jegliche Art von Filmen vermitteln vermeintliche Fakten, die aber bereits eine erste Interpretation erfahren haben. Die Geschichte verschmilzt somit mit den Moralvorstellungen der Produzent:innen. Gleichzeitig entsteht Bedeutung nicht lediglich durch die Produzent:innen, sondern durch das Zusammenspiel zwischen Film und Publikum. Somit nehmen Zuschauer:innen eine aktive Rolle ein, da diese filmischen

⁹⁹ Vgl. Ebda., 11 – 13.

¹⁰⁰ Vgl. Werner *Faulstich*, Grundkurs Filmanalyse, (Willhelm Fink Verlag: München, 2013), 85.

¹⁰¹ Vgl. David *Scherrer*, *The Last Samurai. Japanische Geschichtsdarstellung im populären Kinofilm* (Diplomica Verlag GmbH: Hamburg, 2009), 15-20.

¹⁰² Vgl. Günter *Riederer*, Was heißt und zu welchem Ende studiert man Filmgeschichte? Einleitende Überlegungen zu einer historischen Methodik der Filmanalyse. In: Bernhard Chiari, Matthias Rogg, Wolfgang Schmidt (Hg.), *Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts* (Oldenburg Wissenschaftsverlag: Berlin/Boston 2016), 88.

Darstellungen wahrnehmen und diese individuell interpretieren. Dementsprechend entsteht eine individuelle Erzählung, welche über die Narrative des Films hinausgeht.¹⁰³

¹⁰³ Vgl. Mischa *Meier* und Simona *Slanicka*, Einleitung. In Mischa Meier und Simona Slanicka (Hg.) *Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (Böhlau: Köln/Weimar/Wien, 2007), 7f.

5 Filmanalyse „Hercules“

Persönlichkeiten aus antiken Mythen treten vermehrt als Hauptprotagonisten im Medium Film auf. Neben den Göttern des Olymps, rückt der antike Held Herakles vermehrt in den Mittelpunkt solcher Verfilmungen. Dabei steht meist die Darstellung seiner Adoleszenz als Halbgott, die von mythologischen Herausforderungen geprägt ist, im Vordergrund. Diese Art der Erzählung ist Grundlage für *Herkules* aus dem Jahr 2005, dem 2014 erschienenen Film *The Legend of Hercules* und der Adaptionen von Disney *Hercules* (1997).¹⁰⁴

Das folgende Kapitel legt das Augenmerk auf die 1997 erschienene animierte Mythenadaption von Disney. In einem ersten Schritt erfolgt eine Einführung in die Filmhandlung, wobei in einem weiteren Unterkapitel analysiert wird, inwieweit die Darstellung von den originalen beziehungsweise kanonischen Erzählungen abweicht. Weiters soll eine Analyse dargelegt werden, welche auf der theoretischen Grundlage aus dem Kapitel „Filmanalyse“ basiert. Abschließend wird auf die Attraktivität antiker Inhalte, einerseits für die Filmproduzent:innen und andererseits für die Zuschauer:innen, eingegangen.

5.1 Einführung in die Filmhandlung

Disneys *Hercules* beginnt mit einer epischen Erzählstimme, die verkündet, dass diese über das Leben des Hercules berichten wird. Während dies gesagt wird, sieht man eine Vase auf der Hercules mit einem Löwen kämpfend, abgebildet ist. Ebenso auf diesem Gefäß abgebildet sind fünf Musen, von denen eine eine Schriftrolle und eine weitere eine Maske trägt. Diese unterbrechen den Erzähler und übernehmen die Erzählung.¹⁰⁵ Die Musen begleiten die Zuschauer:innen durch den ganzen Film mit Gesangseinheiten, beginnen jedoch mit ihrem ersten Lied über die Zeit der Titanen, die so lange über die Welt herrschten, bis Zeus diese besiegte und wegspernte.

Nach diesen einleitenden Szenen wird der Olymp als Wohnort der Götter und Göttinnen vorgestellt. Ein hoher Berg mit goldenen Toren und antiker Architektur.¹⁰⁶ In einem festlich aussehenden Raum sind einige Gottheiten versammelt und feiern die Geburt des Hercules, dessen Eltern Zeus und Hera ihn im Arm halten. Alle Anwesenden geben ein helles Licht ab,

¹⁰⁴ Vgl. *Stierstorfer*, Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart, 99.

¹⁰⁵ *Hercules*, Regie Ron Clements & John Musker (Walt Disney Pictures, USA 1997), 00:00:33 – 00:02:37

¹⁰⁶ *Hercules*, Regie Clement & Musker, 00:02:42 – 00:03:09.

welches eine visuelle Anspielung auf ihre göttliche Natur sein soll.¹⁰⁷ Zeus beugt sich über die Wiege seines Sohnes und Hercules zeigt in diesem Moment seine übermenschliche Stärke, als er den Finger seines Vaters packt und diesen anhebt.

Hermes, welcher geflügelte Sandalen trägt, fliegt an den Anwesenden vorbei und bringt in seiner Rolle des Götterboten einen Blumenstrauß an eine anwesende Göttin.¹⁰⁸ Hercules spielt in der Zwischenzeit mit den Blitzen, welche die Attribute des Zeus sind, und nimmt einen dieser in den Mund, weshalb er sich elektrisiert und den Blitz wegwirft.¹⁰⁹ Dadurch, dass die Geburt des Kindes gefeiert wird, erhält der Göttersohn eine Vielzahl an teuren Geschenken, von seinem Vater jedoch bekommt er einen Pegasus geschenkt. Diesen formt Zeus aus Wolken und haucht ihm Leben ein, sodass das Pferd mit Flügeln auch wirklich lebendig ist. Das Tier verhält sich in dieser Szene wie ein junges Fohlen oder ein Welp, und fliegt aufgeregt durch den Raum und schleckt Hercules ab.¹¹⁰

Die Festlichkeiten werden durch das dramatische Auftreten von Hades, welcher flammenartige Haare und einen blauen Hautton hat, gestört. Er verbringt seine Zeit im Normalfall in der Unterwelt, welche als finsterer Ort dargestellt wird. Auch dieser Gott hat ein Geschenk für den Jungen, jedoch ist es ein Lollipop aus Metall mit scharfen Spikes. Als er dieses Geschenk dem Kind entgegenhält, greift es nach der ausgestreckten Hand und verletzt diese. Hier wird die feindselige Haltung von Hades nochmal verstärkt und eindeutig projiziert.¹¹¹

Hades wird als rachsüchtig dargestellt. Er reist zurück in die Unterwelt, wo die Moiren, die alles über die Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft wissen auf ihn warten. Sie zerschneiden Fäden, die das Leben eines Menschen beenden. Die drei Damen prophezeien Hades, dass er in genau 18 Jahren Zeus von seinem Thron stürzen könnte, wenn Hercules ihn nicht davon aufhält.¹¹² Daraufhin plant Hades den jungen Gott in einen Sterblichen zu verwandeln. Er beauftragt seine Gehilfen namens Pech und Schwefel, den Jungen zu entführen und ihm einen Zaubertrank zu verabreichen. Die beiden Kreaturen, welche ihre Gestalt verändern können, entführen Hercules aus dem Olymp und reisen mit ihm auf die Erde, wo sie ihn den Trank verabreichen. Während das Kind trinkt, hören sie zwei Stimmen, weshalb sie panisch das Kind und die Flasche fallen lassen. Pech und Schwefel bemerken dabei nicht, dass ein letzter Tropfen

¹⁰⁷ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:03:13 – 00:03:38.

¹⁰⁸ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:03:40 – 00:03:51.

¹⁰⁹ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:04:00 – 00:04:16.

¹¹⁰ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:04:20 – 00:05:00.

¹¹¹ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:05:15 – 00:06:12.

¹¹² Hercules, Regie Clement & Musker, 00:06:42 – 00:10:17.

noch übrigblieb. Als Folge verlor Hercules zwar sein göttliches Licht, jedoch blieb ihm seine übermenschliche Stärke erhalten.¹¹³

Alkmene und Amphitryon sind diejenigen, dessen Stimmen man gehört hatte und dem Kind, ohne dass sie es wussten, das Leben gerettet haben. In der filmischen Darstellung sind sie ein armes, altes Paar, welches noch keine Kinder bekommen hat und hart arbeiten muss. Sie nehmen das Kind auf und sehen es als göttliches Geschenk. Ihm war eine Kette angehängt, auf welcher der Name Hercules stand, weshalb sie wussten, wie sie das Kind nennen sollen. Auf dem Olymp erkennen Zeus und Hera, dass ihr Sohn nicht mehr bei ihnen ist und schicken Götter und Göttinnen auf die Suche. Als sie ihn finden, können sie ihn nicht mehr mit auf den Olymp bringen, da er seine Göttlichkeit bereits verloren hatte.¹¹⁴

Pech und Schwefel verwandeln sich in Schlangen, um ihre Aufgabe zu Ende zu bringen, werden jedoch von Hercules gepackt und in die ferne geworfen. Alkmene und Amphitryon sehen ihm dabei verwundert zu, freuen sich jedoch, dass es dem Jungen gut geht, und nehmen diesen mit nach Hause.¹¹⁵

Die nächste Szene drängt die Musen in ihrer Erzählerrolle in den Vordergrund, die darüber berichten, dass Hercules nun sterblich ist, ihm jedoch die Götterkraft erhalten blieb und er deshalb von Tag zu Tag stärker wird.¹¹⁶ Nach der Gesangseinlage der Musen wird Hercules gezeigt, wie er einen Wagen voller Heu hinter sich herzieht. Mit übermenschlicher Geschwindigkeit kommen Hercules, Amphitryon und ihr Esel, Penelope, an einem Marktplatz an. Amphitryon warnt seinen Adoptivsohn, dass dieser sich nicht vom Wagen fortbewegen soll, während er Verkaufsgespräche führt. Hercules gehorcht, sieht jedoch andere gleichaltrige Jugendliche Frisbee spielen und fragt, ob er auch teilnehmen darf. Diese wollen ihn nicht dabeihaben, als aber kurze Zeit später die Wurfscheibe an Hercules vorbeifliegt, läuft er ihr hinterher, um diese zu fangen. Aufgrund seiner tollpatschigen Art kracht er in eine der Säulen, die den Marktplatz umranden. Er versucht die Säulen noch aufrechtzuhalten, jedoch kann er die Zerstörung des Marktplatzes nicht mehr aufhalten.¹¹⁷

Die anwesenden Menschen zeigen Hercules, dass sie ihn nicht mehr in ihrer Mitte haben wollen, da er verflucht sei und betiteln ihn als „Ungeheuer“. Amphitryon versucht seinen Sohn

¹¹³ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:10:38 – 00:12:12.

¹¹⁴ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:12:14 – 00:12:40.

¹¹⁵ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:12:41 – 00:13:16.

¹¹⁶ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:13:25 – 00:14:12.

¹¹⁷ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:14:24 – 00:16:56.

in Schutz zu nehmen und plädiert, dass er doch erst ein Kind sei, dem noch nicht bewusst sei wie viel Kraft er in sich trägt. In dieser Szene wird Hercules, auch wenn Amphytrion auf seiner Seite steht, als Außenseiter wahrgenommen.¹¹⁸

Hercules äußert, dass er das Gefühl hat, nicht hier hinzugehören und, dass etwas nicht mit ihm stimme. Darauf wird ihm von Alkmene und Amphytrion erzählt, dass sie ihn gefunden haben und bei ihm ein Amulett mit dem Symbol der Götter lag. Das Ehepaar übergibt dem Göttersohn jenes Amulett, und Hercules entschließt sich zum Tempel des Zeus zu begeben. Er erhofft sich mehr Information über seine Herkunft zu erlangen.¹¹⁹

Im Tempel steht eine riesige, auf einem Thron sitzende Zeus-Statue, die durch Hercules Gebete für kurze Zeit zum Leben erweckt wird. Der Göttervater klärt seinen Sohn über ihre Verwandtschaft auf und betont, dass seine Sterblichkeit ihn von einem Leben auf dem Olymp verhindert. Jedoch kann er als wahrer Held zurückkehren, weshalb er Philoktetes aufsuchen soll, der ihn auf seinem Weg begleiten soll. In dieser Szene erscheint Pegasus als ausgewachsenes Pferd mit Flügeln, welcher ab diesem Zeitpunkt Hercules nicht mehr von der Seite weicht.¹²⁰

Philoktetes, ein Satyr, befindet sich auf einer Insel und ist damit beschäftigt Nymphen zu beobachten, als Hercules ihn auffindet. Hercules stellt sich vor und erklärt, dass er von Philoktetes, welcher Phil genannt werden möchte, zum Helden trainiert werden soll. Der Satyr lehnt zu Beginn ab, gibt aber nach, als der junge Gott ihn fragt, ob er nie einen Wunsch hatte, der unbedingt in Erfüllung gehen soll.¹²¹

Beide gehen in das Zuhause von Phil, wo dieser Hercules über Odysseus, Theseus, Perseus und Achilles erzählt. All diese Männer wurden von ihm ausgebildet, jedoch stellten sich alle, so Philoktetes, als keine wahren Helden heraus, da sie aus unterschiedlichen Gründen „platt gemacht wurden“. Der Satyr träumte davon, dass er als Trainer des größten Helden bekannt werde, Hercules sieht dies als seine Chance. In einer Trainingsmontage wird gezeigt, wie Phil den heranwachsenden Jungen trainiert. Immer wieder kommt es zu Missgeschicken, die die Ungeschicklichkeit des vermeintlichen Helden darstellen sollen. Am Ende der Montage wird Hercules als herangewachsener, muskulöser Mann gezeigt.¹²²

¹¹⁸ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:17:07 – 00:17:40.

¹¹⁹ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:17:55 – 00:20:08.

¹²⁰ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:21:00 – 00:23:53.

¹²¹ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:25:04 – 00:26:10.

¹²² Hercules, Regie Clement & Musker, 00:26:18 – 00:31:41.

Das Trio, bestehend aus Hercules, Philoktetes und Pegasus, beschließen nach Theben aufzubrechen, wo sich der Hauptprotagonist als wahrer Held beweisen soll. Phil versucht Hercules Können zu relativieren und nennt seinen Schützling mit einem ironischen Unterton „Super Mann“, was eine Anspielung auf den Comic-Helden Superman sein soll.¹²³

Auf dem Weg nach Theben, welche eine Stadt „voller Ärger“ sein soll, hören die drei Reisenden einen Schrei und schließen darauf, dass eine Jungfrau in Not sei. Sie finden tatsächlich eine Frau in violetter Kleidung, welche von einer mythologischen Kreatur, die sie selbst Nessos nennt, belästigt wird. Hercules sieht dies als Chance seine erste Heldentat zu vollenden, jedoch will die Frau, die sich später als Megara vorstellt, seine Unterstützung nicht. Der junge Held unterstützt sie dennoch, schafft es aber zu Beginn der Kampfhandlung nicht die Oberhand zu erlangen. Phil steht, wie ein moderner Trainer, am Rand und versucht Hercules Ideen zuzurufen. Dabei schreit er: „Köpfchen!“, womit er andeuten möchte, dass pure Gewalt nicht ausreicht und er sein „Köpfchen“ nutzen soll, um taktischer zu agieren. Hercules versteht dies falsch und rammt Nessos mit seinem Kopf in den Oberkörper.¹²⁴

Der Göttersohn geht auf Megara zu, nachdem das Seeungeheuer besiegt wurde, die jedoch nicht beeindruckt wirkt. Sie relativiert seine Handlungen und sagt, sie sei ein großes Mädchen, welches keine Hilfe von einem Mann benötigt. Daraufhin macht sich Hercules mit seinen beiden Gefährten weiters auf den Weg nach Theben und Meg (=Megara) verschwindet in den naheliegenden Wald. Dort taucht Hades mit seinen Untertanen, Pech und Schwefel, auf und möchte von Megara, welche ebenso in seinem Dienst steht, wissen, weshalb Nessos nicht auf ihrer Seite kämpfen wird. Die Frau erklärt, dass der Wunderknabe Hercules Schuld sei. So erfährt der Gott der Unterwelt, dass seine beiden Untertanen ihre Aufgabe vor vielen Jahren nicht erledigt hatten. Er ist so erzürnt, dass er um sich herum alle Bäume niederbrennt.¹²⁵

Die Stadt Theben wird als hektische und chaotische Metropole inszeniert. Antike Rennwagen fahren wie Autos auf den Straßen, Menschen überqueren Straßen, wenn antike Versionen von Ampeln grün aufleuchten. Einige Menschen versammeln sich um einen Brunnen und jammern über ihr Leid. Der Satz „Theben ist nicht mehr, was es mal war“ fällt. Hercules stellt sich in diesem Zusammenhang vor und behauptet, dass er ein Held sei und deutet implizit an, dass die Menschen ihn brauchen. Die Reaktion der Bevölkerung ist für den Mann und seinen Trainer

¹²³ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:31:40 – 00:31:56.

¹²⁴ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:31:53 – 00:33:32.

¹²⁵ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:35:00 – 00:38:50.

unerwartet, denn diese entgegnet ihm mit Gelächter und nimmt ihn nicht ernst. Hercules erkennt, dass er sich beweisen muss.¹²⁶

Megaras Stimme ertönt hilferufend aus der Ferne, da ein großes Unglück geschehen ist. Die Menschen, inklusive Hercules und seine Begleiter, laufen zu ihr hin. Die junge Frau wirkt erleichtert, dass der „Wunderknabe“ als Held vor Ort ist. Zwei Kinder sind aufgrund eines Erdrutsches in einer Höhle gefangen. Hercules ist begeistert, da er sich nun als Held vor den Thebanern beweisen kann. Megara antwortet auf diese freudvolle Reaktion mit Sarkasmus.¹²⁷

Megara fliegt mit Hercules auf Pegasus zum Unglücksort und, weshalb Phil zu Fuß nachkommen muss. Die eingeschlossenen Kinder rufen um Hilfe und werden augenblicklich von Hercules befreit. Es stellt sich in einer späteren Szene heraus, dass diese Kinder in Wirklichkeit Pech und Schwefel waren, die den heranwachsenden Helden mit der Unterstützung von Megara, bewusst zu dieser Höhle gelockt haben.¹²⁸

Hercules kann seinen Erfolg nur kurz feiern, da ein mehrköpfiges mythisches Wesen aus der Höhle, in der die Kinder gefangen waren, tritt. Während einer langen Kampfsequenz schlägt Hercules dem Ungeheuer mehrmals den Kopf ab, jedoch wachsen jedes Mal mehrere nach. Mit der Unterstützung von Pegasus und Philoktetes schafft Hercules das Monster unter einer Masse von Felsen zu begraben. Hades hat das Geschehen beobachtet und ist wutentbrannt, da sein Plan Hercules zu besiegen abermals gescheitert ist, Megara ist jedoch zunehmend beeindruckt von den Heldentaten, die Hercules vollbracht hat.¹²⁹

Die Musen nehmen erneut die Erzählerrolle ein und berichten, dass Hercules „nicht mehr aufzuhalten“ sei. In einer Collage mehrerer kurzer Szenen sieht man den jungen Mann, wie dessen Ruhm wächst. Er kämpft gegen ein Wildschwein, besiegt einen Löwen, fängt einen riesigen, wilden Vogel ein und besiegt ein Seeungeheuer. Gleichzeitig werden eine Vielzahl an Fanartikeln in seinem Namen produziert, weshalb ganze Geschäfte mit Trinkbechern und Sportschuhen, die Air-Herc genannt werden, befüllt.¹³⁰ Die darauffolgende Szene zeigt Hades, wie dieser erneut wutentbrannt spricht. Diesmal klagt er darüber, dass Hercules jegliche Monster aus seinem „Arsenal“ beseitigt hat und ihm nur noch 24 Stunden übrigbleiben, um

¹²⁶ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:39:27 – 00:42:16.

¹²⁷ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:42:20 – 00:42:44.

¹²⁸ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:42:50 – 00:44:20.

¹²⁹ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:44:27 – 00:49:06.

¹³⁰ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:49:10 – 00:51:34.

seine Rachepläne erfolgreich umzusetzen. Der Gott der Unterwelt entwickelt einen neuen Plan. Er möchte Megara als Köder nutzen, um Hercules zu schwächen.¹³¹

In dieser Zeit steht der Sohn des Zeus erneut vor der Statue seines Vaters und berichtet diesem von seinen Heldentaten und wie er den Minotaurus besiegt hat. Der Göttervater zeigt, dass er stolz ist, muss sein Kind jedoch enttäuschen und erklärt ihm, dass Ruhm und Beliebtheit ihn noch nicht zu einem Helden machen, weshalb er Hercules noch nicht auf den Olymp zurückkehren darf. Der junge Mann zeigt sich enttäuscht und geht zurück nachhause, weiß jedoch nicht, wie er nun fortfahren soll.¹³²

Hercules lebt mittlerweile in einer prunkvollen Villa. Er wird gezeigt, wie er von einem Künstler namens Pablo gezeichnet wird, während Philoktetes ihm aus einem Kalender vorliest, welche Aufgaben Hercules noch zu erfüllen hat. Er muss den König Augias treffen, da dieser ein Stallproblem hat und mit den Amazonen über einen „Hüfthalter“ verhandeln. Hercules hinterfragt die Sinnhaftigkeit all dieser Aufgaben, da er trotz seiner heldenhaften Taten wahrscheinlich nie mit seinen Eltern auf dem Olymp leben darf. In diesem Moment seiner Verzweiflung stürmt eine Gruppe kreischender weiblicher Fans in das Gebäude und stürzen sich auf Hercules. Mit einem Ablenkungsmanöver und der Hilfe von Philoktetes kann sich der junge Mann hinter einem Vorhang verstecken und die Frauen aus dem Haus locken. Es bleibt eine Frau aus der Menge, Megara, übrig, die Hercules findet und ihn überredet sich für einen Tag nicht an die Pläne von Philoktetes zu halten. Die beiden verbringen diesen Tag zusammen, wobei Megara herausfinden möchte, welche Schwächen Hercules hat.¹³³

Als sie Hades über die Schwächen des „Wunderknaben“ erzählen soll, überkommt sie ein schlechtes Gewissen und sie weigert sich Informationen bekanntzugeben. Hades erkennt, dass er ihre Hilfe gar nicht benötigt, da Hercules in Megara verliebt ist und sie somit seine einzige Schwäche sein kann. Philoktetes hört dieses Gespräch und erzählt seinem Schützling davon, welcher ihm nicht glaubt und die beiden im Streit auseinander gehen.¹³⁴ Kurz darauf erscheint Hades mit Megara vor Hercules und macht ihm ein Angebot, welches Hercules nicht abschlagen kann. Der Gott der Unterwelt würde Megara frei lassen, wenn Hercules für einen

¹³¹ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:51:40 – 00:53:45.

¹³² Hercules, Regie Clement & Musker, 00:53:50 – 00:55:16.

¹³³ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:55:29 – 01:00:57.

¹³⁴ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:03:49 – 01:07:30.

Tag auf seine göttliche Stärke verzichtet, dafür würde Megara in dieser Zeit kein Unheil geschehen.¹³⁵

Da Hades nun denkt, dass ihm nichts im Weg stehen kann, befreit er die Titanen aus ihrer Gefangenschaft. Vier Wesen aus Eis, Lava, Erde und Luft marschieren in Richtung Olymp, während ein letzter einäugiger Titan nach Theben geht.¹³⁶ Die olympischen Götter bereiten sich auf den Kampf gegen die Titanen vor und Hercules stellt sich, trotz seiner Sterblichkeit, dem Monster in Theben. Megara sucht Philoktetes auf, damit dieser ihrem Geliebten helfen kann und gemeinsam schaffen sie es tatsächlich das mythische Wesen zu besiegen. Im Kampf bricht jedoch eine Säule und landet auf Megara, weshalb Hercules seine göttliche Kraft wieder erhält.¹³⁷

Die schwer verletzte Frau bittet Hercules, zum Olymp zu eilen, um den Göttern zu helfen. Diesem Wunsch geht er nach und es scheint so, dass die Götter bereits von den Titanen in Ketten gelegt wurden. Hercules befreit sie und besiegt eigenhändig die freigelassenen Monster, indem er sie ins Weltall schleudert. Hades ist zwar nicht erfreut mit dem Scheitern seines Plans, jedoch ist er dennoch zuversichtlich, dass er Hercules zumindest mit dem Tod von Megara schadet. Die drei Schicksalsgöttinnen zerschneiden nämlich einen Faden, wodurch symbolisch dargestellt wird, dass Megaras Leben nun tatsächlich zu Ende ist.¹³⁸

Hercules ist nicht bereit dies als endgültig wahrzunehmen und reist in die Unterwelt, bezwingt den dreiköpfigen Hund Kerberos und geht mit Hades erneut einen Deal ein. Wenn er es schafft Megaras Seele aus dem Fluss der Toten zu holen, dann bringt Hades sie wieder zum Leben. Hercules springt in den Fluss und versucht die Seele seiner Geliebten einzufangen, jedoch verliert er Muskelmasse und altert sehr schnell. Erneut sieht man einen Lebensfaden, der von den Schicksalsgöttinnen durchtrennt werden soll. Doch als die Schere der Göttinnen den Faden berührt, fängt dieser an zu leuchten und lässt sich nicht durchschneiden. Hercules erscheint mit der Seele, welche er gesucht hatte, in den Armen und gibt nun wieder ein göttliches Licht ab.¹³⁹

Er kehrt auf die Erde zurück, wo Megaras Körper immer noch am selben Ort liegt, und führt ihre Seele zu ihrem Körper. Die Götter auf dem Olymp erkennen Hercules nun als wahren Helden, da er sich für die Liebe opfern wollte und holen diesen, samt Megara, auf einer Wolke

¹³⁵ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:07:49 – 01:10:30.

¹³⁶ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:10:42 – 01:11:59.

¹³⁷ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:12:07 – 01:16:20.

¹³⁸ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:16:55 – 01:19:36.

¹³⁹ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:20:22 – 01:22:29.

zu sich. Hera erklärt ihrem Sohn, dass er seine Unsterblichkeit erlangt hat und wieder bei den Göttern bleiben dürfe. Hercules erkennt zu guter Letzt, dass sein Platz bei Megara auf der Erde ist. Er verzichtet nun freiwillig auf seine Unsterblichkeit und seinen Götterstatus und kehrt mit seiner Liebe zurück nach Theben. Die letzte Szene zeigt Hercules mit all denen, die ihn sein Leben lang unterstützt haben. Megara, Philoktetes, Alkmene, Amphytrion, Pegasus und Hercules werden in dieser Szene als glückliche Familie dargestellt.¹⁴⁰

5.2 Historische Genauigkeit

Historische Themen sind für die Gesellschaft dann attraktiv, wenn die Darstellung authentisch ist oder zumindest als authentisch vom Publikum anerkannt wird. Für Autor:innen, Produzent:innen, Künstler:innen und sämtlicher anderer Personengruppen, die sich geschichtlicher Inhalte bedienen, um neue Produkte herauszubringen, ist Authentizität mittlerweile eine Marketingstrategie. Das Versprechen, dass eine wahre Geschichte vermittelt wird, bringt in Konsument:innen ein Gefühl der Nostalgie hervor.

Nostalgie bezeichnet das Gefühl der Vergangenheit zugewandt zu sein und sich nach einem Ort, welcher geographisch oder zeitlich entfernt ist, zu sehnen. Mit dem Nostalgie-Boom, welcher mit Beginn der 1970er-Jahre einsetzte, entdeckte man die Vergangenheit wieder und präsentierte diese in konfliktarmen Formen der Gesellschaft. Jedoch stellt sich immer noch die Frage ab wann ein Film mit historischem Inhalt nun authentisch ist. Gundermann et al. kritisieren in diesem Zusammenhang, dass trotz der häufigen Nutzung des Begriffs „Authentizität“ über mehrere Wissenschaftsfelder, unter anderem die Geschichtswissenschaften, Medienwissenschaften und Kulturwissenschaften, es keine eindeutige Definition gibt, die festlegt, was genau darunter verstanden werden kann.¹⁴¹

Knaller und Müller unterscheiden zwei Arten der Authentizität: (1) die Objektauthentizität und (2) die Subjektauthentizität. Wird die Objektauthentizität untersucht, so beziehen sich Forscher:innen auf Aspekte, welche empirisch nachgewiesen werden können. Bei der Subjektauthentizität wird untersucht, inwiefern Vorstellungen und Identität die Rezeption eines historischen Werks oder einer Adaption beeinflusst.¹⁴²

¹⁴⁰ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:23:15 – 01:26:50.

¹⁴¹ Vgl. *Carla-Uhink et al.*, Schlüsselbegriffe der Public History, 20-23.

¹⁴² Vgl. Susanne Knaller und Harro Müller, Authentisch/Authentizität. In: Kralheinz Barck (Hg.) *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Band 7* (Metzler: Stuttgart/Weimar, 2010), 45.

Für die Produktionsfirma Disney ist es keineswegs eine neue Strategie bereits vorhandene Erzählungen, durch Entfernen und Hinzufügen verschiedener Elemente und Erzählstränge, zu adaptieren. Durch diese Veränderungen sollen Geschichten kindgerechter gemacht werden.¹⁴³ Viele Elemente des Heraklesmythos erwiesen sich bei der Produktion des Films *Hercules* als Problem, da dieser an ein sehr junges Publikum gerichtet sein soll. Die Adaption durch Disney nimmt aus diesem Grund weitgehende Veränderungen vor, um Themen der Brutalität zu entschärfen, wodurch jedoch der Mythos grundlegend verändert wurde.¹⁴⁴

Summer erläutert in seinem Artikel *A real American Hero*, dass der Heraklesmythos, weitgehende Veränderungen erfuhr, sowohl wegen der Problematik, dass die Erzählung verschiedener Originaltexte entstammt, als auch aufgrund der eindeutig erwachsenen Inhalte, welche die Originalfassungen beinhalten.¹⁴⁵ Kritiker des Disneyfilms argumentieren, dass der Mythos dem traditionellen Narrativ kaum mehr entspricht, weshalb Lambrinodakis, ein griechischer Archäologe, ebenso kritisiert, dass der Animationsfilm somit kaum mehr Ähnlichkeit mit den antiken Überlieferungen hat, sodass der Name des Hauptprotagonisten auch ein anderer hätte sein können.¹⁴⁶ Dieses Kapitel dient der Beantwortung der Frage, inwiefern der Heraklesmythos in der Disneyadaption den Überlieferungen von Sophokles, Apollodoros und Euripides treu bleibt und in welchen Aspekten der Film von diesen Erzählungen abweicht.

John Musker, ein Co-Produzent des Disney Films *Hercules*, erklärt bei einem Pressetermin, dass er und sein Team sich mehr Freiheiten nehmen konnten, da es nicht nur eine einzige Erzählung gab, die als einzig korrekte gesehen wird. Gleichzeitig sagt er, dass die Darstellung eines untreuen Zeus für das Zielpublikum schwer verkraftbar sei und, dass die Rolle der bösen Stiefmutter bereits mehrfach genutzt wurde, weshalb man sich bewusst dafür entschied, Zeus und Hera als glückliches und treues Ehepaar darzustellen und die illegitime Abstammung des Hauptprotagonisten somit auszublenden.¹⁴⁷

¹⁴³ Vgl. Sam Summer, *A Real American Hero. The Superherofication of Disney's Hercules*. In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twentieth Century* (Brill: Boston, 2020), 488.

¹⁴⁴ Vgl. Maurice, *Disney's Hercules in Context*, 474.

¹⁴⁵ Vgl. Summer, *A Real American Hero*, 489.

¹⁴⁶ Vgl. Ebda., 489.

¹⁴⁷ Vgl. John Hartl, *Disney's „Hercules“ Plays Up The Comic Side Of An Epic Tale. Missing From The Disney Treatment Of The Hercules Story Will Be Some Darker Details Of His Life, Including His Illegitimate Birth*. In: *The Seattle Times* (22.06.1997), <https://archive.seattletimes.com/archive/19970622/2545749/disneys-hercules-plays-up-the-comic-side->

Grundsätzlich können eine Vielzahl der Motive aus den antiken Quellen, welche über Herakles berichten, beziehungsweise den als kanonisch anerkannten Elementen im Disneyfilm *Hercules* wiedergefunden werden. Gleichzeitig ist erkennbar, dass zahlreiche Elemente Veränderungen erfuhren, um den Mythos zu modernisieren und den Film als familienfreundlich zu vermarkten. Dadurch liegt bei diesem Film keine historisch akkurate Darstellung der antiken Inhalte, sondern eine Version, die die Wertvorstellungen der zeitgenössischen Gesellschaft widerspiegelt.

Die zahlreichen Veränderungen, die die Filmhandlung erfuhr, dienten ebenso ideologischen Zwecken, welche von der Produktionsfirma Disney verfolgt wurden, um den noch jungen Zuschauer:innen moralische Werte zu vermitteln.¹⁴⁸ Soziokulturelle Inhalte, die in der Adaption aus dem originalen Mythos entweder beibehalten oder nicht thematisiert wurden, geben Grundannahmen der Produktionsfirma wieder und stellen Werte dar, welche dem jungen Publikum vermittelt werden sollen. Zugleich betont Maurice, dass bestimmte Inhalte zu verändern oder gar gezielt nicht zu berücksichtigen, Mythen für die Rezipient:innen unverständlich machen, da sinngebender Kontext nicht gegeben ist.¹⁴⁹

Gleichzeitig werden eine Vielzahl griechischer Götter und Göttinnen, sowie mythologischer Orte und Helden lediglich namentlich genannt. Somit kommen in dieser von Walt Disney herausgebrachten Adaption des Mythos unter anderem Zeus, Hera, Hades, die Musen, und die Schicksalsgöttinnen vor. Disney nutzt Aspekte anderer antiker Erzählungen, die keine Verbindung zu Herakles haben. So finden in diesem Animationsfilm auch Odysseus, Achilles, Perseus, Theseus und das Trojanische Pferd ihren Platz, obwohl diese in den traditionellen Überlieferungen des Heraklesmythos keine Erwähnung haben.¹⁵⁰

5.2.1 Darstellung der Protagonisten

Die Persönlichkeiten, welche in der antiken Version des Heraklesmythos vorkommen, werden in der Adaption durch Disney in wesentlich veränderter Form dargestellt. Diese Anpassungen betreffen einerseits die Charaktereigenschaften, andererseits auch die Herkunft der Persönlichkeiten und die Figurenkonstellationen. Durch diese Veränderungen werden die Charaktere nicht lediglich von den Zuschauer:innen anders wahrgenommen, sondern der

[of-an-epic-tale----missing-from-the-disney-treatment-of-the-hercules-story-will-be-some-darker-details-of-his-life-including-his-illegitimate-birth](#) (31.03.2026).

¹⁴⁸ Vgl. Maurice, *Disney's Hercules in Context*, 468.

¹⁴⁹ Vgl. Ebda., 469.

¹⁵⁰ Vgl. David L. Emmerson, *Mythology in Children's Animation*. In: *Mythlore* 38 (2019), 260.

Heraklesmythos wird grundlegend verändert. Einige Charaktere werden aus der antiken Erzählung, zumindest namentlich, übernommen, während andere nicht erwähnt oder sogar aus anderen antiken Geschichten hinzugefügt werden. Das folgende Kapitel befasst sich mit der Darstellung der Protagonisten des Heraklesmythos in der 1997 erschienenen Adaption durch Disney.

5.2.1.1 *Herakles / Hercules*

Disney bedient sich bei dieser Adaption eindeutig des antiken Heraklesmythos. Die Produktionsfirma verwendet jedoch für die Hauptfigur und den Filmtitel nicht die griechische Bezeichnung *Herakles*, sondern den römischen Namen *Hercules*.

Hier wird bereits auf den Werbeplakaten¹⁵¹ für den Film erkennbar, dass eine Verschmelzung zwischen griechischer und römischer Kultur vorgenommen wurde.

Die Hauptfigur des Films *Hercules* orientiert sich an der mythologischen Figur Herakles. Die filmische Figur unterscheidet sich nicht nur lediglich in der Schreibweise des Namens, sondern ebenso in vielen weiteren Aspekten

seines Lebens. Im Mythos wird Herakles als Sohn des Zeus und der Alkmene geboren, weshalb er ein Halbgott ist und von Geburt an göttliche Stärke besitzt. Hera, welche in der griechischen Mythologie die Partnerin von Zeus ist, ist über diese Geburt nicht erfreut, da diese ein Zeichen der Untreue ihres Mannes darstellt und verfolgt den jungen Herakles in unterschiedlichen Situationen während seines ganzen Lebens.

Im Film stellen der Gott Zeus und die Göttin Hera die Eltern des Hercules dar. Dadurch wird die Feindschaft zwischen Hera und Herakles nicht thematisiert. Stattdessen nimmt Hera eine fürsorgliche Mutterrolle ein. Da die Rolle des Bösewichts im Film dennoch von Disney gefüllt wurde, erfüllt Hades, der Gott der Unterwelt, diese und sorgt dafür, dass Hercules seine Göttlichkeit verliert und als Mensch heranwächst. Dieser Handlungsstrang kann in den antiken



Abbildung 1: Disneys Hercules Werbeplakat

¹⁵¹ Werbeplakat:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hercules_%281997_film%29#/media/File:Hercules_\(1997_film\)_poster.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Hercules_%281997_film%29#/media/File:Hercules_(1997_film)_poster.jpg) (05.06.2026)

Überlieferungen nicht gefunden werden, da Herakles bereits als Halbgott geboren wird und nicht, wie Disneys Hercules, sich seine Göttlichkeit verdienen muss.

Herakles wird im antiken Mythos als impulsiver und teils gewalttätiger Halbgott beschrieben, der oftmals aus Wut handelt und eine Vielzahl an Morden begeht. Hercules wird im Disneyfilm anders dargestellt als der Held aus den traditionellen Mythen. Der Film zeigt Hercules als tollpatschigen und teils unsicheren Jugendlichen, der noch nicht genau weiß, wo sein Platz auf der Erde ist, und alles versucht, um von anderen als Held wahrgenommen zu werden. Die Mythen hingegen zeigen ihn als gewalttätigen Mann, der mehrere Morde begeht und von Beginn an, aufgrund seiner Stärke und seines Vaters als Held wahrgenommen wird. Disneys Hercules ist ein hilfsbereiter junger Mann, welcher seinen Platz auf der Erde noch sucht und somit herausfinden muss, welche Eigenschaften ein wahrer Held vorweisen muss. Der Film, anders als die antiken Mythen, endet damit, dass Hercules erkennt, dass ein Held aus Selbstlosigkeit agiert und moralisch handeln muss, um seine Mitmenschen zu beschützen. Diese Veränderungen werden in der Disneyadaption vorgenommen, da es sich hier um einen Kinderfilm handelt und ein impulsiver und gewaltbereiter Protagonist für Kinder nicht geeignet wäre.

5.2.1.2 Zeus und Hera

Sowohl im Mythos als auch im Film wird Zeus als oberster Gott der griechischen Mythologie dargestellt, welcher Hera als Ehefrau hat. Ebenso seine Rolle als Vater des Hauptprotagonisten (Herakles und Hercules) bleibt im Film erhalten, jedoch wird seine Persönlichkeit grundsätzlich verändert. Eine große Veränderung ist erkennbar darin, dass im Film seine Untreue gegenüber Hera nicht thematisiert wird, wodurch die rachesüchtige Persönlichkeit von Hera in der Filmhandlung nicht integriert ist. Beide werden im Film als glückliches Elternpaar gezeigt, welches sich über die Geburt ihres Sohnes freut und nach seiner Entführung durch Hades, welche im Mythos ebenso nicht vorkommt, Trauer empfinden.

Besonders Heras Charakter wird im Film grundlegend verändert. In den antiken Überlieferungen durch Sophokles, Euripides und Apollodoros wird die Göttin als Gegnerin des Herakles gezeigt. Sie fordert Herakles immer wieder heraus und verfolgt ihn seit seiner Geburt. Sie schickt ihm Schlangen, die ihn in der Wiege umbringen sollen, treibt ihn in den Wahnsinn und verleitet ihn, seine Familie zu ermorden. All diese Handlungen werden im Film entweder nicht genutzt oder nicht von Hera durchgeführt. Diese Veränderungen sind ein klarer Hinweis dafür, dass diese gewaltvolle Darstellung der Göttin für ein Kinderpublikum nicht geeignet ist.

In der Erzählung von Disney soll Hera eine fürsorgliche und liebevolle Mutter verkörpern. Sie lebt mit Zeus auf dem Olymp und versucht ihren Sohn, in den wenigen Szenen, in denen sie gezeigt wird, zu unterstützen. Somit hat Hera im Film – im Gegensatz zum Mythos – keine zentrale Rolle und die Feindschaft zwischen Herakles und Hera wird nicht thematisiert. Diese Veränderungen dienen der familienfreundlichen Gestaltung der Erzählung und vermeiden die Darstellung komplexer familiärer Beziehungen und festigt moderne gesellschaftliche Vorstellungen, darüber wie eine moderne Familie aufgebaut sein sollte. Durch diese Veränderung stellt Disney einerseits Zeus als monogamen, fürsorglichen Mann und Vater dar und spricht Hera andererseits die Eigenschaften der rachesüchtigen, hintergangenen Ehefrau ab.

Heras Rolle wird dadurch von Grund auf umgedeutet und Hades, der Gott der Unterwelt, welcher im Heraklesmythos kaum Erwähnung fand, übernimmt ihre Funktion und möchte in der Disneyadaption die Herrschaft über den Olymp ergreifen. Dieses Narrativ ist in keiner Überlieferung der Antike aufzufinden. Hades, welcher nun als Bösewicht fungiert, ist der Feind von Hercules und versucht Hercules mit allen Mitteln Schaden zuzufügen. Diese Aufgabe hatte Hera in den antiken Überlieferungen, durch die Neuorientierung ihrer Figur nimmt sie eine nebensächliche Rolle ein, die als liebevolle Mutter inszeniert wird und nur in den einführenden und abschließenden Szenen erscheint. Sie rückt im ganzen Film in den Hintergrund und ist für die Erzählung kaum von Bedeutung. Betrachtet man die antiken Mythen, so taucht die Göttin immer wieder in Herakles' Leben auf, um diesen zu schaden. In den Unterkapiteln *Plot Alterations* und *Character Changes* ihres Aufsatzes *Disneys Hercules in Context* in *The modern Hercules* analysiert Maurice, inwiefern der Heraklesmythos inhaltlich adaptiert wurde, um Disneys Wertevorstellungen zu entsprechen. Sie identifiziert als wohl eindeutigste Veränderung des Mythos die bereits beschriebene Darstellung, dass Hercules aus der glücklichen Ehe von Zeus und Hera entstammt. Durch frühere Filme, welche Walt Disney produziert und veröffentlicht hat, war die Figur einer bösen Stiefmutter bereits bekannt, weshalb die Frage aufkommt, weshalb die Produzent:innen diese Darstellung der Göttin Hera verweigerten. Maurice argumentiert, dass diese Herangehensweise die Produzent:innen veranlasst Zeus' Untreue zu thematisieren und das Bild der glücklichen Ehe und liebevollen Familie zu verlassen. Somit thematisiert Disneys Hercules das Thema der Untreue nicht, stattdessen festigt die Darstellung als glückliches Ehepaar soziale Normen der Loyalität und Monogamie. So werden ebenso Alkmene und Amphitryon, sowie später ebenso Hercules und Megara dargestellt. Laut Maurice stellt dies ebenso den Grund dar, weshalb weder Deianeira noch Omphale, oder Iole in dieser Erzählung vorkommen. Eine weitere Veränderung des Mythos

erkennt Maurice darin, dass die Ermordung Herakles' Kinder durch ihn selbst und den Wahn, den Hera ihm aufzwingt, in dem Animationsfilm unerwähnt bleibt.¹⁵²

Somit schickt in der Erzählung nach Disney nicht Hera zwei Schlangen, um den Jungen als Neugeborenes in der Wiege umzubringen, sondern Hades übernimmt diese Rolle und verlangt von seinen Untertanen Pech und Schwefel, dass diese den Jungen entführen und umbringen. Diese wollen ihn zuerst in einen Sterblichen verwandeln, werden von Alkmene und Amphytrion aufgehalten, weshalb sie sich dann in zwei Schlangen verwandeln, um die Aufgabe zu erledigen. Der letzte Teil der Filmszene stimmt wieder mit den antiken Überlieferungen überein, denn beide zeigen das Kind als furchtlos und stark, indem es die beiden giftigen Tiere packt, würgt und somit sein eigenes Leben rettet.

Durch diese Szene wird ein weiteres Motiv des Heraklesmythos verändert, denn es wird durch den Trank, der von Hercules eingenommen wird, verdeutlicht, dass dieser im Film seine Göttlichkeit verliert. Traditionelle Überlieferungen zeigen eindeutig, dass Herakles ein Halbgott ist, weshalb seine Sterblichkeit nicht durch Magie herbeigebracht wird, sondern er dies, aufgrund seiner Abstammung von einer menschlichen Frau und einem göttlichen Mann, von seiner Geburt an war.

5.2.1.3 Hades

Hades, welcher in der griechischen Mythologie der Gott der Unterwelt verkörpert, nimmt diese Rolle im Film ebenso ein, jedoch verkörpert er in diesem Zusammenhang einen Bösewicht, der über die Welt herrschen möchte. Somit nutzt Disney Hades als Antagonisten zu Hercules, der Heras Rolle aus den mythologischen Erzählungen übernimmt. Die filmische Adaption zeigt Hades als denjenigen, der zwei Schlangen schickt, um den jungen Hercules zu töten. Bei einer Analyse der mythologischen Überlieferungen ist eindeutig erkennbar, dass der Mordversuch an Herakles durch Hera begangen wurde und nicht durch den Gott der Unterwelt. Hades ist ebenso der Grund weshalb Hercules, in Disneys Version des Mythos, gegen viele mythologische Wesen kämpfen muss. Dies sind seine Versuche Hercules aufzuhalten, damit dieser seine Pläne der Weltherrschaft nicht sabotieren kann. In diesem Zusammenhang werden einige der zwölf Aufgaben, die in kanonischen mythologischen Überlieferungen aufzufinden sind, in die Filmhandlung integriert.

¹⁵² Vgl. Maurice, *Disney's Hercules in Context*, 477-479.

Durch die Veränderungen in der Rolle Heras, findet eine Umverteilung ihrer Aufgaben auf den Charakter Hades statt. Dadurch, dass die Gemahlin des Göttervaters Zeus in dieser Adaption, nicht weiter versucht den jungen Halbgott zu vernichten, werden ihre Taten dem als Bösewicht dargestellten Hades überlassen. In diesem Film geschieht alles Böse durch den Gott der Unterwelt persönlich. So schickt Hades mythische Wesen los, um Hercules umzubringen, sodass er die Rolle als Herrscher des Olympos einnehmen kann.¹⁵³ Vergleicht man diese Erzählung mit den kanonischen Überlieferungen des Heraklesmythos, so erkennt man, dass die antiken Geschichten, die zwölf Arbeiten des Herakles als Aufgaben zur Sühne darstellen, wobei Disneys Adaption die Aufgaben als Akte der Feindschaft seitens Hades darstellt.

5.2.1.4 Megara

In Film und Mythos ist Megara eine weibliche Figur, die als Geliebte des Hercules und Herakles beschrieben wird. Ihre Darstellung wurde durch Disney in einigen Aspekten stark verändert. Der Mythos nennt sie als erste Ehefrau von Herakles, mit dem sie mehrere Kinder hat. Sie wurde gemeinsam mit ihren Kindern aufgrund des Wahnsinns, der durch Hera herbeigerufen wurde, von Herakles getötet. Diese Morde sind der Ausgangspunkt für die zwölf Arbeiten, die der Halbgott im Mythos erfüllen muss, um sich von der Schuld der Morde an seiner Familie zu befreien.

Disney stellt Megara als unabhängige junge Dame dar, welche aufgrund einer missglückten Beziehung für Hades arbeiten muss und deshalb Hercules Nähe suchen muss. Sie muss seine Schwächen finden und diese dem Gott der Unterwelt berichten, um ihre eigene Freiheit zu erlangen. Zu Beginn denkt Megara lediglich an ihr eigenes Wohl, da sie keine Menschen um sich hat, die ihr wichtig sind. Als sie dann jedoch Hercules näher kennenlernt und Gefühle für ihn entwickelt, weigert sie sich, Hades zu helfen. Trotz der vermeintlichen emanzipierten Darstellung von Megara durch Disney muss sie am Ende des Films in zwei unterschiedlichen Szenen von Hercules gerettet werden. Das erste Mal rettet sie der Hauptprotagonist, indem er sie aus der Gefangenschaft durch Hades befreit und seine göttliche Stärke aufgibt und das zweite Mal als eine Säule auf sie fällt und er in die Unterwelt reist, um sie vor dem Tod zu retten.

Hercules hat im Laufe des Films eine einzige weibliche Figur, an der er romantisch interessiert ist und dies ist Megara, welche von Hades ausgenutzt wird, um Hercules zu schwächen. Am Ende des Films siegt die wahre Liebe und beide können glücklich (womöglich bis an ihr

¹⁵³ Vgl. Maurice, Disney's Hercules in Context, 479.

Lebensende) leben. In Antiken Überlieferungen stammt, anders als im Film, auch Megara aus einer Königsfamilie und muss sich nicht in Hades' Dienst stellen. Die Beziehung zwischen Herakles und Megara endet auf tragische Weise durch den Wahn, der auf Herakles durch Hera herbeigerufen wurde. Nach Megaras Tod heiratet Herakles weitere Frauen, welche in der filmischen Adaption durch Disney keine Erwähnung finden. Diese komplexe Erzählung wird von Walt Disney grundlegend verändert, sodass Hercules nur eine Frau in seinem Leben hat und dessen Ermordung nicht wiedergegeben wird. Auch diese Erzählweise der Geschichte dient dazu, den Mythos einerseits gewaltfrei wiederzugeben und andererseits eine romantische und monogame Liebesgeschichte an junge Zuschauer:innen zu vermitteln.

5.2.1.5 *Amphitryon und Alkmene*

Amphitryon und Alkmene sind zwei Figuren, die sowohl im antiken Mythos als auch in der Disneyadaption als Ehepaar beschrieben werden. Diese zwei Charaktere werden aber im Film grundlegend anders dargestellt als in der mythologischen Überlieferung. Antike Schreiber überliefern, dass Alkmene als sterbliche Frau die Mutter des Herakles ist und Amphitryon zwar nicht der biologische Vater des Halbgottes, aber diesen als seinen eigenen wahrnimmt und ihn im Laufe seines Lebens unterstützt.

Im Film nehmen Alkmene und Amphitryon die Rolle eines einfachen Bauernpaares ein, wobei sie in den antiken Mythen ein Königspaar sind. Dadurch, dass Disney Zeus und Hera als glückliches Ehepaar zeigt und Werte der Treue innerhalb des Films festigt, wird die mythologische Herkunft von Herakles verändert. Zeus taucht somit, anders als in den antiken Erzählungen, nicht in der Gestalt des Amphitryon auf und zeugt mit Alkmene ihren gemeinsamen Sohn. Der Film verändert die Abstammungsgeschichte von Hercules: er wird als Sohn von Hera und Zeus geboren, von Hades entführt und von Alkmene und Amphitryon gefunden und adoptiert, welche im Film die Funktion liebevoller Adoptiveltern übernehmen.

Die Beziehung zwischen den beiden Sterblichen Alkmene und Amphitryon stimmt mit den Mythen zwar überein, jedoch sind sie in diesen nicht ein gewöhnliches Ehepaar, sondern ein Königspaar.¹⁵⁴ Amphitryon nimmt sowohl in der Adaption durch Disney als auch in den antiken Narrationen die Rolle des Adoptivvaters ein, der Herkules und auch Heracles zur Seite steht. Eine Art der Vereinfachung die erkennbar ist in der Disneyversion ist, dass Alkmene und Amphitryon als kinderlos dargestellt werden und Hercules adoptieren. Die Originalfassungen nennen Iphikles als den Zwilling Bruder von Herakles, der gleichzeitig im Bauch der Alkmene

¹⁵⁴ Vgl. *Summer*, A Real American Hero, 492.

heranwächst, aber Sohn des Amphytrion war. Dieser Handlungsstrang wäre für das kindliche Publikum nicht greifbar und würde die Darstellung des friedlichen Zeus, der seine Frau treu bleibt, gegenüberstehen. Disney vereinfacht durch das Auslassen dieser Aspekte die komplexe Familien- und Abstammungsgeschichte auf ein für moderne Gesellschaften verständlicheres Familienbild.

5.2.1.6 *Hinzugefügte Charaktere*

Disney verändert nicht lediglich die Funktion und Charaktereigenschaften der Protagonisten des Mythos in ihrer Adaption, sondern ergänzt auch einige Persönlichkeiten. Zwei Charaktere, die für die Filmhandlung eine zentrale Rolle einnehmen, sind Philoktetes und Pegasus. Philoktetes, der im Film in den meisten Fällen mit „Phil“ angesprochen wird, ist eine Figur der griechischen Mythologie, jedoch findet dieser keine Erwähnung im Heraklesmythos. Im Disneyfilm nimmt er die Rolle des Heldentrainers ein, der bereits Odysseus, Perseus und Theseus trainiert hat. In diesem Zusammenhang werden diese drei Personen der antiken mythologischen Welt im Film ergänzt, auch wenn diese keine aktive Rolle spielen. Philoktetes nimmt die Rolle eines Mentors ein und ersetzt somit Amphytrion, Eurytos, Polydeukes und Autolykos, welche in den Überlieferungen Herakles in unterschiedlichen Tugenden ausbildeten.

Des Weiteren sind Verschmelzungen mit anderen antiken Mythen erkennbar. So kommen Charaktere und Gegenstände, wie zum Beispiel das geflügelte Pferd Pegasus oder die Pandorabüchse vor, welche in den antiken Wiedergaben des Heraklesmythos keine Erwähnung finden. Weitere solche Verschmelzungen sind: die Gorgonen, die von Perseus umgebracht werden, die Musen, die Schicksalsgöttinnen oder der trojanische Krieg.¹⁵⁵ Auch Achilles, Odysseus, Theseus und Perseus werden in diesem Film erwähnt und entstammen tatsächlich der griechischen Mythologie. Der Film arbeitet nicht nur mit bekannten antiken Helden, sondern nutzt auch griechische Architektur, wie Tempelstrukturen, antike Vasen und Bekleidung, um Authentizität zu erzeugen. Durch diese visuellen Darstellungen wird im Gedächtnis der Zuschauer:innen eine Verbindung zur Antike hergestellt und die Erzählung legitimiert, obwohl der Inhalt in vielen Aspekten vereinfacht dargestellt, grundlegend verändert und mit gegenwärtigen Werten kombiniert wurde.

Pegasus wird im Film als Geschenk von Zeus erschaffen, welches Hercules bei seiner Geburt erhält. Das geflügelte Pferd ist ein treuer Begleiter des Hauptprotagonisten und unterstützt

¹⁵⁵ Vgl. Ebda., 477-478.

diesen bei all seinen Abenteuern. In den griechischen Mythen besteht keine Verbindung zwischen Pegasus und Herakles, weshalb klar wird, dass Disney diesen Charakter aus dramaturgischen Gründen integriert, sodass Hercules einen tierischen Freund und Begleiter als treuen Gefährten an seiner Seite hat.

5.2.1.7 *Entfernte Charaktere*

Neben diesen Ergänzungen und Veränderungen von Charakteren, werden einige Persönlichkeiten, die in den Mythen zentrale Rollen spielen, exkludiert. So sind hier Eurystheus, Deianeira und Iole nennenswert.

Eurystheus ist im Heraklesmythos der König, der Herakles die zwölf Arbeiten auferlegt, sodass sich der Halbgott von seiner Schuld an den Morden seiner Familie befreien kann. Dadurch, dass diese Morde im Film nicht thematisiert werden, hat Disney in ihrer Erzählung für Eurystheus keinen Nutzen. Dadurch, dass es keinen Grund gäbe, dass Eurystheus Hercules die zwölf Aufgaben auferlegt, werden diese im Film auch nicht explizit behandelt. Disney vereinfacht die ursprüngliche Erzählung und thematisiert somit die Versklavung von Herakles unter Eurystheus nicht, sodass die Inhalte des Films für ein junges Publikum angepasst sind.

Durch Veränderung in der Erzählung des Liebeslebens, können auch andere Aspekte des Mythos nicht historisch akkurat nacherzählt werden. So belästigt im Film das Flussmonster Nessos Megara und nicht Deianeira. Nessos wird im Disneyfilm von Hercules nicht getötet. Dieser schießt ihn mithilfe seiner göttlichen Stärke in die Weite und rettet Megara. In den Überlieferungen nach Sophokles und Euripides möchte Nessos Deianeira vergewaltigen und wird in weiterer Folge von Herakles getötet. Das Blut dieses mythischen Wesens ist im späteren Leben des Herakles der Grund für seinen Tod. Diese Handlungsstränge werden von Disney nicht genutzt, da diese gewaltvoll sind und nicht angemessen für ihr intendiertes Publikum wären.

Nachdem Herakles seine erste Ehefrau ermordet hat, heiratet er Deianeira, welche im Film ebenso keine Erwähnung findet. Im Mythos versucht der Zentaur Nessos Deianeira zu entführen und vergewaltigen und wird von Herakles mit Pfeil und Bogen getötet. Im Film kommt Nessos vor, jedoch belästigt dieser Megara, welche von Hercules gerettet wird. Die antike Erzählung erzählt, dass Deianeira von Nessos überredet wird, dass sein Blut als Liebestrank fungiert und sie dieses mitnehmen soll. Sie lässt sich vom Zentauren manipulieren und nutzt in einer späteren Sequenz des antiken Mythos das Blut, da sie glaubt, dass Herakles sich in Iole, die Tochter eines anderen Königs, heiraten möchte. Ebenso Iole wird im Film nicht

erwähnt. Das Blut des Nessos erweist sich als giftig, weshalb Herakles in weiterer Folge stirbt. All diese Handlungen werden im Film nicht inkludiert, da diese für junge Zuschauer:innen zu komplex und gewalttätig wären.

5.2.2 Adaptierte Handlungsstränge

Die Handlungen des Films basieren auf ausgewählten Teilen des Heraklesmythos. Viele der Handlungen werden jedoch abgeändert oder nicht genutzt. So wird die Herkunft des Hauptprotagonisten und somit werden auch die familiären Beziehungen verändert dargestellt. Dadurch, dass seine Eltern beide Gottheiten sind, ist Hercules im Film ein vollwertiger Gott, der aufgrund eines Zaubers von Hades seine Göttlichkeit verliert und sich nun als Held beweisen muss. In der Antike glaubte man daran, dass Herakles lediglich ein Halbgott war, der seine übermenschliche Stärke nie verlor und sich genauso wenig als Held beweisen musste. Disney nutzt dieses Motiv der Göttlichkeit als Symbol der Selbstfindung, die Hercules im Film durchlebt. Am Ende der Filmhandlung erhält Hercules seine Göttlichkeit wieder und gleichzeitig erkennt er, wo sein rechtmäßiger Platz auf der Welt ist.

Ebenso adaptiert wurden die zwölf Arbeiten, die Herakles vollenden muss. Wie im vorigen Kapitel bereits erwähnt, wird Hercules nicht unter Eurystheus versklavt, weshalb die Aufgaben nicht explizit genannt werden. Dennoch ist erkennbar, dass einige dieser mythologischen Aufgaben im Film genutzt werden, um Hercules und seine Heldwerdung voranzubringen. In den Mythen muss Herakles zwölf Aufgaben erfüllen, um sich von der Schuld eines Mordes zu befreien. Diese Morde werden in der Filmadaption in keiner Form erwähnt. Es werden jedoch einige der Aufgaben in unterschiedlichen Sequenzen animiert, um den Weg zum Heldentum zu zeigen.

Die Aufgaben, welche im Film gezeigt werden, sind stark verkürzt, nur der Kampf gegen die Hydra wird tatsächlich in einer längeren Version gezeigt, alle anderen werden in einer Montage kurzer Szenen über die Heldentaten des Hauptprotagonisten zusammengeschnitten. In dieser Sequenz sieht man, wie Hercules gegen den erymanthischen Eber siegt, einen stymphalischen Vogel in einen Käfig sperrt und den nemeischen Löwen tötet. Nicht gezeigt, aber dennoch in einer späteren Szene erwähnt, werden die Ställe des Augias und der Gürtel der Amazonenkönigin. In einer späteren Szene reist Hercules in die Unterwelt und reitet auf dem dreiköpfigen Höllenhund Kerberos zu Hades. Dies bedeutet, dass er den Hund nie auf die Erde bringt und dem König Eurystheus, welcher in der kompletten Filmhandlung keine Erwähnung findet, vorlegt. Im Film agiert Hercules aus Liebe zu Megara, da er ihre Seele aus dem Fluss

der Toten retten möchte. Somit werden lediglich sechs der zwölf kanonisch anerkannten Aufgaben von Disney aufgegriffen und das Thema der Versklavung von Herakles durch Eurystheus völlig ausgeblendet.

Ebenso nutzt Disney im Film den Kampf gegen die Titanen, welcher zwar ebenso Teil der griechischen Mythologie ist, jedoch nicht in den Zusammenhang mit Herkules gebracht werden kann. Somit verschmelzen hier unterschiedliche Motive, denn Herakles unterstützt die olympischen Götter sehr wohl in einem Kampf und kann diesen für die Götter gewinnen, jedoch müsste es sich in diesem Fall um den Kampf gegen die Giganten handeln.

Ebenso wird die Darstellung des Olymps verändert, sodass diese für ein modernes Publikum greifbar gemacht wird und verbindet moderne religiöse Vorstellungen mit antiken Themen. Der Olymp wird als wolkenartiges Paradies im Himmel dargestellt, welches mit christlichen Vorstellungen des religiösen Himmels verglichen werden kann. In der griechischen Mythologie ist der Olymp zwar der Platz, an dem die Götter hausen, kann aber nicht als Himmelreich gedeutet werden, sondern wird als realer Ort auf der Erde auf dem Berg Olymp gedacht.

Emerson argumentiert, dass Zuschauer:innen erwarten würden, dass die zwölf Arbeiten genauer dargestellt werden, jedoch wird nur der Kampf gegen die Hydra explizit abgebildet, die restlichen Arbeiten werden nur am Rande behandelt. Auch für Emerson ist eindeutig, dass trotz der Fülle an antiken Elementen, die in diesem Film genutzt werden, dies wenig über die historische Genauigkeit des Filmes aussagt, da die meisten Darstellungen inakkurat sind.¹⁵⁶ Disneys *Hercules* bedient sich an mythologischen Figuren, Orten und Handlungen, verändert jedoch viele grundlegend, sodass komplexe Inhalte vereinfacht dargestellt werden, um in einem modernen Kontext Anklang zu finden.

„In fact, it could be said that the Disney version of Hercules has almost nothing to do with the Herakles myths, and is more a spin on modern ideas about ancient Greece than a representation of the traditional tale. The inclusion of such elements also largely targets the adult audience, who appreciate the in-jokes based on a superior knowledge that children lack. In itself, this is an important aspect of Disney’s appeal to whole families, rather than just to children.“¹⁵⁷

Mit dieser Aussage verdeutlicht Maurice, dass diese Adaption nicht nacherzählenden Zwecken dient und stimmt dem Archäologen Vasilis Lambrinodakis zu, dass die Verfilmung des

¹⁵⁶ Vgl. *Emerson*, *Mythology in Children’s Animation*, 260.

¹⁵⁷ Vgl. *Maurice*, *Disney’s Hercules in Context*, 478.

Heraklesmythos kaum den traditionellen Erzählungen entspricht und den antiken Mythos bereits stark selektiert hat. Besonders die Veränderungen, welche die Beziehungskonstellationen betreffen, zeigen, dass Disney weniger an historischer Echtheit und mehr an einer familienfreundlichen Verfilmung interessiert war.

Kritiker:innen fürchten, dass Generationen heranwachsen werden, die solche Darstellungen des Disneyfilms als Fakt wahrnehmen werden.¹⁵⁸ Summer argumentiert, dass nicht nur griechische Mythen durch Disney adaptiert wurden, als Beispiel werden die Märchenerzählungen der Gebrüder Grimm genannt, welche lange Zeit weit verbreitet waren. Disney nutzt diese Erzählungen und verfilmt viele dieser Geschichten. Diese wurden von den Produzent:innen Disneys so verändert, dass sie einem jungen Publikum zusagen. In der Grimm-Version von Schneewittchen, zum Beispiel, entfernt der Prinz den Apfel aus ihrem Hals nicht durch einen Kuss und die böse Königin versucht Schneewittchen nicht nur einmalig zu töten, sondern dreimal. Die Adaption von Disney hat an Popularität gewonnen und sich in das kollektive Gedächtnis der modernen Gesellschaft geprägt, sodass moderne Nacherzählungen der Märchen mittlerweile der Disney-Erzählung ähneln und sich nicht mehr an den Grimm Märchen orientieren. Summer betont, dass adaptierte Erzählungen bereits von zeitgenössischen Zuschauer:innen als kanonisch betrachtet werden und somit die Bedenken, die Kritiker:innen äußern, sehr wohl Berechtigung haben.¹⁵⁹

Dies bedeutet dennoch nicht, dass der ursprüngliche Heraklesmythos bei der Erstellung der Adaption durch Disney vollkommen außer Acht gelassen wurde. Grundlegende Strukturen des Mythos bleiben erkennbar, so zum Beispiel die Aufgaben, welche er vollendet, um ein Held zu werden. Der Film greift eine Vielzahl ikonischer Darstellungen der Antike auf, welche die Antike für die breite Masse greifbar und zugänglich macht.

5.3 Gesellschaftliche Attraktivität und Faszination der Antike

Mit der Jahrtausendwende gewannen die römische und griechische Mythologie in der Entertainmentindustrie vermehrt an Bedeutung, weshalb es in dieser Zeit zu einer Vielzahl an Produktionen mit adaptiertem antikem Inhalt kam. Diese neue Faszination mit Themen der Antike findet sich nicht lediglich in literarischen Werken, sondern auch in den Massenmedien des 21. Jahrhunderts. Somit finden sich antike Narrationen in Historienromanen, Comics, sowie auch den unterschiedlichsten Formen des Alltagsmediums Internet wieder. Blumenberg bietet

¹⁵⁸ Vgl. *Summer*, A Real American Hero, 489.

¹⁵⁹ Vgl. Ebda., 489.

eine Erklärung, wie Adaptionen antiker Inhalte funktionieren und weshalb sie einen großen Anklang in einer modernen Gesellschaft haben können. Antike Mythen werden laut Blumenberg nicht lediglich übernommen, sondern an die Bedürfnisse der aktuellen Gesellschaft angepasst. Durch seinen Ansatz, welcher „Arbeiten am Mythos“ genannt wird, entstehen Möglichkeiten moderne Strukturen an vorhandenen Erzählungen anzuknüpfen und zeitgenössische Verfahrensmöglichkeiten zur Auseinandersetzung mit Grundfragen ästhetischer, politischer und ethischer Natur. Die Wiedergaben antiker Mythen sollen einerseits menschliche Grunderfahrungen verständlicher machen und eine sinnstiftende Wirkung haben, auch wenn die Erzählungen bereits mehrfach adaptiert wurden, um ein breites Publikum anzusprechen. Diese Gründe führen dazu, dass auch in moderner Zeit antike Narrative wiederholt genutzt werden und erneut an Bedeutung gewinnen.¹⁶⁰

Das klassische Bild der Antike, welches immer wieder von verschiedensten Medien genutzt wird, hat nicht zum Ziel historisch akkurat zu sein, sondern spiegelt die aktuelle Idealbildung wider. Die Bedürfnisse einer modernen Gesellschaft sollen in antiken Exempeln wiedergefunden werden. Oftmals wird die Komplexität des antiken Griechenlands in Neuinterpretationen nicht ausreichend behandelt. Ein Grund dafür könnte die Widerspiegelung einer idealisierten Wertvorstellung einer modernen Gesellschaft sein, die einerseits einen Fokus auf das demokratische Athen legt, oder andererseits archaische Zeiten ausgrenzt. So beschreibt Wiegmann, dass durch Neuproduktionen die sogenannte Griechenverehrung durch Stereotypisierung, Idealisierung und Fremdzuschreibungen ermöglicht wird.¹⁶¹ Die Produktion, sowie die Rezeption von antiken Narrativen, ist laut Wiegmann immer mit imaginativer Aktivität verbunden, da aufgrund des Mangels an Referenzpunkten eines gegenwärtigen Standpunktes, die Erzählungen der Antike nicht lösbar wären.¹⁶² Die Neuproduktionen über die Antike sind adaptierte Überlieferungen, die Motive der Vertrautheit und Fremdheit nicht lediglich nutzen, sondern diese im Gedächtnis der Zuschauer auch erwecken.¹⁶³

¹⁶⁰ Vgl. Markus Janka, Raimund Fichtel, Berkan Sariaydin, *Modernste Antike. Methodische Fragen zu einer Weiterarbeit am multimedialen Mythos heute*. In: Markus Janka, Raimund Fichtel, Berkan Sariaydin (Hg.), *Mythen multimedial. Modernste Antike in der Gegenwartskultur* (Springer: Berlin/Heidelberg, 2024), 1f.

¹⁶¹ Vgl. Eva Wiegmann, *Antikenrezeption als interkulturelles Phänomen*. In: *Zeitschrift für interkulturelle Germanistik* 8 (2017), 28.

¹⁶² Vgl. Ebda., 32.

¹⁶³ Vgl. Ebda., 33.

Das Publikum des Historienfilms wird in zeitlich und räumlich weit entfernte Welten versetzt und kann somit vor der eigenen Realität fliehen. Da die Antike eine Epoche ohne Verknüpfungspunkte mit der Realitätswelt der Zuschauer:innen ist, ist in den meisten Fällen nur rudimentäres Wissen über einzelne Persönlichkeiten oder Ereignisse vorhanden. Filme, welche sich mit dieser Epoche befassen, stellen Utopien und Gegenwelten dar, die den Zuschauer:innen als Zufluchtsort dienen sollen. Somit erklärt die Eskapismus-Theorie, weshalb der Antikfilm großen Anerkennung in der Bevölkerung findet.¹⁶⁴ Groebner beschreibt in seiner Monografie *Retroland*, dass die Reise an weit gelegene Orte den Reisenden verspricht, die Zeit für eine kurze Dauer stillzustellen. Die Reiseziele versprechen den Besucher:innen, dass sie eine paradiesische Vergangenheit auffinden werden.¹⁶⁵ Diese Theorie kann ebenso auf Historienfilme umgemünzt werden, denn obwohl man keine physische Reise antritt, bewegen sich die Zuschauer:innen, zumindest gedanklich in eine andere Epoche. In Filmen, die sich mit vergangenen Epochen befassen, besonders der Antike, werden die Darstellungen oft romantisiert dargestellt, sodass man der eigenen Realität entflieht und, wie Groebner beschreibt, eine paradiesische Vergangenheit miterleben.

Auch Wieber erklärt, dass die Popularität der Antike weiterhin erhalten bleiben kann, da diese Epoche den Rezipient:innen die Flucht vor der Gegenwart bietet. Mithilfe der Eskapismus-Theorie kann man dieses Phänomen erklären. Antike Inhalte, besonders, wenn diese verfilmt werden, bieten visuell ansprechende Darstellungen, die gleichzeitig emotional aufgeladene Inhalte wiedergeben. Somit ist auch für diese Autorin klar, dass Antikenfilme für ein breites Publikum interessant sind, da moderne Zuschauer:innen Konflikte, Wünsche und Werte reflektieren können. Die historische Genauigkeit ist, so Wieber, kaum für die Popularität von Filmen mit antiken Inhalten verantwortlich. Vielmehr ist es die Darstellung einer anderen Welt mit Elementen von Erotik und Gewalt, innerem moralischem Zwiespalt, sowie fernen, exotischen Schauplätzen. Komplexe historische Erzählstränge werden abgewandelt, sodass der antike Inhalt als flexibles Material angesehen werden kann, welches beliebig verändert werden kann.¹⁶⁶

¹⁶⁴ Vgl. Meier und Slanicka., Antike und Mittelalter im Film, 13.

¹⁶⁵ Vgl. Valtentin Groebner, *Retroland*. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen (Fischer Verlag GmbH: Frankfurt am Main, 2018), 11.

¹⁶⁶ Vgl. Anja Wieber, Hauptsache Helden? Zwischen Eskapismus und Identifikation – Zur Funktionalisierung der Antike im aktuellen Film. In: Bärbel Barschke, Martin Decker, Martin Korenjak, Karlheinz Töchterle (Hg.), *Comparanda. Literaturwissenschaftliche Studien zu Antike und Moderne 4* (StudienVerlag: Wien, 2000), 13-18.

Erzählungen, wie Mythen, Folkloren, sowie auch Märchen und Sagen, werden auf den ersten Blick von Laien als unscheinbar eingestuft. Historiker:innen argumentieren, dass dies nicht der Fall sei, weshalb Maurice in ihrem Kapitel *Disney's Hercules in Context: Mause-morality for Mini-heroes* darüber schreibt, welche Werte, unter anderem, durch derartige Erzählungen vermittelt werden können.

„with such stories being used as juvenile bedtime reading, and also vehicles through which the prevailing values regarding proper behaviour, societal hierarchy, gender and other such issues were transmitted.“¹⁶⁷

Mythen, aber auch Märchen und Sagen, wurden traditionell als Gutenachtgeschichten für ein junges Publikum genutzt, weshalb ihnen eine erzieherische Funktion zugeschrieben wurde. Sie beinhalteten gesellschaftliche Normen, welche an die junge Generation weitergegeben wurden. Themen, wie zum Beispiel gesellschaftliche Hierarchie, Benehmen und Geschlechterrollen, können immer wieder in diesen Gutenachtgeschichten aufgefunden werden. Auch im Animationsfilm *Hercules* von Disney werden Normen und erzieherische Botschaften in einem unterhaltsamen Format eingegliedert. Dies macht die Adaption besonders für Eltern attraktiv, die ihren Kindern diese gesellschaftlichen Werte, welche auch im Film verankert sind, vermitteln möchten, was durch den Film möglich gemacht wird, ohne dass die Kinder den erzieherischen Charakter tatsächlich wahrnehmen.

Auch in der gegenwärtigen Gesellschaft ist die Attraktivität von Mythen aktuell, da sie menschliche Erfahrungen und Sinnfragen, sowie auch Konflikte und mögliche Lösungsstrategien symbolisch darstellt. Durch Erzählmuster, die wiederkehrend genutzt werden, wie die Struktur der Heldenreise, sind die Handlungen für Zuschauer:innen bereits verinnerlicht, weshalb man diesen leicht folgen kann. Sie stellen eine Art Orientierungshilfe in der Identitätsfindung dar und sind zugleich emotional ansprechend. Aus diesen Gründen sind mythische Erzählungen nicht lediglich für den einzelnen Menschen attraktiv, sondern genauso für die Medien Film und Buch, da Themen der Identitätsfindung, mit Elementen des Scheiterns, Versuchung, aber auch Reifung und Erwachsenwerden für viele Generationen verständlich sind und Zuschauer:innen ihre eigenen realen Erlebnisse in diesen mythischen Erzählungen wiederfinden. Nicht nur die Erzählstruktur von Mythen macht diese zu attraktiven Inhalten für Zuschauer:innen und Produzent:innen der modernen Gesellschaft, sondern auch die mythischen Hauptprotagonisten, mit welchen sich die Rezipient:innen oft identifizieren können. Diese Persönlichkeiten stehen zwischen Stärke und Schwäche, moralischer Überlegenheit aber

¹⁶⁷ Vgl. Maurice, *Disney's Hercules in Context*, 470.

zugleich auch Fehlbarkeit. Durch diese ambivalenten Darstellungen des Helden erkennen Zuschauer:innen ihre eigenen inneren Konflikte wieder und können durch die Distanz zur eigenen Lebensrealität komplexe Themen einfacher reflektieren und verarbeiten.¹⁶⁸

Über dies hinaus sind Mythen ein Vehikel, durch welches Erfahrungen, Weltanschauungen, Werte und Rollenbilder vermittelt werden. Diese Aspekte sind zugleich Teil des kulturellen Gedächtnisses. Die individuelle, aber auch gesellschaftliche Identität wird durch diese Verbreitung gewisser Ideologien konstruiert. Durch die rasche Verbreitung dieser Inhalte in Form von filmischen und literarischen Massenmedien wird dieses Gedankengut auch stabilisiert. Zugleich bleiben Mythen durchwegs relevant, da sie immer wieder an neue kulturelle und gesellschaftliche Kontexte angepasst werden können. Antike Erzählungen mit mythologischen Inhalten werden unter anderem heute noch adaptiert, da sie es schaffen die Vergangenheit und Gegenwart zu strukturieren, sodass eine Orientierung in der Geschichte möglich ist und im selben Moment Fragen der Herkunft, Zugehörigkeit und Ordnung indirekt beantwortet werden.¹⁶⁹

Diese Vermittlung von Ideologien durch Erzählungen existiert im digitalen Zeitalter ebenso wie vor der Digitalisierung, besonders in der Form von Kinderfilmen, welche laut Maurice heutzutage als „teaching machines“ genutzt werden. Das Medium Film dient durch die Kombination von interessanten Handlungssträngen, sowie visuellen als auch musikalischen Elementen, nicht lediglich dem Entertainment. Immer wieder schafft dieses Medium sein Publikum, durch die Wertevermittlung, einerseits zu beeinflussen und andererseits zu erziehen. Bei Disney Produktionen werden konservative Ideologien, amerikanische Ideale, protestantische Arbeitshaltungen vermittelt, welche in einer utopischen Welt dargestellt werden. Diese Praktik steht teils im Gegensatz zu den sagenhaltigen und mythischen Erzählungen, derer sich Disney bedient.¹⁷⁰ Disney bereinigt die Geschichten, welche ihren Filmen zugrunde liegen, von Gewalt, Sexualität, politischen Problemen sowie auch jeglicher Form der Unterdrückung, um ihr Markenbild als Produzent kindergerechter Filme zu wahren. Trotz dieser Bereinigung der originalen Erzählungen projizieren diese modernen Neuinterpretationen Werte über Klassen, Hierarchie, Moral, Sexualität, Geschlecht und soziale Interaktionen, welche neue soziale Normen erschaffen oder bereits vorhandene verändern.

¹⁶⁸ Vgl. Peter Becker, *Kinder brauchen Märchen*. (Reclam: Stuttgart, 2010), 240 – 243.

¹⁶⁹ Vgl. Jan Assmann, *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen* (C.H. Beck: München, 1999), 34 – 41.

¹⁷⁰ Vgl. Maurice, *Disney's Hercules in Context*, 470f.

Maurice zieht aus diesen Gründen den Schluss, dass Disney zur moralischen Formung junger Zuschauer:innen beiträgt und ihre Urteilsbildung prägt.¹⁷¹

Antike Narrative werden funktionalisiert, sodass eine lang vergangene Epoche nicht als fremd dargestellt wird und somit antike Stoffe in einer modernen Gesellschaft genutzt und gedeutet werden.¹⁷² Neuinterpretationen antiker Mythen, aber auch Erzählungen aus anderen Epochen, befinden sich stets in einem Spannungsfeld zwischen strikter Anlehnung an die Originalquelle oder bewusster Entfernung von diesen Darstellungen, sodass die Produkte den Werten, aber auch den Vorstellungen über eine Epoche, des Publikums entsprechen. Somit bewegen sich Adaptionen ebenso zwischen der Wiedergabe von vertrauten Inhalten oder Fremden, die dafür aber historisch authentisch sind. Während manche Adaptionen der zweiten Option folgen und traditionelle Erzählungen beibehalten, entscheiden sich andere, so auch Disney, für einen moderneren Zugang, indem die ursprüngliche Erzählung weitgehend verändert wird, um diese einem neuen und jüngeren Publikum zugänglicher zu machen. Im Falle des Animationsfilms *Hercules* zeigt sich diese Spannung zwischen Fremdem und Vertrautem in der Inszenierung des Olymps als christlichen Himmel und Hades als eine teuflische Figur. Hier verschmilzt die antike Götterwelt mit christlichen Vorstellungen.¹⁷³ Dass solche Veränderungen möglich sind, zeigt eine Grundeigenschaft antiker Mythen:

„Diese neueste Verjüngung der Antike belegt zunächst die erstaunliche Nachhaltigkeit, Stabilität und Anpassungsfähigkeit der im klassischen Altertum gründenden Kulturgüter.“¹⁷⁴

Diese Fähigkeit von Mythen sich an unterschiedliche Kontexte gesellschaftlicher, kultureller und religiöser Art anzupassen, ohne dabei ihre Kernaussage zu verlieren, ist ein Grund weshalb antike Mythen, darunter auch jene um Herkules, heute noch genutzt werden, um Werte zu projizieren.

Ein weiterer Grund, weshalb antike Inhalte besonders bei Kindern und Jugendlichen immer noch populär sind, ist, dass diese Adaptionen den Prozess der Identitätsfindung unterstützen. Bereits im jungen Alter hören Kinder Geschichten über magische Wesen oder Persönlichkeiten, bis sie diese irgendwann auch selbstständig von ihren Eltern einfordern. Inhaltlich müssen diese Erzählungen kognitiv greifbar sein, weshalb die Geschichten eine gewisse Einfachheit mit sich

¹⁷¹ Vgl. Ebda., 473f.

¹⁷² Vgl. *Wieber*, Hauptsache Helden?, 15 – 18.

¹⁷³ Vgl. *Stierstorfer*, Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart, 101.

¹⁷⁴ Vgl. *Janka, Fichtel, Sariaydin*, Modernste Antike, 1.

bringen müssen. Somit wird klar, dass Themen von Brutalität und Hinterlistigkeit in Mythen entschärft werden müssen, da eine Rechtfertigung für ein junges Publikum entweder zu komplex oder gar nicht möglich wäre. Evers findet, dass Mythen besonders jugendliche Zuschauer:innen ansprechen, da die Inhalte und Erzählweisen psychischen Bedürfnissen und dem Verständnishorizont entsprechen. Heldenerzählungen weisen oft dieselbe Struktur auf, so müssen die Hauptprotagonisten auf eine langwierige Reise gehen oder Aufgaben mithilfe diverser Gegenstände oder Freunden bewältigen. In beiden Fällen sind die Erzählungen voller Abenteuer und Gefahren. Wenn ein Mythos erzählt wird, welcher nicht lediglich einzelne Erlebnisse wiedergibt, sondern sich mit dem gesamten Leben eines Helden befasst, beginnt die Erzählung bei der Geburt, die bereits als übernatürlich oder wundersam dargestellt wird, daraufhin folgt nun die Reise beziehungsweise die Aufgaben, die vollendet werden müssen. Zu guter Letzt wird, so wie auch bei Herkules, über den Tod des Helden geschrieben. Diese Struktur der Reise stellt sinnbildlich die Suche nach der eigenen Identität dar. Die jungen Männer der griechischen Mythologie sind selbst in ihrer Adoleszenz und müssen, um wahrhaft als Erwachsene wahrgenommen zu werden, sich auf eine Reise der Selbstfindung begeben.¹⁷⁵ Personen aus antiken Sagen werden modernisiert, sodass sie der antiken Rolle nicht mehr entsprechen. Auch hier achten Produzent:innen von Antikfilmen darauf, dass die dargestellte Person den Werten des zeitgenössischen Publikums entspricht, da diese sich mit dem Protagonisten identifizieren sollen. Wenn Zuschauer:innen sich in den dargestellten Persönlichkeiten wiederfinden, entsteht eine emotionale Bindung an diese Charaktere. Durch Anpassungen zu diesem Zweck kann es sein, dass modernes Gedankengut in die Erzählung einfließt, welches historisch nicht belegbar ist.¹⁷⁶

Für Produzent:innen ab den 1920ern war die Nutzung des Herakles in Kinofilmen teils taktisch eingesetzt, da ein breites Publikum an diesem Protagonisten interessiert war. Weibliche Zuschauerinnen definierten einen Großteil des Publikums, jedoch wird durch die gedruckte Werbung klar, dass ein männliches Publikum gleichermaßen angesprochen wurde.¹⁷⁷ Die filmischen Vorstellungen des Herakles werden unter weiblichen Zuschauerinnen als ansprechend wahrgenommen, indem ihnen ein muskulöser Körper präsentiert wird. Männliche

¹⁷⁵ Vgl. Evers, *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*. 238f.

¹⁷⁶ Vgl. Wieber, *Hauptsache Helden?*, 18 – 21.

¹⁷⁷ Vgl. Micheal Williams, „The Muscles of Hercules Beneath the Skin of Antinous“. Mapping Herculean Stardom in Film Fan-Magazine Discourse. In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century* (Brill: Boston, 2020), 355.

Kinobesucher nehmen den Film positiv auf, aufgrund der Darstellung einer Vielzahl heroischer Taten.¹⁷⁸

Disney begann erstmals im Jahr 1937 mit dem Film *Schneewittchen* Filme gezielt an eine junge Zuschauerschaft zu richten. Diese Animationsfilme nutzten anfänglich bekannte Märchen, so wie *Aschenputtel* und *Dornröschen*. Später wurden bekannte Kindergeschichten aus dem englischsprachigen Raum verfilmt. Nennenswerte Beispiele sind hierfür *Peter Pan* und *Alice im Wunderland*. 1997 nutzte Disney erstmals antike Mythen als Grundlage für einen animierten Film und brachte den Animationsfilm *Hercules* in die Kinos.¹⁷⁹

Im Fall der Disney Adaption des Heraklesmythos wurden erhebliche Gewinne in der Höhe von \$252 712 101 weltweit, erwirtschaftet, sodass zwei weitere filmische Abhandlungen produziert wurden. Um der Nachfrage nach diesem großen filmischen Erfolg nachzukommen, entstanden *Hercules: Zero to Hero* und die Fernsehserie *Hercules: The Animated Series*.¹⁸⁰ Bereits in früheren Adaptionen wird die Menschlichkeit des Herakles betont, wobei das Publikum wiederholt darauf aufmerksam gemacht wird, dass der Protagonist einerseits über große physische Kraft herrscht, andererseits nicht unsterblich ist. Gleichzeitig entstehen dadurch Möglichkeiten, dass Sterbliche, die heldenhafte Taten vollbringen, zu einer Gottheit aufsteigen können.¹⁸¹

Im 21. Jahrhundert fokussieren sich Autor:innen moderner Adaptionen nicht ausschließlich auf Herakles als kräftigen Mann. Es entsteht ein neues Bild, indem Herakles als romantischer Held dargestellt wird, welcher einer dauerhaften Liebe würdig ist. Eine gängige Darstellung bleibt jedoch, dass Herakles die Sicherheit der Welt gewährleisten möchte. Neue Adaptionen zeigen den Protagonisten als einen Mann, der seinem weiblichen Partner seine Gefühle offenbaren kann, ihr aber simultan Raum für unabhängiges und eigenständiges Denken und Handeln bietet.¹⁸²

Auch um das Jahr 2017 werden antike Mythen in Literatur und Film für Kinder und Jugendliche erneut vermehrt produziert, wobei emanzipierte Helden, meist in Form von Halbgöttern, in den

¹⁷⁸ Vgl. Ebda., 370.

¹⁷⁹ Vgl. *Emmerson*, *Mythology in Children's Animation*, 259.

¹⁸⁰ Vgl. *Maurice*, *Disney's Hercules in Context*, 468.

¹⁸¹ Vgl. Eleanor Regina *OKell*, *Hercules as Romantic Hero in Twenty-first-century Historical Fiction*. In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century* (Brill: Boston, 2020), 136.

¹⁸² Vgl. Ebda., 139.

Vordergrund rücken. Die Adaptionen der Mythen aus dieser Zeit projizieren antike Persönlichkeiten und Erzählstränge in dystopische Welten.¹⁸³

Generell rücken in modernen Mythenadaptionen spannende Abenteuer und übernatürliche Wesen im Mittelpunkt der Erzählung. Jedoch ist dies nicht der wichtigste Aspekt, wichtiger erscheint einen sympathischen Helden darzustellen, welcher vielschichtig und menschlich ist. Durch solch eine Darstellung wird vermittelt, dass diese scheinbar unmöglich zu bewältigenden Heldentaten von einem regulären Menschen erledigt wurden und dies für die Zuschauer:innen auch möglich sei. Ein weiterer Aspekt, der die Faszination der modernen Gesellschaft mit Mythen, und somit auch ihren Adaptionen, aufrechterhält, ist, dass der Hauptcharakter immer in der Lage ist sich aus jeglicher Gefahr zu befreien und alle Hindernisse, egal wie aussichtslos die Situation erscheint, zu bewältigen. Womöglich erweckt dieses Narrativ ein Gefühl von Hoffnung bei den Rezipient:innen, dass sie im wahren Leben ebenso herausfordernde Momente gut bewältigen können. Besonders Filme, wie Disneys *Hercules*, können für Eltern eine gewisse Attraktivität erlangen, da Werte, die womöglich mit der eigenen Wertvorstellung übereinstimmen, vermittelt werden. Besonders die Darstellung, dass das Gute (Hercules) über das Böse (Hades) siegt und der Held am Ende der Filmhandlung für seine guten Taten belohnt wird, kann für Elternteile ein wünschenswertes pädagogisches Ziel sein.¹⁸⁴

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass aufgrund der hohen Adaptionfähigkeit von Mythen, diese bis in die gegenwärtige Zeit vielfach reproduziert werden. Dass die Inhalte reinterpreted und für unterschiedliche kulturelle und gesellschaftliche Zwecke genutzt wird, ist jedoch keine Erfindung des 20. und 21. Jahrhunderts. Diese Prozesse wurden bereits in der Antike genutzt und setzten sich bis heute durch, sodass mythische Motive kontinuierlich mit zeitgenössischen Themen verbunden werden. Diese Verknüpfung von antiken und modernen Inhalten kreiert eine neue Erzählung, die sich zwischen Vertrautem und Neuem bewegt und somit einen gewissen Wiedererkennungswert, durch das Vertraute, aber ebenso Innovation, durch das Neue, aufweist. Somit können Mythen, auch durch ihre Adaptionen, traditionell und neu gedeutet werden. Durch diese immer wieder neu möglichen Deutungen können Rezipient:innen, die Inhalte auf verschiedene Arten und Weisen auf ihr eigenes Leben ummünzen. Gleichzeitig bieten mythische Narrationen Möglichkeiten der Identitätsfindung, besonders in der Adoleszenz. Mythen sind somit durch ihre unterschiedlichen Interpretationen, symbolischen Tiefe und die Möglichkeit essenzielle Fragen der Menschheit greifbarer zu

¹⁸³ Vgl. *Stierstorfer*, Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart, 96.

¹⁸⁴ Vgl. *Kipf*, Eine mythische Gestalt mit pädagogischer Kraft oder nur Odysseus' Sohn?, 96 – 98.

machen, für viele Menschen interessant.¹⁸⁵ Gleichzeitig können aktuelle Konflikte in diesen Adaptionen aufgegriffen werden, ohne diese konkret zu thematisieren. Wenn aktuelle politische Themen implizit in einem Antikfilm dargestellt werden, ist das Publikum mehrheitlich bereit diese zu reflektieren und verarbeiten.¹⁸⁶

5.4 Die Antike als geschichtskulturelles Produkt

Geschichtskultur folgt nicht immer dem wissenschaftlichen Diskurs, sondern der zeitgenössischen Gesellschaft, in der ein geschichtskulturelles Produkt entsteht. Pandel argumentiert, dass geschichtswissenschaftliches Wissen nicht lediglich reproduziert wird, sondern in unterschiedliche Medien ästhetischer, literarischer oder politischer Art ausgedrückt wird. Pandel argumentiert, dass die Geschichtskultur sowohl imaginativ als auch ästhetisch sei, da sie fantasiereiche Welten schafft und dies oftmals unter Einbezug von Musik, Tanz oder Malerei. Sie sei diskursiv, da sie Kontroversen darstellt und ebenso simulativ, indem historische Ereignisse in unterschiedlichen Abhandlungen nachgespielt werden. Des Weiteren sei die Geschichtskultur nach Pandel didaktisch nutzbar, da sie das Wissen einer breiten Masse erweitern kann. So gibt es zum Beispiel Museen, Filme, Comics und Spiele, die nicht lediglich Wissen vermitteln, welches im schulischen Kontext relevant ist. Für Pandel ist Geschichtskultur ein in sich widersprüchliches Konzept, da es einerseits wissenschaftlich sein kann, da es Forschungswissen popularisiert, andererseits charakterisiert er es ebenso als oft inkorrekt, da das vermittelte Wissen verändert wird, sodass es für eine breite Masse tauglich gemacht wird. Dadurch verbreiten sich rasch Unwahrheiten, da bereits wissenschaftlich belegte Tatsachen entweder entstellt oder komplett bestritten werden, um der historischen Idealvorstellung der modernen Gesellschaft zu entsprechen.¹⁸⁷

Die unterschiedlichen Darstellungsformen der Geschichte, seien diese in Form von niedergeschriebener Sprache oder audiovisuellem Material, erfüllen eine Vielzahl an Funktionen. Historische Filme jedoch sind primär als geschichtskulturelle Konstrukte wahrzunehmen und müssen als solche analysiert werden. Hierbei ist die Wirkung und Funktion der Darstellung im Zusammenhang mit dem gesellschaftlichen Kontext der Entstehungszeit zu analysieren.¹⁸⁸ Erst im 20. Jahrhundert zeigte die Öffentlichkeit vermehrt Interesse bezüglich historischer Inhalte, weshalb geschichtskulturelle Produkte jeglicher Art populärer wurden.

¹⁸⁵ Vgl. Evers, Die schönsten Sagen des klassischen Altertums. 245 – 249.

¹⁸⁶ Vgl. Wieber, Hauptsache Helden?, 19 – 22.

¹⁸⁷ Vgl. Hans-Jürgen Pandel, Geschichte als kulturelle Bildung. In: Vadim Oswalt und Hans-Jürgen Pandel (Hg.), Handbuch Geschichtskultur im Unterricht (Wochenschau Verlag: Frankfurt am Main, 2020), 20.

¹⁸⁸ Vgl. Berghaus, Geschichtsbilder, 19f.

Produzent:innen und Autor:innen sahen in diesem Interessensboom die Möglichkeit ihre Verkaufszahlen zu steigern, weshalb Neuerscheinungen von Büchern und Filmen mit historischen Inhalten in dieser Zeit zunahmen. Ein Grund für die Popularität geschichtskultureller Produkte ist ihre Fähigkeit eine Vielzahl an Emotionen im Publikum herbeizuführen, weshalb diese nicht nur mit dem Helden, sondern auch den Bösewichten, sympathisieren können. Durch diese von den Produzent:innen der filmischen Darstellungen ausgewählten Perspektiven, wird die Meinungsbildung der Zuschauer:innen beeinflusst. Die Geschehnisse basieren zwar auf historischen Ereignissen oder Persönlichkeiten, jedoch werden die Inhalte stark vereinfacht dargestellt, sodass diese für Konsument:innen leichter zu verstehen sind.¹⁸⁹

Filmproduzent:innen orientieren sich einerseits an den historischen Rahmen, den sie zuvor ausgewählt haben, gleichzeitig versuchen sie die Erwartungshaltung des Publikums zu erraten und diese in die Produktion des Films einzubeziehen. Gekoppelt mit dramatisierenden Darstellungen, starker Emotionalisierung und der emotionalen Bindung an die Protagonisten, schaffen geschichtskulturelle Produkte neue Wahrnehmungen, sodass die Gesellschaft diese Erzählung in späterer Zeit als Wahrheit annimmt.

Rüsen, zitiert nach Pandel, schreibt der Geschichtskultur Macht zu, sodass je nach Inszenierung der Fokus der Erzählung verschoben wird.¹⁹⁰ So entscheiden Produzent:innen, welchen Inhalten sie mehr Filmzeit widmen, um eine dramatischere und emotionalisierendere Erzählung zu erzielen. Die historischen Begebenheiten werden verändert und der Fokus liegt nun nicht mehr auf der Wiedergabe von wissenschaftlich belegten Informationen, sondern, dass die Verkaufszahlen erhöht werden, weshalb geschichtliche Inhalte unterhaltend aufbereitet werden. Dadurch wird das kollektive Gedächtnis der zeitgenössischen Gesellschaft beeinflusst. Geschichtskulturelle Produkte verändern die Wahrnehmung der Vergangenheit, gleichzeitig kann man ihnen entnehmen, wie sich die Gesellschaft mit diesen Inhalten auseinandersetzt.¹⁹¹ Diesen Filmen kann man entnehmen, wie Menschen über Religion, Geschlechterrollen, Macht, Heldentum und vielen weiteren gesellschaftlichen Themen denken.

Szegedy-Maszak führt an, dass die Popularität von Antikenadaptionen dadurch begründet werden kann, dass sie Tradition mit Innovation verbindet. Ein weiterer Vorteil, den

¹⁸⁹ Vgl. Andre M. Kluxen, Populäre Geschichtskultur: Historische Narrative in Film und Fernsehen. In: Medien + Erziehung 64, Nr. 4 (2020), 36 – 40.

¹⁹⁰ Vgl. Pandel, Geschichte als kulturelle Bildung, 18.

¹⁹¹ Vgl. Barbara Wehen, Geschichtsvideos im Netz. In: Dirk Bernsen und Ute Kerber (Hrsg.), Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter (Opladen: Berlin / Toronto, 2017), 239f.

Filmproduzent:innen nutzen, ist die Wandlungsfähigkeit antiker Mythen, weshalb sie in unterschiedlichen Kulturen neu interpretiert und durch ihre actionreichen Inhalte immer wieder von den Menschen positiv aufgenommen werden.¹⁹² Durch diese emotionalen Darstellungen kann in diesen Filmen, auch wenn ihre historische Genauigkeit zweifelhaft ist, ein didaktisches Potential erkannt werden. Für viele Menschen sind sie erste Berührungspunkte mit unterschiedlichen geschichtlichen Themen, wodurch Interesse geweckt werden kann. Dies kann im pädagogischen Kontext bereits als Erfolg gesehen werden, weshalb das Potential im Unterricht ausgeschöpft werden sollte.¹⁹³

Der Disneyfilm *Hercules* bietet sich in diesem Zusammenhang als Unterrichtsmaterial an, um zu analysieren, wie die Gesellschaft mit historischen Ereignissen umgeht und wie diese überliefert und für spätere Generationen dargestellt werden.¹⁹⁴ Der Film kann im Geschichteunterricht als geschichtskulturelles Produkt genutzt werden, da es das kollektive Gedächtnis und die Wertevorstellungen der Entstehungszeit widerspiegelt. Den Schüler:innen muss bewusst gemacht werden, dass Filme immer einen gewissen Fiktionsgehalt haben und dass dies in der weiteren Analyse berücksichtigt werden kann. Die Sensibilisierung der Lernenden für die Frage, wie Geschichte in Filmen und Büchern für die breite Masse aufbereitet wird, kann als Lernziel festgelegt werden.¹⁹⁵

¹⁹² Vgl. Andrew *Szegedy-Maszak*, Why do we still read Homer. In: *The American Scholar* 71 (Winter 2002), 105.

¹⁹³ Vgl. Eva *Neuendank*, Film als pädagogisches Setting: ein Medium als Vermittlungs- und Vergegenwärtigungsinstanz (Bielefeld 2022), 202.

¹⁹⁴ Vgl. Karin *Bärnthaler*, Der Vietnamkrieg im Film: Eine Analyse des Mediums Film unter Berücksichtigung seiner Verwendung in einem kompetenzorientierten Geschichteunterricht, 2015, 94.

¹⁹⁵ Vgl. *Kluxen*, Populäre Geschichtskultur, 37 – 39.

6 Einsatzmöglichkeiten

Digitale Medien sind im 21. Jahrhundert allgegenwärtig, weshalb ihr Einsatz im schulischen Kontext einzufordern ist, da der Umgang mit Medien und mobilen Endgeräten die Berufsfähigkeit der Schüler:innen beeinflusst. Neben den positiven Auswirkungen auf die Berufschancen der Lernenden heben Anders und Kabaum die Effizienz und Effektivität des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht hervor. Inhalte können leichter zugänglich gemacht und veranschaulicht werden, Individualisierung wird gefördert und der Unterricht wird von bereits etablierten Routinen befreit, wodurch neue Lernprozesse entstehen oder bereits vorhandene optimiert werden.¹⁹⁶

6.1 Einordnung im Lehrplan

Der Disneyfilm *Hercules* kann im Unterrichtsfach *Geschichte und Politische Bildung* in den Lehrplänen der Sekundarstufe I jeweils in der Mittelschule und der Allgemeinbildenden Höheren Schule verortet werden. Der Film verbindet zentrale Inhalte des Themas Antike Kulturen, ihrer Religionen und der kritischen Auseinandersetzung mit historischen Darstellungen. Der Anwendungsbereich *Alte Kulturen* wird im Lehrplan explizit genannt. Hierzu gehören die Aspekte der Entstehung diverser Hochkulturen, ihre Merkmale und das Alltagsleben. Außerdem sollen Schüler:innen das „Hinterfragen von geschichtskulturellen Produkten“ erlernen, wobei Comics und Spielfilmausschnitte in diesem Kontext namentlich im Lehrplan genannt werden.

Die Auseinandersetzung mit antiken Mythen anhand von Spielfilmen erweist sich als fachdidaktisch vielversprechender Zugang im Geschichte- und Politische Bildung-Unterricht einer 2. Klasse der Sekundarstufe I. Die Lehrpläne der Mittelschulen sowie auch der Allgemeinbildenden Höheren Schulen definieren „Multiperspektivität und Kontroversität“ neben der „Inter- und Transkulturalität“ als grundlegende didaktische Prinzipien, welche im Zuge des Unterrichts beachtet werden müssen.¹⁹⁷

¹⁹⁶ Vgl. Michael Kabaum und Petra Anders, Warum die Digitalisierung an der Schule vorbeigeht. Begründungen für den Einsatz von Technik im Unterricht in historischer Perspektive. In: Zeitschrift für Pädagogik 66 (2020) 3, 316f.

¹⁹⁷ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrplan der Mittelschulen: Geschichte und Politische Bildung (2. bis 4. Klasse), BGBl. II Nr. 178/2025, Online abrufbar unter: <

Beide dieser Grundprinzipien können im Unterricht umgesetzt werden, indem ausgewählte Textausschnitte antiker Quellen mit der Darstellung im Disneyfilm gegenübergestellt und verglichen werden. Die Adaption durch Disney transformiert griechische Inhalte, sodass diese einer modernen Kultur, besonders der US-amerikanischen, entspricht. Dementsprechend wird Megara zu einer Frau reduziert, die von ihren Gefühlen geleitet ist und sich für ihre wahre Liebe opfert. Im Allgemeinen werden viele Aspekte des Mythos vereinfacht dargestellt oder gar ausgelassen, weshalb ein Vergleich mit den niedergeschriebenen Mythen aus antiker Zeit als sinnvoll wahrgenommen werden kann. Der Lehrplan der Mittelschulen und allgemeinbildenden höheren Schulen sieht ebenso eine Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Geschichtsdarstellungen. Schüler:innen sollen diese Darstellungen zuerst beschreiben, in einem weiteren Schritt analysieren und abschließend kritisch hinterfragen können, welches durch eine Gegenüberstellung von Film und antiker Quelle ermöglicht wird.¹⁹⁸ Ebenso nennen beide Lehrpläne Spielfilme als Analysemedium mit einem Fokus auf die „Belegbarkeit der Darstellung“. Dieser Anwendungsbereich, der explizit in der Grundlage des Geschichteunterrichts definiert wird, wird mithilfe der Disneyadaption erfüllt.¹⁹⁹

„Antike Kulturen“ sind im Lehrplan als erster großer Anwendungsbereich im Geschichteunterricht der 2. Klasse genannt. In diesem Zusammenhang kann eine Auseinandersetzung mit Mythen stattfinden, religiöse Merkmale aus antiker Zeit besprochen, sowie etwaige Fachbegriffe im Zusammenhang mit der historischen Sachkompetenz erlernt werden. All diese Aspekte können anhand des Films *Hercules* thematisiert werden. Gleichzeitig befasst sich der Film mit der mythologischen Entstehung der griechischen (Götter-)Welt und Gesellschaftsstrukturen der antiken Welt. Diese können einerseits durch die visuelle Darstellung deutlicher dargestellt werden und in weiterer Folge können Rückschlüsse auf die Werte der zeitgenössischen Gesellschaft erschlossen werden.²⁰⁰

<https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/Bundesnormen/NOR40245339/NOR40245339.pdf> > (04. Juni 2026), 95.

Vgl. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen: Geschichte und Politische Bildung, BGBl. II Nr. 88/1958, Online abrufbar unter:<<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung/Bundesnormen/10008568/Lehrpläne%20-%20allgemeinbildende%20höhere%20Schulen%2c%20Fassung%20vom%2004.06.2026.pdf>> (04. Juni 2026), 116f.

¹⁹⁸ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Lehrplan Mittelschule, 95f. und Lehrplan allgemeinbildende höhere Schule, 117f.

¹⁹⁹ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Lehrplan Mittelschule, 96 – 98. und Lehrplan allgemeinbildende höhere Schule, 118f.

²⁰⁰ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Lehrplan Mittelschule, 96 – 98. und Lehrplan allgemeinbildende höhere Schule, 118f.

Durch die Nutzung des Films *Hercules* im Unterricht erfolgt eine Förderung der historischen Orientierungskompetenz, da sich Schüler:innen mit der modernen Adaption beschäftigen und gesellschaftlich aktuelle Inhalte auf eine vereinfachte und emotional zugängliche Art und Weise rezipieren. Somit ermöglicht der Film den Lernenden Aspekte ihrer eigenen Lebenswelt, wie Themen der Identitätsfindung und Zugehörigkeit, wahrzunehmen und zu reflektieren. Diese Verknüpfung mit den Erfahrungen und der Lebensrealität der Schüler:innen entspricht dem Grundprinzip des Lehrplans für Geschichte und politische Bildung, dass Inhalte des Unterrichts grundsätzlich lebenswelt- und subjektorientiert sein sollten.²⁰¹

Im Sinne der politischen Bildung kann die Darstellung der Frauen im Film als Grundlage für weiterführende Diskussionen herangezogen werden. In der 2. Klasse der Sekundarstufe I wird ein weiterer Anwendungsbereich definiert, in dem die Schüler:innen sich mit Werten der Gegenwart kritisch auseinandersetzen sollen. Auch hier kann eine vergleichende Analyse zwischen der Darstellung im antiken Mythos mit jener in einer modernen Adaption genutzt werden, sodass „eigene und fremde Meinungen zu gesellschaftlichen und politischen Themen“ erkennbar gemacht werden und Schüler:innen diese unterscheiden und analysieren. Solche Aufgabenstellungen im Unterricht fördern die politische Urteilskompetenz bereits im jungen Alter.²⁰² Darüber hinaus wird das allgemeine Ziel für alle Unterrichtsgegenstände erreicht, welches in den einführenden Kapiteln der Lehrpläne der allgemeinbildenden höheren Schulen und Mittelschulen definiert wird. Lernende erkennen, dass unterschiedliche Wertevorstellungen gleichzeitig vorhanden sein können und können diese im Zusammenhang mit ihren eigenen Idealen vergleichen und bewerten.²⁰³

6.2 Arbeiten mit Filmen im Unterricht

Viele Lehrer:innen scheuen sich davor Filme in ihren Unterricht zu integrieren, da die Gesamtansicht eines Werks mindestens zwei, aber meist doch eher drei, Schulstunden in Anspruch nimmt. Diese zwei bis drei Stunden inkludieren noch nicht eine Vorbereitung, Analyse, Interpretation oder Nachbereitung des Films in der Klassengemeinschaft. Wörther betont jedoch, dass Spielfilme den Unterricht bereichern können, sofern diese pädagogisch sinnvoll genutzt werden. Er sieht einen besonderen Mehrwert darin, dass medienkritische

²⁰¹ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Lehrplan Mittelschule, 96 – 98. und Lehrplan allgemeinbildende höhere Schule, 118 – 119.

²⁰² Vgl. Bundesministerium für Bildung, Lehrplan Mittelschule, 96 – 98. und Lehrplan allgemeinbildende höhere Schule, 118f.

²⁰³ Vgl. Bundesministerium für Bildung, Lehrplan Mittelschule, 12f. und Lehrplan allgemeinbildende höhere Schule, 16.

Analysen die Schüler:innen dazu bringen unterschiedliche Wirkungsweisen zu verstehen und hinterfragen.²⁰⁴ Das didaktische Potential von Werken, welche scheinbar antike Mythen wiedergeben, ist von Wissenschaftler:innen umstritten. Bereits 1974 argumentiert Fritsch für die Wichtigkeit einer Auseinandersetzung mit populären Werken, welche antike Inhalte umfassen, da diese einen positiven Effekt auf Motivation sowie auch Vorinformation, der Schüler:innen, haben könne.²⁰⁵

Jedoch betont Kipf, dass Adaptionen in ihrer Funktion als Einstiegswerke, nützlich sein können.²⁰⁶ Auch Goltz argumentiert für die Einbeziehung von Rezeptionsdokumenten in audiovisueller Form in den Diskurs der Fachdidaktik, da populäre Nacherzählungen grundlegende Informationen über Protagonisten und Strukturen des Epos vermitteln.²⁰⁷ Historiker:innen bestreiten ebenso nicht, dass altersadäquate Adaptionen eine motivierende Wirkung auf Schüler:innen herbeiführen, weshalb sie im Zuge des Unterrichts eingesetzt werden sollten.²⁰⁸ Stierstorfer findet es bemerkenswert, dass antike Mythen in adaptierter Form bereits in einer breiten Vielfalt an Medien vorhanden ist. Er nennt unter anderem Comics, Bücher, Computerspiele und Filme, welche den Unterricht multimedial ergänzen können.²⁰⁹

Filme sind im schulischen Kontext nicht lediglich Unterrichtsmittel, die dem Zeitvertreib dienen, sondern ein Medium, welches sowohl Bildungs- als auch Erkenntnispotentiale beinhaltet. So können Filme die Medienkompetenz fördern und zugleich eine Verknüpfung zwischen gesellschaftlichen und filmischen Inhalten herstellen und neue Perspektiven, welche Schüler:innen zuvor nicht bedacht haben, ermöglichen.²¹⁰ Filme weisen, so beschreibt Giroux diese, eine gewisse pädagogische Kraft auf, die Denkweisen, Weltbilder und Wahrnehmungen der Schüler:innen beeinflussen können. Deshalb können filmische Darstellungen in Bildungseinrichtungen in allen Unterrichtsgegenständen als Lehr- und Lernmedium eingesetzt

²⁰⁴ Vgl. Matthias *Wörther*, Spielfilm im Unterricht. Didaktik, Anregungen, Hinweise. In: Medien und Kommunikation Fachstelle der evangelischen Kirche (2005), 3f.

²⁰⁵ Vgl. *Stierstorfer*, Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart, 101.

²⁰⁶ Vgl. Stefan *Kipf*, Eine mythische Gestalt mit pädagogischer Kraft oder nur Odysseus' Sohn? Telemach in der neuzeitlichen Kinder- und Jugendliteratur. In: Andreas Luther (Hg.), *Odyssee-Rezeptionen* (Antike Verlag: Frankfurt am Main, 2005), 23.

²⁰⁷ Vgl. Andreas *Goltz*, *Odyssee-Rezeption im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption*. In: Andreas Luther (Hg.), *Odyssee-Rezeptionen* (Verlag Antike: Frankfurt am Main, 2005), 109 – 124.

²⁰⁸ Vgl. Maren *Bonacker*, Rückwärts 2. Troja, Tempel und Gebröckel: die Antike für Kinder. In: *Bulletin Jugend und Literatur* 2 (2011), 22 – 24.

²⁰⁹ Vgl. *Stierstorfer*, Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart, 10.

²¹⁰ Vgl. Sebastian *Rauter-Nestler*, Kritische Medienpädagogik. In: Carsten Heinze, Rainer Winter, Alexander Geimer (Hg.), *Handbuch für Filmsoziologie* (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2021), 1316.

werden. Weiters haben Filme das Potential die kritische Reflexion von Schüler:innen anzuregen, wodurch sie nicht lediglich eine unterhaltenden Wirkung haben. Durch die Verbindung von emotionalem Erleben von geschichtlichen Inhalten und der gleichzeitigen Wissensvermittlung, können Informationen besser verarbeitet und langfristig abgespeichert werden.²¹¹

Im Unterrichtsetting ermöglichen Filme diverse Zusammenhänge zu analysieren und diese in weiterer Folge kritisch zu betrachten und zu hinterfragen. Aktuelle gesellschaftliche, politische und kulturelle Themen werden aufgegriffen und Schüler:innen erhalten Einblicke in gegenwärtige und vergangene Realitäten. Der Erfahrungshorizont der Schüler:innen wird erweitert, indem eine Analyse und Interpretation der historischen und gesellschaftlichen Themen, welche in den ausgewählten Filmen beziehungsweise Filmsequenzen behandelt werden, erfolgt.²¹² Damit ein Film erfolgreich für den Unterricht genutzt werden kann, spielt die Vorbereitung der Schüler:innen vor dem Abspielen der Sequenzen eine essenzielle Rolle, denn nur so kann eine tiefere Analyse der Darstellungen erfolgen. Außerdem bieten filmische Darstellungen oder Adaptionen die Möglichkeit komplexe Thematiken anzusprechen. Es fällt Schulklassen, so Gibtner-Weidlich, wesentlich leichter über Vorurteile, Genderrollen oder andere gesellschaftliche Themen zu diskutieren, wenn sie diese zuvor in einem Film gesehen haben.²¹³ Die Schüler:innen müssen somit nicht über eigene Erfahrungen reden, sondern können auf die Handlung des Films zurückverweisen.

Trotz der vielen Vorteile, die digitale Medien, sowie auch das Medium Film, mit sich bringen, muss der kritische Umgang mit besagten Medien im Vordergrund bleiben. Viele Konsument:innen, die Medien zu sich nehmen, sind sich der Gefahren, die mit diesen einhergehen, nicht bewusst.²¹⁴ Rezipient:innen von Filmen mit geschichtlichem Inhalt, welche nicht über ausreichend Fachwissen verfügen, können somit nicht erkennen, welche Elemente von den Hersteller:innen historisch akkurat übernommen wurden, und welche eine (starke) Adaption durchlebt haben.

²¹¹ Vgl. Henry *Giroux*, *Breaking in to the movies. Film and the culture of politics* (Blackwell: Malden Oxford, 2002), 11.

²¹² Vgl. Douglas *Kellner*, *Cinema wars. Hollywood film and politics in the Bush.Cheney era* (Wiley-Blackwell: Malden/Oxford: 2010), 14.

²¹³ Vgl. Oliver *Gibtner-Weidlich*, *Schule im Kinosaal. Wie Filmpädagogik den Unterricht bereichert*. In: *Zeitschrift für Medienpädagogik* 10 (2019), 119 – 122.

²¹⁴ Vgl. Martin *Lengwiler*, *Praxisbuch Geschichte. Einführung in die historischen Methoden* (Orell Füssli Verlag: Zürich, 2011), 265 – 270.

Adaptionen mit antiken Elementen, welche speziell für Kinder erstellt worden sind, erfüllen außerhalb des schulischen Kontexts wichtige Aufgaben. Kindgerechte Aufbereitungen antiker Inhalte sind, oft in Form von Büchern oder Filmen, der erste Kontakt mit der Thematik, der einen prägenden Eindruck hinterlässt. Ist die Aufbereitung authentisch und entspricht dem wissenschaftlichen Diskurs, können diese historische sowie auch kulturelle Erstorientierungen liefern. Dies geschieht meist auf einer unbewussten Ebene, da die Kinder und Jugendlichen in erster Linie die Spannung und das Vergnügen wahrnehmen, welche die oft actionreichen und witzigen Erzählungen mit sich bringen. Das Wissen, welches dieses junge Publikum aufnimmt, ist durch die Verbindung mit Emotionen, welche beim konsumieren mythenhaltiger Produkte verspürt werden, viele Jahre später immer noch abrufbar, was dafür sorgt, dass ein Bewusstsein für die Epoche der Antike in einer modernen Gesellschaft erhalten bleibt.²¹⁵

Mythoshaltige Medien können als motivierender Einstieg genutzt werden und in späteren Schritten mit antiken Quellen, welche für die Adaption herangezogen wurden, verglichen werden.²¹⁶ Der motivierende Effekt, welcher bei einer Sichtung eines Films entsteht, wird durch die emotionalen Darstellungen generiert. Durch emotionale Inszenierungen geraten Schüler:innen ins Staunen, verspüren Mitgefühl mit den Charakteren und fangen an über die Inhalte nachzudenken. So werden historische, aber auch gesellschaftliche Inhalte, für alle Lernenden persönlich zugänglich.²¹⁷ Emotionen vereinfachen Lernprozesse, weshalb die Wirkung von audiovisuellen Darstellungen durch eine intensive Analysephase nicht zerstört werden soll. Im Vordergrund sollte der Erlebnischarakter und das emotionale Erleben stehen. Wörther erkennt neben den Merkmalen, die positive Lerneffekte aufweisen, dass filmische Adaptionen historischer Inhalte oftmals stark vereinfacht sind und eine Vielzahl an Klischees reproduzieren. Um Filme als tatsächliche Bereicherung für den Unterricht zu nutzen, empfiehlt Wörther, dass Lehrpersonen Auszüge, welche maximal zwanzig Minuten lang sind, im Voraus auswählen. Diese sollen als Grundlage für weitere Diskussionen, das Verständnis komplexer Inhalte oder als Interessenswecker dienen. Ebenso sinnvoll ist die Analyse der Kameraführung, des Bildaufbaus oder der Symbolik, wobei hierfür nicht zwingend ganze Szenen genutzt werden müssen, sondern Standbilder sich als ausreichend erweisen.²¹⁸

²¹⁵ Vgl. *Kipf*, Eine mythische Gestalt mit pädagogischer Kraft oder nur Odysseus' Sohn?, 96.

²¹⁶ Vgl. *Stierstorfer*, Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart, 102.

²¹⁷ Vgl. *Wörther*, Spielfilm im Unterricht, 4.

²¹⁸ Vgl. *Ebda.*, 8 – 12.

6.3 Filme als Medium historischen Lernens

Die zeitliche Orientierung in der Menschheitsgeschichte ist ein grundlegender Wunsch der Menschen und auch eines der primären Ziele, die schulischer Geschichtsunterricht verfolgt. Diese Ansicht vertreten eine Vielzahl an Geschichtstheoretiker:innen und Geschichtsdidaktiker:innen. Schreiber et al. sehen als Ziel des Geschichtsunterrichts die Entwicklung eines Geschichtsbewusstseins, welches reflektiert und selbstreflexiv ist.²¹⁹

Im Werk *Ein Kompetenz-Strukturmodell historischen Denkens* beschreibt Schreiber ein Kompetenzmodell, welches sie gemeinsam mit einer internationalen Forschergruppe entwickelt hat. Dieses Kompetenzmodell soll als Grundlage historischen Lernens herangezogen werden und formuliert unterschiedliche theoretisch fundierte Kompetenzbereiche. Diese Bereiche sind zusammenhängend und aufeinander aufbauend. Das Ziel der Forschergruppe, die das Kompetenzmodell formulierten, ist „die Förderung und Entwicklung eines reflektierten und (selbst-)reflexiven Geschichtsbewusstseins“.²²⁰ Das Modell wird visuell dargestellt und unterscheidet vier Kompetenzen, welche in enger Verbindung stehen. Schreiber definiert gemeinsam mit ihren Kolleg:innen vier Kompetenzen: die historische Fragekompetenz, die historische Sachkompetenz, die historische Methodenkompetenz und die historische Orientierungskompetenz.²²¹

²¹⁹ Vgl. Waltraud Schreiber et al., Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik (Ars Una Verlagsgesellschaft mbH: Neuried 2006), 16.

²²⁰ Vgl. Waltraud Schreiber, Ein Kompetenz-Strukturmodell historischen Denkens. In: Zeitschrift für Pädagogik 54 (2008), 198 – 200.

²²¹ Vgl. Ebda., 203.

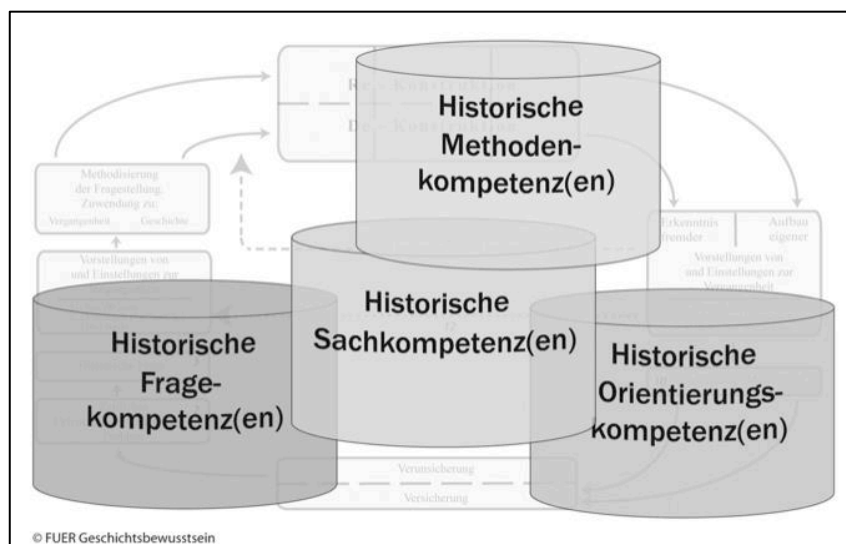


Abbildung 2: Kompetenzbereiche historischen Denkens

Der historische Fragekompetenz liegt zugrunde, dass jeder Denkprozess im Kontext des Unterrichtsfachs Geschichte auf diversen Fragen basiert. Diese Frage tritt hervor, wenn Unsicherheit, Interesse an vergangenen Ereignissen oder ein Orientierungsbedürfnis vorhanden ist. Durch die Fragekompetenz wird ebenso klar, dass Geschichte als Antwort auf historische Fragen entsteht und somit, je nach Blickwinkel unterschiedliche historische Narrationen gleichzeitig vorhanden sein können. In dieser Kompetenz sollen Lernende einerseits erlernen eigene historische Fragen zu stellen und Fragestellungen, die in bereits vorhandenen historischen Narrationen beantwortet werden, zu erkennen und demnach diese auch zu verstehen.²²² Im Unterricht kann die historische Fragekompetenz mithilfe von Geschichtsfilmen gefördert werden. Schüler:innen können angeregt werden, die Inhalte kritisch zu hinterfragen, Fragen an den Film zu formulieren und in weiteren Schritten Antworten für diese zu erarbeiten. Im Zusammenhang mit der Disneyadaption des Heraklesmythos, könnten die Fragen gestellt werden, weshalb die Darstellung des Hauptprotagonisten stark von den Mythen abweicht oder, welche modernen Werte mithilfe des Films vermittelt werden. Somit stellt Disneys *Hercules*, sowie auch sämtliche weitere Geschichtsfilme, den Ausgangspunkt für eine Vielzahl historischer Fragen und fördert eine kritische Rezeption der Inhalte.

Die historische Methodenkompetenz unterteilt sich in zwei weitere Kernkompetenzen, die *Re-Konstruktion* und *De-Konstruktion*. Im Sinne der Re-Konstruktion sollen Schüler:innen befähigt werden eigene geschichtliche Erzählungen wiederzugeben, während die De-Konstruktion die kritische Auseinandersetzung mit bereits vorhandenen Narrationen vorsieht. Nutzt man Filme in diesem Kontext, so können die selektierten Inhalte und ihre Darstellungen

²²² Vgl. Ebda., 204.

im Zuge einer Filmanalyse kritisch betrachtet werden.²²³ Schüler:innen erlernen die historische Methodenkompetenz unter anderem, indem sie analysieren, welche Mittel in der filmischen Darstellung des Heraklesmythos genutzt wurden und welche Auswirkungen diese auf die Zuschauer:innen haben. Des Weiteren kann unter dieser Kompetenz eine antike Quelle mit der Filmhandlung verglichen werden und im Sinne der Re-Konstruktion adaptierte Szenen umschreiben, sodass diese dem Original entsprechen. Lernende nehmen somit auch wahr, dass Filme trotz ihrer Legitimationsprozesse und vermeintlichen Authentizität keine objektive Version der Vergangenheit präsentieren, sondern bereits interpretative Eingriffe vorgenommen wurden, welche im Kontext ihrer Erscheinungszeit analysiert werden müssen.

Sich mithilfe historischer Ereignisse in der Zeit orientieren zu können, wird durch die historische Orientierungskompetenz möglich gemacht. Historische Darstellungen ermöglichen Schüler:innen ihr eigenes Weltverständnis zu entwickeln und gesellschaftliche Normen wahrzunehmen und zu reflektieren.²²⁴ Filme fördern diese Teilkompetenz historischen Denkens besonders nachhaltig, da komplexe historische und gesellschaftliche Inhalte für Schüler:innen emotional zugänglich dargestellt werden. In *Hercules* werden Inhalte der Zugehörigkeit, Identität und des Heldentums thematisiert. Während einer Nachbereitungsphase, nach Sichtung des Films, können Lernende erörtern, welche gegenwärtige Wertevorstellungen im Film erkennbar sind. Es wird sichtbar gemacht, dass trotz der antiken Inhalte, Werte der Entstehungszeit in die Erzählung eingebunden werden und diese maßgeblich verändern.

Der Umgang mit und das Wissen über historische Ereignisse, Begriffe, Strukturen und Konzepte werden unter der historischen Sachkompetenz zusammengefasst. Hier sollen Schüler:innen nicht lediglich über Faktenwissen verfügen, sondern die Fakten und ihre Zusammenhänge verstehen.²²⁵ Der Film *Hercules* unterstützt Schüler:innen dabei den Begriff „Polytheismus“ nachzuvollziehen oder „Antike“ und „Mythen“ näher kennenzulernen. Zusätzlich kann die Sachkompetenz gefördert werden, wenn von Lernenden erwartet wird zwischen historischer Realität, mythologischen Erzählungen und filmischer Adaption zu unterscheiden.

²²³ Vgl. Ebda., 204.

²²⁴ Vgl. Ebda., 205.

²²⁵ Vgl. Ebda., 205f.

7 Didaktisches Konzept

Trotz der Veränderungen, die Disney im Zuge ihrer Adaption des Heraklesmythos, vorgenommen hat, kann der Film sinnvoll im Unterricht eingebettet werden. Die Nutzung des Filmes oder lediglich einzelner Filmsequenzen eröffnet den Schüler:innen die Möglichkeit ein tieferes Verständnis für die historische Erzählung und für gesellschaftliche Themen zu erlangen. Die filmische Darstellung spiegelt Wertevorstellungen der Moderne wider, weshalb Themen wie Geschlechterrollen, Selbstfindung, Zugehörigkeit und Toleranz thematisiert werden. Schüler:innen wird ermöglicht diese von Disney in einen antiken Kontext verpackten Werte zu analysieren, reflektieren und zu bewerten.

Diese Ziele der tieferen Auseinandersetzung mit historisch (in-)akkuraten Darstellungen und der womöglich ersten aktiven Auseinandersetzung der eigenen Wertevorstellungen wird in diesem Kapitel im Zuge eines didaktischen Konzepts für eine 2. Klasse der Sekundarstufe I verfolgt. Dieses Unterrichtskonzept umfasst drei Unterrichtseinheiten, welche jeweils 50 Minuten lang sind, und umfasst die Inhalte, welche im Kapitel „Lehrplanbezug“ dieser Arbeit bereits herausgearbeitet wurden. Das vorliegende didaktische Konzept verfolgt weiters das Ziel, kritisches historisches Denken zu fördern und den Geschichtsunterricht mit der Lebenswelt und den Wertevorstellungen der Schüler:innen zu verbinden. So kann nach dem Kompetenzmodell von Schreiber et al. gearbeitet und ein reflektiertes und selbstreflexives Geschichtsbewusstsein angeregt werden. Das Unterrichtskonzept wird im folgenden Kapitel in die vier Einheiten gegliedert und erläutert. Dem Anhang dieser Arbeit sind etwaige Quellen und Arbeitsmaterialien zu entnehmen

Einheit 1: Was ist ein Held?

Die erste Unterrichtsstunde beginnt mit der Aktivierung von möglichem Vorwissen und der Anknüpfung an die Lebenswelt der Lernenden. Ziel dieses Einstiegs ist es Schüler:innen zur Teilnahme am Unterricht zu motivieren, indem ein persönlicher Zugang geschaffen wird und die Schüler:innen über kein Vorwissen über das Thema „Antike“ verfügen müssen. Durch die offene Frage „Was ist für dich ein Held oder eine Heldin?“ soll im Plenum ein Brainstorming eingeleitet werden, wobei die Ergebnisse an der Tafel notiert werden. Daran anschließend sollen die Schüler:innen im Sinne der Think-Pair-Share-Methode zuerst in Einzelarbeit notieren, welche Eigenschaften ein:e Held:in für sie hat, diese mit einem weiteren Kind teilen und sich insgesamt auf zwei Merkmale einigen, welche in einem letzten Schritt mit der Klasse geteilt werden.

Daran anschließend wird Herakles als Held vorgestellt. Mithilfe eines Informationstextes (M1: Herakles: ein Held der Antike) wird die mythologische Figur den Schüler:innen nähergebracht. Der Informationstext ist in drei Teile gegliedert: seine Herkunft, die zwölf Arbeiten und seine Schwächen, Fehler und sein Ende. Die Klasse wird zuerst in vier Gruppen geteilt, die nun die Experten zu je einem dieser Textabschnitte werden. In diesen Expertengruppen lesen und diskutieren die Schüler:innen die Inhalte und notieren diese stichpunktartig in ihr Heft. Nach ungefähr 15 Minuten werden neue Gruppen gebildet, in denen nun ein Kind aus jeder Expertengruppe vertreten ist und mit den neuen Gruppenmitgliedern seine zuvor herausgearbeiteten Informationen teilt. So entsteht ein Gesamtbild der mythologischen Figur Herakles. Abschließend wird im Plenum festgehalten, welche Inhalte erarbeitet wurden, sodass die hier erarbeitete Wissensgrundlage in späteren Einheiten eine Analyse und Bewertung der historischen Genauigkeit der filmischen Darstellung durch Disney ermöglicht.

Einheit 2: Hercules vs. Herakles

Das zentrale Element dieses didaktischen Konzepts ist die Analyse von ausgewählten Filmausschnitten aus Disneys *Hercules*. Die Schüler:innen erhalten, bevor die Szenen abgespielt werden, einen Beobachtungsleitfaden (M2: Beobachtungsleitfaden), wodurch eine lediglich passive Aufnahme der Sequenzen verhindern soll. Folgende Szenen werden gezeigt:

- 1) Abstammung Hercules / Herakles²²⁶
- 2) 12 Aufgaben²²⁷
- 3) Sieg über das Böse²²⁸

Mithilfe des Beobachtungsleitfadens wird eine tiefere Auseinandersetzung mit der filmischen Darstellung gefördert und die Inhalte können kritisch hinterfragt werden. Womöglich müssen die Szenen mehrmals gezeigt werden, sodass die Schüler:innen die Möglichkeit erhalten eine genaue Analyse durchzuführen. Im Anschluss an das selbstständige Analysieren der Filmsequenzen aus der vorigen Stunde erarbeiten Schüler:innen in Kleingruppen mithilfe einer Vergleichsaufgabe Unterschiede oder Ähnlichkeiten zwischen der modernen Adaption und einer von der Lehrperson verfassten Zusammenfassung der antiken Überlieferung, welche auf den Mythenversionen von Sophokles, Euripides und Apollodoros basiert und in vereinfachter Sprache verfasst ist (M3: Unterschiedliche Darstellung: Mythos – Film).

²²⁶ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:00:33 – 00:16:56

²²⁷ Hercules, Regie Clement & Musker, 00:42:20 – 01:00:57

²²⁸ Hercules, Regie Clement & Musker, 01:16:55 – 01:26:50

Einheit 3: Abschluss und Reflexion

Nachdem die Schüler:innen den Mythos mit dem Film in der Vorstunde verglichen haben, sollen sie in denselben Kleingruppen ihre Ausarbeitung auf einem Plakat festhalten. Die letzte Einheit fasst die Ergebnisse der vorherigen beiden Stunden zusammen, fördert in einer abschließenden Diskussion die politische Urteilskompetenz und hilft den Schüler:innen die bisher besprochenen Inhalte nochmals zu reflektieren. Die Lehrperson bereitet einen Diskussionsleitfaden (M4: Diskussionsleitfaden) vor, welcher für eine Fishbowl-Diskussion genutzt werden soll. In der moderierenden Rolle stellt die Lehrperson Fragen wie: „Ist Hercules im Film wirklich ein Held? Begründe deine Meinung.“ und „Warum verändert Disney die Geschichte von Herakles? Was wollen sie damit bewirken?“

Ziel ist es im Laufe der Stunde alle Schüler:innen in die Diskussion zu integrieren und die Fähigkeit der Meinungsbildung zu stärken. Gleichzeitig sollen Schüler:innen befähigt werden historische Darstellungen kritisch zu hinterfragen und zu erkennen, dass viele historische Adaptionen eigene Interessen verfolgen. Auch die Disneyadaption zielt darauf ab, moderne Wertevorstellungen in ihrem Publikum zu festigen. Im Allgemeinen orientiert sich dieses Konzept an den didaktischen Grundprinzipien des Lehrplans und schafft in unterschiedlichen Arbeitsphasen Verbindungen zur Lebenswelt der Schüler:innen und verknüpft das Thema „antike Kulturen“ mit relevanten gesellschaftlichen Fragen.

8 Fazit

Die vorliegende Arbeit hat die Darstellung des Heraklesmythos anhand des 1997 veröffentlichten Disney Films *Hercules* analysiert, um die Frage, inwiefern die Darstellungen historisch akkurat wiedergegeben wurden, zu beantworten. Des Weiteren wurde untersucht, welche Möglichkeiten des didaktischen Einsatzes der Film im Unterrichtsfach Geschichte und politische Bildung bietet. Die Adaption des Mythos durch Disney transformiert zentrale Aspekte, sodass diese in einer modernen Gesellschaft Anklang finden und für ein junges Publikum angemessen sind. So werden Handlungsstränge, welche voller Brutalität, Mord und Wahnvorstellungen sind, in der Adaption grundlegend verändert oder gar aus der Erzählung entfernt. Wenn im Disneyfilm Kampfszenen vorkommen, dann nur unter dem Vorwand, dass Hercules sich als Held beweisen muss und die Bevölkerung vor Bösem bewahren muss. Ebenso verändert wird die Abstammung des jungen Helden, sodass Disney traditionelle Familienwerte mithilfe ihres Films bestärkt.

Im Zuge einer vergleichenden Analyse wurden mehrere antike Texte, die sich mit dem Leben des Herakles beschäftigen, mit der Darstellung im Disneyfilm verglichen, um die Forschungsfrage „Wie historisch akkurat stellt der Film „Hercules“ die antike Welt dar, und welche Möglichkeiten bietet der Film für den Einsatz im Geschichtsunterricht?“ zu beantworten. Die Analyse zeigt somit, dass der Film in vielen Bereichen erhebliche Abweichung von den antiken Quellen aufweist. Dies betrifft einerseits die Darstellung der Protagonisten und andererseits die Adaption der Handlungsstränge. Viele Elemente, die im Film inkludiert wurden, können in den antiken Überlieferungen nach Sophokles, Apollodoros und Euripides nicht aufgefunden werden. Philoktetes und Pegasus sind zwei der Hauptcharaktere im Animationsfilm, über die in griechischen Mythen zwar berichtet wird, jedoch nicht im Zusammenhang mit Herakles. Andererseits werden unzählige Personen und Handlungen, welche von den antiken Autoren niedergeschrieben wurden, in der Adaption nicht thematisiert. Einige dieser Aspekte sind der Wahn, der über Herakles fällt, dass jener in diesem Zustand Megara umbringt und danach weitere Frauen heiratet. Grundlegend wird die Erzählung ebenso verändert, indem Heras Rolle als rachesüchtige Frau nicht thematisiert wird und sie als fürsorgliche Mutter dargestellt wird. Durch diese Darstellung hat sie kaum Einfluss auf das Leben des Hercules und nimmt eine Nebenrolle ein, wobei sie in den antiken Texten Herakles‘, durch ihre Racheakte an dem Helden immer wieder Erwähnung findet.

Der Film befasst sich mit einer Vielzahl aktueller und relevanter gesellschaftlicher Themen, weshalb bei ausreichend zeitlichen Ressourcen und der Gesamtsichtung des Spielfilms Themen wie, Geschlechterrollen und -darstellungen, Fragen der Identitätsfindung, Selbstwahrnehmung, Heldentum und Zugehörigkeit besprochen und die Darstellung im Film kritisch beleuchtet werden können. In diesem Zusammenhang kann analysiert werden, wer diese vermeintlich geschichtliche Darstellung produziert hat, welche Perspektiven vertreten sind und welche Ziele die Produzent:innen verfolgen.

Im Rahmen eines lehrplanorientierten Geschichteunterrichts, welcher kritisches Denken fördern und fordern soll, sind diese Überlegungen relevant, sodass es Lehrpersonen möglich ist Schüler:innen in ihrer Analyse zu leiten und ihnen aufzuzeigen, dass Geschichtsdarstellungen jeglicher Art bereits selektiert und interpretiert wurden. Auch wenn auf den ersten Blick die Darstellung, besonders im jungen Alter, authentisch erscheint, sollten Schüler:innen darauf aufmerksam gemacht werden, dass Adaptionen geschichtlicher Inhalte nie neutral sind und immer Werte der Entstehungszeit vermittelt werden. Im Unterricht sollten die Darstellungen im entsprechenden historischen Kontext der Erscheinungszeit analysiert, interpretiert und reflektiert werden. Der Film ist somit weniger als Darstellung historischer Fakten zu verstehen, sondern vielmehr als geschichtskulturelles Produkt, das Auskunft über die Wertevorstellungen seiner Entstehungszeit gibt.

Das in dieser Arbeit präsentierte didaktische Konzept zeigt eine Möglichkeit, wie *Hercules* als Film im Geschichteunterricht sinnvoll genutzt werden kann, um historisches Denken, wie Schreiber es definiert, zu fördern. Schüler:innen befassen sich mithilfe der Arbeitsaufträge einerseits mit dem Mythos und andererseits mit der filmischen Darstellung. In diesem Zusammenhang wird die historische Sachkompetenz gefördert, da die Schüler:innen, auch wenn dies nicht explizit geschieht, sich mit Merkmalen antiker Kulturen und Heldengeschichten auseinandersetzen. Durch die vergleichende Analyse wird die historische Methodenkompetenz der Lernenden gefestigt, da diese im Zuge der Vergleichsaufgabe den Film dekonstruieren und auf Authentizität prüfen. Dadurch, dass im Geschichteunterricht nicht lediglich Wissen vermittelt werden soll, sondern Lernende befähigt werden sollen Informationen und Quellen kritisch zu hinterfragen, bietet sich die Arbeit mit dem Animationsfilm *Hercules* an. Damit eine kritische und reflektierte Auseinandersetzung mit dem Filmmaterial möglich ist, sollte dieses nicht lediglich als Zeitfüller genutzt werden. Lehrpersonen müssen den Unterricht vor und nach Sichtung des Films beziehungsweise der

ausgewählten Sequenzen so gestalten, dass der Film in einen angemessenen Kontext eingebettet ist und dieser für die Schüler:innen auch erkennbar ist.

Lehrkräfte sollten nicht lediglich die Wissensvermittlung durch filmische Darstellungen zum Ziel haben, sondern, dass Schüler:innen Informationen aus Filmen langfristig nicht als absolute Wahrheit wahrnehmen. Mithilfe der Filmanalyse, dem Vergleich mit dem für das Alter adäquat vereinfachten Mythos und den Diskussionen, welche die Schüler:innen bei ihrer Reflexion unterstützen sollen, erkennen Lernende, dass Filme historische Ereignisse aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten und nie wertfreie Darstellungen bieten.

Filmische Adaptionen historischer Erzählungen können im Schulkontext genutzt werden, um Interesse in neuen teils abstrakten Themen zu wecken und gleichermaßen komplexe Inhalte vereinfacht darzustellen, welche in weiterer Folge vertiefend behandelt werden können. Unabhängig von der historischen Genauigkeit der Filme erweist sich die Eingliederung dieser im Unterricht als sinnvoll, da sie Geschichtsbilder und Werte vermitteln, die die Gesellschaft und das kollektive Gedächtnis beeinflussen. Somit kann jegliche Art von Film im Unterricht genutzt werden, solange diese in einen relevanten Kontext eingebettet werden und mit der Lebenswelt der Schüler:innen verknüpft werden kann, um Werte und Perspektiven zu präsentieren und zu hinterfragen.

9 Literaturverzeichnis

- Reiner Abenstein, Griechische Mythologie. In: Rolf Selbmann (Hg.), KulturKompakt (Paderborn/Wien: Schöningh, 2005).
- Roland-Alexander *Ansorg*, Dokufiction? Living History? Histotainment? Der Archäologe im Fernsehen zwischen Reenactment und Computeranimation (Diplomica Verlag: Hamburg, 2012), 39.
- Jan *Assmann*, Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen (C.H. Beck: München, 1999).
- Karin *Bärnthaler*, Der Vietnamkrieg im Film: Eine Analyse des Mediums Film unter Berücksichtigung seiner Verwendung in einem kompetenzorientierten Geschichteunterricht, 2015.
- Peter *Becker*, Kinder brauchen Märchen. (Reclam: Stuttgart, 2010).
- Margot *Berghaus*, Geschichtsbilder – Der „iconic turn“ als „return“ zu archaischen visuellen Erlebnisweisen. In: Martin Lindner (Hg.), Antike Kultur und Geschichte. Drehbuch Geschichte (LIT Verlag: Münster, 2005).
- Alastair *Blanshard* und Emma *Stafford*, Preface In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century (Brill: Boston, 2020).
- Maren *Bonacker*, Rückwärts 2. Troja, Tempel und Gebröckel: die Antike für Kinder. In: Bulletin Jugend und Literatur 2 (2011): 22–24.
- Kai *Bordersen* und Bernhard *Zimmermann*, Apollodor. In: Kai Bordersen und Hans Zimmermann (Hg.), Antike Mythologie (metzler kompakt: Stuttgart/Weimar, 2005), 17.
- Kai *Bordersen* und Bernhard *Zimmermann*, Euripides. In: Kai Bordersen und Bernhard Zimmermann (Hg.), Metzler Lexikon Antike (J. B. Metzler: Stuttgart/Weimar, 2006), 181.

Kai *Bordersen* und Bernhard *Zimmermann*, Herakles. In: Kai *Bordersen* und Bernhard *Zimmermann* (Hg.), Metzler Lexikon Antike (J. B. Metzler: Stuttgart/Weimar, 2006).

Kai *Bordersen* und Bernhard *Zimmermann*, Sophokles. In: Kai *Bordersen* und Bernhard *Zimmermann* (Hg.), Metzler Lexikon Antike (J. B. Metzler: Stuttgart/Weimar, 2006), 560.

Gunilla *Budde*, Quellen, Quellen, Quellen ..., In: Gunilla *Budde*, Dagmar *Freist*, Hilke *Günther-Arndt* (Hg.), Geschichte. Studium - Wissenschaft - Beruf (Akademie Studienbücher. Geschichte: Berlin, 2008).

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrplan der Mittelschulen: Geschichte und Politische Bildung (2. bis 4. Klasse), BGBl. II Nr. 178/2025, Online abrufbar unter: <
<https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/Bundesnormen/NOR40245339/NOR40245339.pdf> > (04. Juni 2026).

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schulen: Geschichte und Politische Bildung, BGBl. II Nr. 88/1958, Online abrufbar unter: <
<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung/Bundesnormen/10008568/Lehrpläne%20-%20allgemeinbildende%20höhere%20Schulen%2c%20Fassung%20vom%2004.06.2026.pdf> > (04. Juni 2026).

Filippo *Carla-Uhink*, Christine *Gundermann*, Juliane *Brauer*, Judith *Keilbacj*, Georg *Koch*, Thorsten *Logge*, Daniel *Morat*, Arnika *Peselmann*, Stefanie *Samida*, Astrid *Schwabe*, Miriam *Senecheau*, Schlüsselbegriffe der Public History (Vandenhoeck & Ruprecht: Göttingen, 2021).

Cornelsen Verlag GmbH (Hg.), Rezeption. In: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rezeption> (03.04.2026).

Diogenes Verlag (Hg.), Euripides. In: Diogenes, https://www.diogenes.ch/leser/autoren/e/euripides.html?srsId=AfmBOoon7uu_aPlALVJJl9mYfK3AfYNh7um8oVILlbwbmjGn9HH0DZ2s (05.06.2026)

David L. *Emmerson*, Mythology in Children's Animation. In: *Mythlore* 38 (2019): 259-266.

- Euripides*, Heracles (übersetzt von E. P. Coleridge). (Royal Oak: Michigan, 2017).
- Euripides*, Herakles. Übersetzt von Ludwig Wolde. In: Joachim Schondorff (Hg.), Herakles. Theater der Jahrhunderte (Wien/München 1964).
- Daniele Evers, Die schönsten Sagen des klassischen Altertums. Zur Bedeutung und Funktion der Bearbeitung antiker mythologischer Erzählungen in der Kinder- und Jugendliteratur des 19. Jahrhunderts (St. Ingbert: Röhring Universitätsverlag, 2001).
- Werner *Faulstich*, Grundkurs Filmanalyse, (Willhelm Fink Verlag: München, 2013).
- Thomas *Fischer* und Thomas *Schuhbauer*, Geschichte in Film und Fernsehen. Theorie – Praxis – Berufsfelder (Narr Francke Attempto Verlag: Tübingen, 2016).
- John S. *Gentile*, Defining Myth. An introduction to the Special Issue on Storytelling and Myth. In: Storytelling, Self, Society 7 (Mai – August 2011): 85-90.
- Oliver *Gibtner-Weidlich*, Schule im Kinosaal. Wie Filmpädagogik den Unterricht bereichert. In: Zeitschrift für Medienpädagogik 10 (2019), 117 – 122.
- Henry *Giroux*, Breaking in to the movies. Film and the culture of politics (Blackwell: Malden Oxford, 2002).
- Andreas *Goltz*, Odyssee-Rezeption im Film – Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption. In: Andreas Luther (Hg.), Odyssee-Rezeptionen (Antike Verlag: Frankfurt am Main, 2005).
- Valentin *Groebner*, Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen (Fischer Verlag GmbH: Frankfurt am Main, 2018).
- Bernhard *Groß*, Filmgeschichte. Film, Geschichte und die Politik der Bilder. In: Bernhard Groß und Thomas Morsch (Hg.), Handbuch Filmtheorie (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2001).
- John *Hartl*, Disney's „Hercules“ Plays Up The Comic Side Of An Epic Tale. Missing From The Disney Treatment Of The Hercules Story Will Be Some Darker Details Of His Life, Including His Illegitimate Birth. In: The Seattle Times (22.06.1997), <https://archive.seattletimes.com/archive/19970622/2545749/disneys-hercules-plays-up-the-comic-side-of-an-epic-tale---missing-from-the-disney-treatment-of-the->

hercules-story-will-be-some-darker-details-of-his-life-including-his-illegitimate-birth
(31.03.2026).

Robert C. *Holub*, Reception Theory. A Critical Introduction (Routledge: London/NewYork, 1984).

Jan *Holze* und Dan *Verständig*, Film und Bildung. In: Alexander Geimer, Carsten Heinze, Rainer Winter (Hg.), Handbuch Filmsoziologie (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2021) 1297f.

Cristoph *Jamme*, „Gott an hat ein Gewand“. Grenzen und Perspektiven philosophischer Mythos-Theorien der Gegenwart (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991).

Markus *Janka*, Raimund *Fichtel*, Berkan *Sariaydin*, Modernste Antike. Methodische Fragen zu einer Weiterarbeit am multimedialen Mythos heute. In: Markus Janka, Raimund Fichtel, Berkan Sariaydin (Hg.), Mythen multimedial. Modernste Antike in der Gegenwartskultur (Springer: Berlin/Heidelberg, 2024).

Michael *Kabaum* und Petra *Anders*, Warum die Digitalisierung an der Schule vorbeigeht. Begründungen für den Einsatz von Technik im Unterricht in historischer Perspektive. In: Zeitschrift für Pädagogik 66 (2020) 3, 309 – 323.

Douglas *Kellner*, Cinema wars. Hollywood film and politics in the Bush.Cheney era (Wiley-Blackwell: Malden/Oxford: 2010).

Rayd *Khouloi*, Mise-en-image, In: <https://filmanalyse.at/grundlagen/mise-en-image/>
(24.05.2026)

Stefan *Kipf*, Eine mythische Gestalt mit pädagogischer Kraft oder nur Odysseus' Sohn? Telemach in der neuzeitlichen Kinder- und Jugendliteratur. In: Andreas Luther (Hg.), Odyssee-Rezeptionen (Antike Verlag: Frankfurt am Main, 2005).

Andre M. *Kluxen*, Populäre Geschichtskultur: Historische Narrative in Film und Fernsehen. In: Medien + Erziehung 64, Nr. 4 (2020), 36–40.

Susanne *Knaller* und Harro *Müller*, Authentisch/Authentizität. In: Kralheinz Barck (Hg.) Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Band 7 (Metzler: Stuttgart/Weimar, 2010).

- Martin *Lengwiler*, Praxisbuch Geschichte. Einführung in die historischen Methoden (Orell Füssli Verlag: Zürich, 2011).
- Martin *Linder*, Zwischen Anspruch und Wahrscheinlichkeit – Legitimationsstrategien des Antikfilms. In: Martin Lindner (Hg.), Antike Kultur und Geschichte. Drehbuch Geschichte (LIT Verlag: Münster, 2005), 67-73.
- Charles *Martindale*, Introduction: Thinking Through Reception. In: Charles Martindale, Richard F. Thomas (Hg.), Classics and the Uses of Reception (Blackwell Publishing: Oxford/Malden/Carlton, 2006).
- Lisa *Maurice*, Disney's Hercules in Context: Mouse-morality for Mini-heroes. In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century (Brill: Boston, 2020).
- Mischa *Meier* und Simona *Slanicka*, Einleitung. In Mischa Meier und Simona Slanicka (Hg.) Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion (Böhlau: Köln/Weimar/Wien, 2007)
- Lothar *Mikos*, Aktuelle Methoden der Filmanalyse. In: Lothar Mikos, Carsten Heinze, Rainer Winter, Alexander Geimer (Hg.), Handbuch Filmsoziologie (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2021).
- Sabine *Moller*, Movie-Made Historical Consciousness. Empirische Antworten auf die Frage, was sich aus Spielfilmen über die Geschichte lernen lässt, In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 64 (2013), 389 – 404.
- Sheila *Murnaghan*, Classics for cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children. In: The Classical World 104 (2011): 339-353.
- Eva *Neuendank*, Film als pädagogisches Setting: ein Medium als Vermittlungs- und Vergegenwärtigungsinstanz (transcript Verlag: Bielefeld, 2022).
- Eleanor Regina *OKell*, Hercules as Romantic Hero in Twenty-first-century Historical Fiction. In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century (Brill: Boston, 2020).

- Hans-Jürgen *Pandel*, Geschichte als kulturelle Bildung. In: Vadim Oswalt und Hans-Jürgen Pandel (Hg.), Handbuch Geschichtskultur im Unterricht (Wochenschau Verlag: Frankfurt am Main, 2020).
- F. Carter *Philips*, Greek Myths and the Uses of Myths. In: The Classical Journal 74 (Dezember 1978 – Jänner 1979): 155-166.
- Sebastian *Rauter-Nestler*, Kritische Medienpädagogik. In: Carsten Heinze, Rainer Winter, Alexander Geimer (Hg.), Handbuch für Filmsoziologie (Springer Fachmedien Wiesbaden: Wiesbaden, 2021), 1315 – 1328.
- Frank *Reiser*, Maximilian *Gröne*, Rotraud *von Kulessa*, Spanische Literaturwissenschaften - Eine Einführung. (Narr Francke Attempto: Tübingen 2023).
- Maria *Rhode* und Ernst *Warwa*, Quellen und Quellenkritik um Geschichtsstudium. In: Maria Rhode und Ernst Warwa (Hg.), Quellenanalyse. Ein epochenübergreifendes Handbuch für das Geschichtsstudium (Ferdinand Schöningh: Paderborn, 2020).
- Günter *Riederer*, Was heißt und zu welchem Ende studiert man Filmgeschichte? Einleitende Überlegungen zu einer historischen Methodik der Filmanalyse. In: Bernhard Chiari, Matthias Rogg, Wolfgang Schmidt (Hg.), Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts (Oldenburg Wissenschaftsverlag: Berlin/Boston 2016).
- Maria *Rutenfranz*, Götter, Helden, Menschen - Rezeption und Adaption antiker Mythologie in der deutschen Kinder- und Jugendliteratur. In: Hans-Heine Ewers, Christine Grabe, Bernhard Rank, Rüdiger Steinlein (Hg.), Kinder- und Jugendkultur, - literatur und – medien. Theorie – Geschichte – Didaktik Band 26 (Peter Lang GmbH: Frankfurt am Main, 2004).
- Harald *Schäfer*, Filmsprache und Filmanalyse in der Medienpädagogik. In: Medienwelten (Zeitschrift für Medienpädagogik) 3 (2014): 92-118.
- David *Scherrer*, The Last Samurai. Japanische Geschichtsdarstellung im populären Kinofilm (Diplomica Verlag GmbH: Hamburg, 2009).
- Waltraud *Schreiber*, Ein Kompetenz-Strukturmodell historischen Denkens. In: Zeitschrift für Pädagogik 54 (2008), 198 – 212.

- Waltraud *Schreiber* et al., Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik (Ars Una Verlagsgesellschaft mbH: Neuried 2006).
- Sophokles*, Die Trachinierinnen. Übersetzt von Heinrich Weinstock. In: Joachim Schondorff (Hg.), Herakles. Theater der Jahrhunderte (Wien/München 1964).
- Michael Staiger, Filmanalyse – ein Kompendium. In: Der Deutschunterricht 3 (2008), 8 – 18.
- Micheal *Stierstorfer*, Antike Mythen in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. In: Forum Classicum 2 (2019): 96-104.
- Micheal *Stierstorfer*, Antike Mythologie in der gegenwärtigen Alltagskultur. Kinder- und Jugendliteratur, Belletristik und Film. Das griechisch-römische Sagengut als Fundus von prototypischen Einzelementen und Motiven für die aktuelle Fantasy und Phantastik. In: Pegasus-Onlinezeitschrift XIV, H. 1 (2014) 167–196.
- Michael *Stierstorfer*, Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Heldengeschichten? In: Hans-Heino Ewers, Ute Dettmar, Gabriele von Glasenapp (Hg.), Kinder und Jugendkultur - Literatur und - Medien. Theorie – Geschichte – Didaktik (Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, 2017).
- Sam *Summer*, A Real American Hero. The Superher-fication of Disney's Hercules. In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteent to the Early Twenty-First Century (Brill: Boston, 2020).
- Andrew *Szegedy-Maszak*, Why do we still read Homer. In: The American Scholar 71 (Winter 2002): 95-105.
- Peter *Tepe*, Mythos und Literatur. Aufbau einer literaturwissenschaftlichen Mythosforschung (Verlag Königshausen: Würzburg, 2001).
- Jan *de Vries*, Forschungsgeschichte der Mythologie (München: Alber, 1961).
- Barbara *Wehen*, Geschichtsvideos im Netz. In: Dirk Bernsen und Ute Kerber (Hg.), Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter (Opladen: Berlin / Toronto, 2017), 239f.

- Anja *Wieber*, Hauptsache Helden? Zwischen Eskapismus und Identifikation – Zur Funktionalisierung der Antike im aktuellen Film. In: Bärbel Barschke, Martin Decker, Martin Korenjak, Karlheinz Töchterle (Hg.), *Comparanda. Literaturwissenschaftliche Studien zu Antike und Moderne* 4 (StudienVerlag: Wien, 2000).
- Eva *Wiegmann*, Antikenrezeption als interkulturelles Phänomen. In: *Zeitschrift für interkulturelle Germanistik* 8 (2017): 23-36.
- Micheal *Williams*, „The Muscles of Hercules Beneath the Skin of Antinous“. Mapping Herculean Stardom in Film Fan-Magazine Discourse. In: Alastair Blanshard, Emma Stafford (Hg.), *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century* (Brill: Boston, 2020).
- Matthias *Wörther*, Spielfilm im Unterricht. Didaktik, Anregungen, Hinweise. In: *medien und kommunikation fachstelle der evangelischen Kirche* (2005), 2 – 16.

9.1 Filmographie

- Ron Clements & John Musker, *Hercules* (Walt Disney Pictures: USA, 1997).

10 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Disneys Hercules Werbeplakat.....	44
Abbildung 2: Kompetenzbereiche historischen Denkens	73

11 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Adaptionstypen nach Stierstorfer	20
Tabelle 2: Klassifizierung von Quellen	26

12 Anhang

M 1.1 Herakles: Ein Held der Antike

Seine Herkunft

Herakles war ein Held der griechischen Mythologie. Sein Vater war der Gott Zeus, seine Mutter die sterbliche Alkmene. Alkmene war mit Amphitryon verheiratet. Zeus nahm das Aussehen ihres Ehemannes an und täuschte sie. Alkmene glaubte, mit ihrem Mann zusammen zu sein. Später wurde Herakles geboren.

Zeus' Ehefrau Hera war über die Geburt des Kindes erzürnt. Schon als Säugling wurde Herakles von ihr verfolgt. Nach den Überlieferungen schickte Hera zwei Schlangen in seine Wiege. Herakles tötete die Tiere mit seinen bloßen Händen.

Als Erwachsener heiratete Herakles Megara, die Tochter des Königs Kreon von Theben. Mit ihr hatte er mehrere Kinder. Hera sandte ihm später einen von den Göttern verursachten Wahnsinn. Während dieses Wahnsinns erkannte Herakles seine Handlungen nicht und tötete Megara und seine Kinder.

Nachdem er wieder zu Verstand gekommen war, suchte Herakles das Orakel von Delphi auf. Dort erhielt er den Auftrag, sich für zwölf Jahre in den Dienst seines Verwandten Eurystheus, des Königs von Mykene, zu stellen. Herakles musste Eurystheus gehorchen und alle Aufgaben erfüllen, die dieser ihm auftrug. Während dieser Zeit musste er zwölf besondere Arbeiten ausführen, um die Tötung seiner Familie zu sühnen.

M 1.2 Herakles: Ein Held der Antike

Die zwölf Arbeiten (1 – 6)

Die zwölf Arbeiten wurden Herakles von Eurystheus aufgetragen.

1. Der Nemeische Löwe: Herakles sollte einen riesigen Löwen töten, dessen Fell von keiner Waffe durchdrungen werden konnte. Er erwürgte das Tier mit seinen Händen.

2. Die Lernäische Hydra: Die Hydra war ein vielköpfiges Ungeheuer. Für jeden abgeschlagenen Kopf wuchsen zwei neue nach. Mit Hilfe seines Neffen Iolaos besiegte Herakles das Monster.

3. Die Kerynitische Hirschkuh: Herakles musste eine Hirschkuh einfangen, die der Göttin Artemis geweiht war. Er brachte das Tier lebend zu Eurystheus.

4. Der Erymanthische Eber: Herakles fing einen gewaltigen Wildschweineber und brachte ihn lebend zu seinem Auftraggeber.

5. Die Ställe des Augias: Die riesigen Viehställe des Königs Augias waren seit vielen Jahren nicht gereinigt worden. Herakles leitete zwei Flüsse um und säuberte die Ställe an einem einzigen Tag.

6. Die Stymphalischen Vögel: Diese Vögel besaßen scharfe Metallfedern. Herakles vertrieb und erlegte sie.

M 1.3 Herakles: Ein Held der Antike

Die zwölf Arbeiten (7 – 12)

7. Der Kretische Stier: Herakles fing den wilden Stier von Kreta und brachte ihn zu Eurystheus.

8. Die Rosse des Diomedes: Die Pferde des Königs Diomedes galten als menschenfressend. Herakles brachte sie unter seine Kontrolle.

9. Der Gürtel der Hippolyte: Herakles sollte den Gürtel der Amazonenkönigin Hippolyte beschaffen und nach Mykene bringen.

10. Die Rinder des Geryon: Dafür reiste Herakles bis an das Ende der bekannten Welt und brachte die Rinder des Geryon nach Griechenland.

11. Die goldenen Äpfel der Hesperiden: Herakles sollte die goldenen Äpfel aus dem Garten der Hesperiden holen. Dabei erhielt er Hilfe von Atlas.

12. Kerberos aus der Unterwelt: Seine letzte Aufgabe war es, Kerberos, den dreiköpfigen Wachhund der Unterwelt, lebend an die Erdoberfläche zu bringen. Danach brachte er ihn wieder zurück in die Unterwelt.

Nachdem Herakles alle Aufgaben erfüllt hatte, endete sein Dienst bei Eurystheus.

M 1.4 Herakles: Ein Held der Antike

Seine Schwächen, Fehler und sein Ende

In den antiken Mythen wird Herakles nicht nur als starker Held dargestellt. Mehrfach geriet er in Streit und tötete Menschen. Die schwerste Tat seines Lebens war die Tötung seiner Frau Megara und seiner Kinder während des von Hera verursachten Wahnsinns.

Später heiratete Herakles Deianeira. Als das Ehepaar einen Fluss überqueren wollte, bot der Zentaur Nessos an, Deianeira hinüberzutragen. Stattdessen versuchte er, sie zu entführen. Herakles tötete Nessos mit einem vergifteten Pfeil. Vor seinem Tod sagte Nessos zu Deianeira, sein Blut könne als Liebeszauber verwendet werden.

Jahre später gab Deianeira Herakles ein Gewand, das sie mit dem Blut des Nessos bestrichen hatte. Das Blut erwies sich jedoch als tödliches Gift. Als Herakles das Gewand anzog, erlitt er starke Schmerzen, die nicht mehr aufhörten.

Daraufhin ließ Herakles auf dem Berg Oita einen Scheiterhaufen errichten. Nachdem das Feuer entzündet worden war, starb sein sterblicher Körper. Nach den Überlieferungen nahmen die Götter Herakles anschließend auf den Olymp auf. Dort erhielt er Unsterblichkeit und lebte fortan unter den Göttern.

M 2 Beobachtungsleitfaden

1. Welche Figuren kommen in der Szene vor?
2. Was passiert in der Szene? Beschreibe deine Beobachtungen in Stichworten.
3. Was erfährst du über Hercules im Film?
4. Welche Bilder sind dir besonders aufgefallen?
5. Worauf richtet die Kamera deine Aufmerksamkeit?

☐ auf Herkules ☐ auf andere Figuren ☐ auf einen Ort

☐ auf etwas anderes: _____

5.1 Warum könnte die Kamera gerade das zeigen?

6. Welche Farben siehst du besonders oft?
7. Wie wirkt die Szene dadurch auf dich?

☐ hell ☐ dunkel ☐ freundlich ☐ spannend ☐ bedrohlich

☐ anders: _____

7.1 Welche Stimmung entsteht dadurch?

8. Welche Musik oder Geräusche hörst du?

8.1 Welche Gefühle löst die Musik bei dir aus?

9. Wie hast du dich während der gesamten Szene gefühlt?

☐ fröhlich ☐ gespannt ☐ traurig ☐ überrascht ☐ ängstlich ☐ wütend

☐ etwas anderes: _____

9.1 Warum hast du dich so gefühlt?

10. Welche Fragen hast du nach der Szene?

11. Was möchtest du über die Figuren oder die Geschichte noch wissen?

M 3 Unterschiedliche Darstellung: Mythos – Film

1. Beschreibe, wie Herakles im Mythos geboren wird.
2. Beschreibe, wie die Herkunft von Herkules im Film dargestellt wird.
3. Vergleiche die Rolle von Hera im Mythos und im Film.
 - a. Wie wird sie im Mythos dargestellt?
 - b. Wie wird sie im Film dargestellt?
 - c. Welche Unterschiede fallen dir auf.
4. Analysiere, welche wichtigen Informationen über die Geburt und Kindheit von Herakles im Film fehlen oder verändert wurden.
5. Beschreibe, warum Herakles im Mythos die zwölf Arbeiten erfüllen muss.
6. Vergleiche die Rolle des Eurystheus im Mythos mit seiner Rolle im Film.
7. Analysiere, wie die zwölf Arbeiten im Film dargestellt werden. (Werden sie verändert, gar nicht, teilweise gezeigt?)
8. Vergleiche das Ende von Herakles im Mythos mit dem Ende des Films.
9. Glaubst du, dass der Film die Geschichte von Herakles genau wiedergibt?
 10. ☐ Ja ☐ Teilweise ☐ Nein
 - a. Begründe deine Meinung mit Beispielen aus dem Mythos und dem Film.
11. Erkläre, warum die Filmemacher:innen die Geschichte für einen Kinderfilm verändert haben könnten.
12. Formuliere eine Frage, die du nach dem Vergleich von Mythos und Film hast.

M 4 Diskussionsleitfaden (für Lehrpersonen)

1. Leitfrage:

Ist Hercules im Film wirklich ein Held? Begründe deine Meinung.

- Was macht einen Helden oder eine Heldin aus?
- Ist Stärke allein genug, um ein Held zu sein?
- Welche Taten von Hercules / Herakles findest du besonders heldenhaft?
- Macht Hercules / Herakles Fehler?

2. Leitfrage:

Warum verändert Disney die Geschichte von Herakles? Was wollen die Filmemacher:innen damit bewirken?

- Warum wurden manche Ereignisse weggelassen? Kannst du Beispiele nennen
- Warum wurde Hera im Film anders dargestellt?
- Warum zeigt der Film die zwölf Arbeiten nur teilweise?
- Wäre der Film für Kinder geeignet, wenn alles genauso gezeigt würde wie im Mythos?
- Welche Botschaft möchte Disney den Zuschauer:innen vermitteln?

3. Leitfrage:

Kann man durch den Film etwas über die griechische Mythologie lernen?

- Reicht ein Film aus, um etwas über die Vergangenheit zu erfahren?
- Warum sollte man auch andere Quellen nutzen?

4. Leitfrage:

Wie stellt der Film Hercules dar? Wodurch wird unsere Sicht auf Herakles verändert?

- Wie wirkt Hercules im Film auf dich?
- Wie helfen Musik, Farben und Bilder dabei?
- Würdest du Hercules ohne den Film anders einschätzen?

5. Leitfrage:

Welche Botschaft vermittelt der Film?

- Was lernt Hercules im Laufe der Geschichte?
- Was bedeutet wahre Stärke im Film?
- Welche Botschaft könnte Disney den Zuschauer:innen mitgeben wollen?