



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Antiker Mythos in neuen Medien

—

Der troianische Krieg in Film & Videospiele“

Verfasser

Martin Julius Auernheimer

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Univ.-Prof. i.R. Dr. Hilde Haider

Mein Dank geht vor allem an:

ao.Univ.Prof. Dr. Georg Danek w.M.

Univ.Prof. Dr. Marion Meyer

Mag. Dr. Josef Fischer

für die vielen guten Hinweise und die freundliche Unterstützung

sowie

Mag. Dr. Josef Fischer

für die vielen Bilder aus der Vorlesung „Einführung in die Mykenologie“

# Inhalt

1. Einleitung – Film und Videospiel als Vermittler von Mythen.....	5
2. Definitionen.....	7
2.1. Mythos.....	7
2.2. Antikfilm.....	9
3. Warum Troia? Der Troia-Mythos als Urmythos der westlichen Kultur.....	11
4. Kurzer Überblick über Verarbeitungen des Mythos von der Antike bis zur Gegenwart.....	13
4.1. Vorschriftliche antike Verarbeitungen.....	13
4.2. Schriftliche antike Verarbeitungen.....	14
4.3. Mittelalterliche Verarbeitungen.....	17
4.4. Verarbeitungen ab der Renaissance bis hin in die Gegenwart.....	17
5. Kurzer Überblick über die archäologische Forschungsgeschichte Troias und die damit verbundenen Diskussionen.....	20
6. Historische Vorbilder und Verarbeitungen in den sich mit Troia beschäftigenden modernen visuellen Unterhaltungsmedien.....	23
6.1. Einführung.....	23
6.1.1. Der Archetyp der Kriegerdarstellung im Antikfilm.....	24
6.2. Troy (deutscher Titel: Troja)(2004).....	27
6.2.1. Bauten.....	28
6.2.1.1. Sparta.....	28
6.2.1.2. Troia .....	30
6.2.1.3. Sonstige Handlungsorte.....	34
6.2.2. Kostüme und Requisiten.....	37
6.2.2.1. Zivile Kostüme.....	37
6.2.2.2. Rüstungen und Bewaffnungen.....	42
6.2.3. Weitere Ausstattung.....	47
6.2.4. Fazit.....	48
6.3. Warriors: Legends Of Troy (2011).....	50
6.3.1. Ausstattung.....	51
6.3.2. Kostüme.....	52
6.3.2.1. Zivile Kostüme.....	52
6.3.2.2. Rüstungen und Bewaffnungen.....	56
6.3.3. Sonstiges.....	60

6.3.4. Fazit.....	61
7. Verarbeitungen des Troia-Mythos in modernen visuellen populären Unterhaltungsmedien, sowie ihre Gründe und Vorlagen.....	62
7.1. Einführung.....	62
7.2. Troy (deutscher Titel: Troja)(2004).....	64
7.2.1. Beginn bis zu Achills Aufbruch.....	64
7.2.3. Erste Schlacht vor Troia bis Hektors Lösung.....	78
7.2.4. Bau des troianischen Pferdes bis Ende.....	87
7.2.5. Fazit.....	91
7.3. Warriors: Legends of Troy (2011).....	94
7.3.1. Allgemeines.....	94
7.3.2. Die Handlung.....	94
7.3.2.1. Kapitel 1 – 10.....	94
7.3.2.2. Kapitel 11 – 21.....	102
7.3.3. Fazit.....	109
8. Fazit.....	111
9. Quellen.....	116
9.1. Literaturquellen.....	116
9.2. Filme.....	121
9.3. Internetquellen.....	122
9.4. Spiele.....	123
9.5. Abbildungen.....	123
10. Anhang.....	126
10.1. Zusammenfassung.....	126
10.2. Lebenslauf.....	127

## 1. Einleitung – Film und Videospiel als Vermittler von Mythen

Mythen sind die wohl ältesten Geschichten der menschlichen Kultur. Es handelt sich dabei um Erzählungen, die älter sind, als die Schrift und die die Menschen seit grauer Vorzeit begleitet haben. Mythen gehören zur menschlichen Zivilisation, zur Kultur und zum allgemeinen Bewusstsein, wo sie tief verankert sind.

Vor allem der Mythos um Troia und den sagenhaften troianischen Krieg ist ein gutes Beispiel für so eine Geschichte. Wer in der westlichen Welt hat noch nie von Odysseus gehört? Mythen sind, obwohl, oder gerade weil sie so alt sind, sehr stark im kollektiven Bewusstsein und in unserer Kultur verankert, da auch in allen Epochen der menschlichen Zivilisation immer wieder auf sie eingegangen wird, wodurch sie nie ganz von der Bildfläche verschwinden.

Für die westliche Kultur gehört der Mythos um Troia sicher zu den wichtigsten Mythen. Kein anderer Mythos wurde im Lauf der Jahrtausende in der westlichen Welt derart oft rezipiert und verarbeitet wie dieser. Jede Epoche weist neue Darstellungen auf. Auch wenn sich diese von Epoche zu Epoche an Quantität stark unterscheiden, ist der Mythos nie ganz untergegangen. Mythen wurden auch immer mit dem Aufkommen neuer Medien neu verarbeitet. Beispiele dafür sind z.B. die Schrift, die Oper oder eben auch der Film. So verhält es sich auch in der heutigen Zeit. Die Mythen sind noch immer präsent und werden auch noch immer aktiv verarbeitet und rezipiert. In den letzten Jahrzehnten hat sich vor allem in den Medien Film und Computer sehr viel verändert. Der Film ist mittlerweile einer der Hauptvermittler von Geschichten und auch Computer- und Videospiele beginnen langsam, komplexe narrative Elemente für sich zu beanspruchen.

Ziel dieser Abhandlung ist es, die Verarbeitung von Mythen in diesen beiden 'neueren' Medien zu untersuchen. Als konkretes Beispiel für einen Mythos wird der troianische Krieg verwendet, da es sich bei diesem um einen (wenn nicht sogar den) westlichen Urmythos handelt, der in jeder kulturellen Epoche stark verarbeitet wurde. Es wird untersucht, wie sich der Kinofilm und das moderne Videospiel mit dem Mythos auseinandersetzen und worauf bei der Mythendarstellung Wert gelegt wird. Welche Aspekte treten in den Vordergrund, welche werden eher vernachlässigt und woher stammen die Inspirationsquellen für die jeweiligen Darstellungen? Sind diese Medien für die Verarbeitung eines Mythos überhaupt geeignet und worin unterscheiden sich die Herangehensweisen und Möglichkeiten bezüglich der Mythenverarbeitung? Diese Fragen sollen im Laufe dieser Abhandlung geklärt werden. Hierbei soll exemplarisch auf zwei neuere Verarbeitungen, die das Thema des troianischen Krieges behandeln, eingegangen werden. Wichtig ist hierbei außerdem, dass beide hier behandelten Titel als zur Populärkultur zugehörig definiert werden können, denn dies spiegelt in bestimmter Hinsicht die Position des Mythos im allgemeinen

Gedächtnis der westlichen Kultur wieder. Dies ist insofern von Bedeutung, da die Mythen selbst immer populär rezipiert wurden.

## 2. Definitionen

### 2.1. Mythos

Im Rahmen dieser Arbeit ist es wichtig, den Begriff 'Mythos' zu definieren. Dies stellt sich als kompliziertes Unterfangen dar, da es viele verschiedene Definitionen des Begriffs 'Mythos' gibt.

Der *Duden* erklärt den Mythos beispielsweise folgendermaßen:

- „1. Überlieferung, überlieferte Dichtung, Sage, Erzählung o.ä. aus der Vorzeit eines Volkes (die sich besonders mit Göttern, Dämonen, Entstehung der Welt, Erschaffung des Menschen befasst).
2. Person, Sache, Begebenheit, die (aus meist verschwommenen, irrationalen Vorstellungen heraus) glorifiziert wird, legendären Charakter hat.“<sup>1</sup>

Vor allem der zweite Punkt ist im allgemeinen Sprachgebrauch verankert, da dort 'Mythos' auch die Bedeutung von 'Halbwahrheit' hat. Es handelt sich dabei um Begebenheiten, die scheinbar jeder kennt, bzw. jeder darüber Bescheid zu wissen glaubt, die allerdings in der Realität ganz anders aussehen. Es sei hier auch auf den Mythosbegriff von Roland Barthes eingegangen, der den Mythos als soziales Konstrukt, das sich nicht aus Signifikat und Signifikant, sondern aus dem Sinn, der durch diese beiden entsteht, selbst ableitet und somit diesem Sinn einen neuen Inhalt verschafft. Dies bedeutet, dass Mythisierung einem Objekt einen neuen, jedoch meist verklärten Sinn gibt. Als Beispiel wird bei Barthes das Titelbild einer französischen Zeitschrift genannt, auf dem ein schwarzer Soldat vor einer französischen Flagge salutiert. Darin sieht Barthes eine Verteidigung der französischen Kolonialpolitik, die sich darin begründet, scheinbar unterentwickelten Völkern die 'zivilisierten' Werte der westlichen Welt nahezubringen<sup>2</sup>.

Die für diese Arbeit geeignetste Mythosdefinition stammt von Stefanie Jahn. Sie schränkt die oft zu weit gefächerte Definition des Mythos<sup>3</sup> auf bestimmte Kernpunkte ein, die auch für diese Arbeit gelten sollen. Der erste Punkt ist der scheinbar reale Kern des Mythos:

„Üblicherweise bezeichnet man nur solche Geschichten als Mythen, die in der Gesellschaft, in der sie sich etablieren, als zumindest im Kern reale Vergangenheit betrachtet werden. Im Gegensatz

---

1 Duden Online: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos#Bedeutung1>

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

3 Vgl. Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos. Rezeption und Transformation in epischen Geschichtsdarstellungen der Antike.“ In: Laudage, Johannes: *Europäische Geschichtsdarstellungen*. Band 15. Köln, Weimar, Wien: Böhlau Verlag 2007. S. 5 – 6.

zum Märchen, das zeitlich und örtlich unbestimmt ist, stehen Mythen daher meist in einem mehr oder weniger konkreten chronologischen Verhältnis zur Gegenwart, in der sie erzählt werden, und sind auch geographisch festgelegt.“<sup>4</sup>

Dies trifft in hohem Maße auf den Mythos um den troianischen Krieg zu, da seine Historizität sogar bis heute noch umstritten ist<sup>5</sup>. In der Antike galten viele der Mythen jedoch als reale Historie, die z.B. den Ursprung der Kultur begründen (siehe z.B. den römischen Gründungsmythos)<sup>6</sup>.

Der zweite Punkt ist die Funktion des Mythos, bestimmte Sachverhalte zu erklären, was vor allem in der Antike verbreitet war und sich darum auf den Troia-Mythos anwenden lässt:

„Ungeachtet der Schwierigkeiten der Begriffsdefinition lässt sich hinsichtlich des Phänomens der Mythen in der griechisch-römischen Antike feststellen, dass sie meist konkrete Funktionen in der jeweiligen Gesellschaft hatten, wie die Existenz von Völkern, Städten und Institutionen zu erklären und zu begründen, deren Handeln zu legitimieren oder menschliche Grundprobleme (z.B. im Bereich der Sexualität oder des Todes) zu exemplifizieren.“<sup>7</sup>

Dies ist beim Troia-Mythos, wie auch bei vielen anderen Mythen, die nicht aus der griechisch-römischen Antike stammen, der Fall. Durch den Mythos um den troianischen Krieg haben die Griechen ein gemeinsames kulturelles Bewusstsein, aber auch ihre Feindschaft gegenüber dem antiken Persien konnte dadurch begründet werden. Des Weiteren wird auf die Veränderbarkeit des Mythos eingegangen, was ebenfalls ein wichtiges Merkmal darstellt:

„Dieser Bezug zur Zeit und zu den Umständen des Erzählens erklärt, warum ein Mythos immer wieder zeitgemäß aktualisiert wird, sei es durch Änderungen oder Erfindungen neuer Elemente, sei es durch Hervorhebung oder Umdeutung einzelner Aspekte, die bereits vorher Bestandteil des Mythos waren. Zwar wird der grundsätzliche narrative Gehalt der Geschichte im Allgemeinen als verbindlich angesehen, doch können sich im Laufe einer langen Überlieferungsgeschichte auch sehr große Unterschiede im primären Faktenbestand ergeben. Daher sagen mündlich überlieferte Geschichten in der Regel mehr über die Zeit aus, in der sie erzählt werden, als über die Zeit, von der sie handeln.“<sup>8</sup>

---

4 Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos.“ S. 6.

5 Siehe hierzu 5.

6 Vgl. Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos.“ S. 13 - 14.

7 Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos.“ S. 7.

Vgl. Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos.“ S. 5 – 8.

8 Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos.“ S. 9 – 10.



Vor allem dieser Punkt wird im Laufe der Analyse der hier behandelten Medien sehr wichtig sein. Des Weiteren geht Jahn darauf ein, dass der Mythos aufgrund bestimmter Interpretationsintentionen anders erzählt bzw. ausgelegt werden kann, was die eigentliche Aussage durchaus verändern kann. Im Normalfall äußert sich das dadurch, dass bestimmte Details anders dargestellt, weggelassen, oder hinzugefügt werden<sup>9</sup>.

## 2.2. Antikfilm

Um das Aufkommen der Antike im Film zu erklären, muss man sich mit der Geschichte des Films und des Kinos an sich auseinandersetzen.

Das Kino und der Film waren anfangs nicht viel mehr als Kuriositäten. Dies liegt vor allem daran, dass der Film zunächst vor allem dazu genutzt wurde, bestimmte nicht alltägliche Dinge zu zeigen, die vor allem durch visuelle Effekte bestechen sollten. Demnach wurden u.a. Zauberkunststücke (welche durch mehr oder weniger raffinierte Schnitttechniken o.ä. dargestellt wurden) oder andere Kuriositäten gezeigt, die man auch auf einem Jahrmarkt bestaunen konnte. Und genau dort konnte man auch die ersten Kinos finden. Da die ersten Kinos sich auf Rummelplätzen und Jahrmärkten befanden und zwischen Kuriositätenkabinetts und anderen Attraktionen zu finden waren, ist es nur logisch, dass die Kinos in ihrer Anfangsphase keinen allzu guten intellektuellen Ruf hatten.

Dies änderte sich dadurch, dass man versuchte bestimmte Episoden und später auch Filme herzustellen, die in den für die intellektuellen Schichten eher interessanten Umgebungen spielten.

Darunter fällt natürlich auch die Antike, da sowohl die altgriechische als auch die lateinische Sprache, sowie die Geschichte und Mythologie der beiden Kulturen ein Grundstein akademischer Bildung ausmachte. Die Antike im Film hatte jedoch auch eine andere wichtige Eigenschaft, die sich vor allem in der Darstellung mythologischer Themen wiederfindet. Es handelt sich dabei um die visuell ansprechenden und beeindruckenden Bilder durch Ausstattung, sowie die Präsentation aufwändiger Schlachtenszenen und mythologischer Kreaturen. Die Antike im Kino konnte demnach ein breites Publikum ansprechen: Die Filme boten der intellektuellen Schicht, die davor dem neuen Medium eher skeptisch gegenüberstand, ein interessantes Thema, jedoch wurden die durchschnittlichen Kinobesucher mithilfe der visuellen Opulenz ebenfalls in die Vorstellungen gelockt. Vor allem in den 50er Jahren hatte das Genre 'Antikfilm' seinen Höhepunkt, da dort vor allem mit interessanten geschichtlichen und mythologischen Stoffen, die mehr oder weniger im kulturellen Bewusstsein verankert waren, und üppiger Ausstattung die Zuschauer ins Kino gelockt wurden. Hierzu zählen z.B. Filme über das antike Rom oder Bibelverfilmungen.

---

<sup>9</sup> Vgl. Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos.“ S. 10 – 12.

Als Antikfilme sollen hier alle Filme behandelt werden, die ein antikes Thema aufweisen (sei dieses nun fiktiv, historisch oder mythologisch) und die auch durch ihre Ausstattung einen klaren Bezug zur Antike aufweisen. Als Beispiel sei hier der Film *Immortals* genannt, der einerseits eine fiktive Geschichte erzählt und der andererseits über eine sehr stilisierte Ausstattung verfügt. Die Geschichte behandelt jedoch ein antikes Thema (die Theseussage wird in sehr abgeänderter Form verarbeitet) und die Ausstattung stellt trotz des abstrakten Designs einen klaren Bezug zur Antike her.

### 3. Warum Troia? Der Troia-Mythos als Urmithos der westlichen Kultur

Der Troia-Mythos eignet sich für diese Abhandlung wunderbar, da es sich bei ihm um den typischen Mythos handelt. Dies hat mehrere Gründe:

Erstens handelt es sich bei dem Mythos um einen der ersten, wenn nicht sogar die erste aufgezeichnete Erzählung der Menschheit. Die *Ilias* von Homer ist jedenfalls das erste schriftliche Dokument der westlichen Welt, das eine Geschichte erzählt. Demnach kann man sagen, dass dieser Mythos einen sehr starken ursprünglichen Charakter hat.

Zweitens gibt es bei diesem Mythos für uns keinerlei ursprüngliche Version, da er aus einer schriftlosen Kultur stammt, welche ihre Geschichten bei jeder Erzählung leicht verändern, ergänzen oder kürzen. Das bedeutet, dass der Troia-Mythos der absolute Beispielmithos ist, da selbst die ersten schriftlichen Aufzeichnungen auch nur Variationen einer Grundgeschichte sind, die im kollektiven Bewusstsein der antiken griechischen Kultur bereits fest verankert war<sup>10</sup>. Hierbei handelt es sich um eines der Fakten, das sich für Künstler aus allen Zeiten als sehr inspirierend erwiesen hat, was uns eine Vielzahl von Verarbeitungen und neuen Interpretationen und Erzählweisen dieses Mythos geschenkt hat.

Drittens ist die Historizität des Troia-Mythos in der Fachwelt noch immer stark umstritten, was perfekt in die Definition des Mythos als Mischung aus historischen Fakten und Erfundenem passt. Für diese Diskussion ist auch noch lange kein Ende in Sicht<sup>11</sup>. Alles ist noch immer voller Unklarheiten, was sehr gut zum Kennzeichen des Mythos als scheinbar historische Geschichte mit sehr verwaschenen Grenzen zum Übernatürlichen passt.

Viertens ist dieser Mythos der wahrscheinlich am meisten behandelte Mythos überhaupt. Er wurde bereits lange vor Einführung der Schrift in den Gesängen der Aöden und Rhapsoden behandelt.

Die *Ilias*, das erste schriftliche dichterische Werk der abendländischen Kultur, war während der gesamten Antike das wahrscheinlich wichtigste Dokument überhaupt. Im antiken Griechenland war das Werk sogar Teil von kultischen Handlungen und der Mythos selbst wurde auch oft in Dramen verarbeitet. Im antiken Rom lernten die Schüler die griechische Sprache anhand der *Ilias*. Es war sogar gang und gäbe, dass die *Ilias* auswendig gelernt wurde. Obwohl der Mythos im Mittelalter auch verarbeitet wurde, lag es an den mangelnden Griechischkenntnissen, dass dies nur sporadisch geschah. In der Renaissance entdeckte man den Mythos wieder von Neuem und verarbeitete ihn

---

10 Man merkt an der *Ilias*, dass sie für ein Publikum geschrieben wurde, welches mit dem Mythos um den troianischen Krieg vertraut war. Die Anspielungen auf andere Geschehnisse des Mythos, der komplexe Aufbau und die im Vergleich zur Dauer des Krieges kurze diegetische Zeitraum sind nur wenige der Belege hierfür.

11 Siehe 5.

seither in Theaterstücken, Opern, Romanen, Gedichten und in der Musik. Die Sagen selbst sind vor allem in der Neuzeit auch stark abstrahiert worden, wie man z.B. anhand von Werken wie *Ilium* von Dan Simmons und der Fernsehserie *Odysseus 31* unschwer erkennen kann<sup>12</sup>.

Für diese Arbeit sei allerdings insbesondere die Relevanz dieses Mythos in der Filmgeschichte angesprochen, da der Sagenkreis des troianischen Krieges schon sehr früh verarbeitet wurde und erst vor wenigen Jahren der letzte Film mit diesem Thema erschien. Es ist außerdem durchaus bemerkenswert, dass der Troia-Mythos auch in den verschiedensten Filmkategorien (z.B. auch im Kinderfilm) sowie in Computer- und Konsolenspielen wiederzufinden ist. Man kann hier also durchaus feststellen, dass der Mythos die abendländische Kultur stark beeinflusst hat und deshalb sehr wichtig für die Entwicklung der abendländischen Kultur war und ist.

---

<sup>12</sup> Siehe hierzu auch 4.

## 4. Kurzer Überblick über Verarbeitungen des Mythos von der Antike bis zur Gegenwart

### 4.1. Vorschriftliche antike Verarbeitungen

Der Troia-Mythos bezieht sich auf die mykenische Epoche, d.h. die Zeit um ca. 1600 – 1200 v.Chr. Wann genau der Mythos selbst entstanden ist, lässt sich nur schwer sagen, man siedelt ihn jedoch allgemein in den sog. dunklen Jahrhunderten (ca. 1200 – 800 v. Chr.) an. Es handelt sich bei dieser Epoche um die Zeit nach dem Untergang des mykenischen Reiches, dessen Gründe noch umstritten sind<sup>13</sup>. Fest steht jedoch, dass die Mykener über eine Schrift verfügten, nämlich Linear B. Da es bisher allerdings nur Funde von administrativen Aufzeichnungen gibt, geht man davon aus, dass Dichtung und Erzählungen in dieser Zeit nicht schriftlich aufgezeichnet wurden. Stattdessen gibt es in Griechenland eine lange Sängertradition, die Geschichten mithilfe einer Phorminx vortrugen<sup>14</sup>. Dieses Saiteninstrument wurde dazu benutzt, den Rhythmus der Erzählung, der in einem bestimmten Versmaß (bei *Ilias* und *Odyssee* handelt es sich um den Hexameter, der in dieser Zeit wohl die gängigste Variante war) vorzugeben und den Sänger nicht aus dem Takt und demnach aus der Erzählung selbst zu bringen. Ein weiteres Phänomen sind die sich wiederholenden Formeln, die verwendet wurden, um bestimmte Personen bzw. bestimmte Situationen zu beschreiben. Diese Wortfolgen wurden öfter im selben Vortrag verwendet, um den Sänger etwas weiter vorausdenken zu lassen bzw. um den Takt der Erzählung einzuhalten.

Diese Sängertradition gab es auch in der mykenischen Kultur, was anhand von Freskendarstellungen belegt werden kann<sup>15</sup>. Diese Sänger traten bei offiziellen Anlässen wie Empfängen oder religiösen Festen auf und trugen am Ende des Festessens Heldenlieder vor<sup>16</sup>. Hierzu sei außerdem angemerkt, dass die Zuhörer diese Mythen sicherlich alle schon kannten, da es sich bei ihnen um Allgemeinbildung handelte. Dies lässt sich auch anhand der vielen Abbildungen mythologischer Szenen auf Keramik u.a. feststellen. Es ging daher darum, die Geschichte besonders spannend zu erzählen und auch vom Aufbau her interessant zu machen. Unter den Sängern (oder Aöden) gab es sicherlich auch große Berühmtheiten, die ihre Geschichten besonders eindrucksvoll vortrugen. Die Geschichte selbst war also eher zweitrangig, da die Zuhörer die Geschichte bereits

---

13 In der Fachwelt wird der Grund für den Beginn der dunklen Jahrhunderte noch diskutiert. Gängige Theorien sind z.B. der Einfall der sog. Seevölker, die auch in Ägypten gelandet sind, sowie Naturkatastrophen.

14 Vgl. Abb. 1. Hierbei handelt es sich um den sog. Phorminx-Spieler v. Keros (2800-2300 v.Chr.).

15 Vgl. Abb. 2. Hierbei handelt es sich um ein Fresko aus dem sog. Nestorpalast bei Pylos.

16 Siehe hierzu z.B. Odysseus bei den Phaiaken. Hier wird ein Sänger erwähnt, der nach dem Essen etwas vortragen soll. Odysseus ist der Ehrengast der Phaiaken und hat demnach die Wahl des Stoffes, den der Sänger in seiner Darbietung verarbeiten soll.

Vgl. Homer: „Odyssee“. In: Homer: *Ilias Odyssee*. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: DTV 2002. 4. Auflage Mai 2008. IX. Gesang.

kannten. Darum sind der Aufbau und der Spannungsbogen bzw. die Erzählweise und die Wahl der Schwerpunkte die Kriterien, die einen guten Sänger ausmachten.

Das Vortragen einer solchen Geschichte hatte auch immer einen religiösen Charakter, da der Sänger immer zu Beginn die Musen bat, ihn zu unterstützen. Des Weiteren war die Berufung auf die Musen eine Bestätigung des Wahrheitsgehaltes der vorgetragenen Geschichte. Da es damals keine Geschichtsschreibung gab, stellten die Sänger für die damaligen Zuhörer außerdem historische Fakten dar. Demnach war der Mythos weit mehr als Unterhaltung, denn es handelte sich hierbei um Geschichten der Vorfahren, in denen die Götter mit den Menschen interagierten. Diese Mischung aus Mythologie und geschichtlichen Fakten ist einer der Kernpunkte des Mythos.

Der Sänger konnte seinen Vortrag dem Aufführungsort anpassen. Beispielsweise konnte ein Sänger in Athen beim Vortragen von Teilen des Troia-Mythos den attischen Heerführer Menestheus etwas mehr hervorstechen lassen und seine Taten ausschmücken, um sich die Sympathien der Zuhörer zu sichern.

Da die Mythen nicht aufgeschrieben wurden, sondern von Generation zu Generation weitergegeben wurden, wurden sie auch nicht vom Untergang des mykenischen Reiches bzw. durch die dunklen Jahrhunderte betroffen, was gleichzeitig das Ende der mykenischen Schrift markierte, und existierten weiter. Die einzige Möglichkeit, wie ein Mythos verschwinden konnte, war, dass ihn niemand mehr hören wollte, da das Publikum bzw. ein Ehrengast bei offiziellen Anlässen, oft die Wahl des Themas hatte, das der Sänger in seinem Vortrag verarbeiten sollte. Die Mythen existierten also auch in der Zeit ohne Schrift.

#### 4.2. Schriftliche antike Verarbeitungen

Mit dem Aufkommen des griechischen Alphabets um ca. 800 v. Chr., das auf das phönizische Alphabet zurückzuführen ist, hatte man in Griechenland wieder eine Schrift. Der Grund für die Wiedereinführung der Schrift hatte wahrscheinlich, wie bereits in der mykenischen Kultur, wirtschaftliche Gründe. Jedoch wurde das griechische Alphabet nicht nur für administrative Zwecke eingesetzt, sondern man konnte auch Dichtung und Erzählungen festhalten. Das neue griechische Alphabet, das für jeden Laut ein Zeichen aufweist, war dafür auch sehr viel besser geeignet als das mykenische Linear B.

Da es sich beim Troia-Mythos offensichtlich um eine sehr beliebte Geschichte handelte, wurde dieser u.a. von Homer schriftlich festgehalten<sup>17</sup>. Die *Ilias* ist die erste schriftliche

---

<sup>17</sup> Es wird in der Fachwelt stark darüber diskutiert, ob es Homer gab und wenn ja, ob er die *Ilias* und die *Odyssee* allein geschrieben hat (es handelt sich hier um die sog. Homerische Frage). Darauf soll hier jedoch nicht

Mythenaufzeichnung bzw. das erste schriftliche literarische Dokument aus der griechischen und der gesamten abendländischen Welt. Jedoch sind *Ilias* und *Odyssee* nicht die einzigen antiken literarischen Werke, die den Mythos behandeln. Beide Werke sind ihrerseits Teil des sog. epischen Kyklos, der aus mehreren Werken besteht, die jedoch nur noch fragmentarisch erhalten sind. Hierzu gehören die *Kypria*, die *Ilias*, die *Aithiopsis*, die *Kleine Ilias*, die *Iliou persis*, die *Nostoi*, die *Odyssee* und abschließend die *Telegonie*. Der Zyklus startet mit der *Kypria* beim Beginn des Krieges und endet mit der *Telegonie* mit den Abenteuern des Sohns des Odysseus und der Kirke.

Für *Ilias* und *Odyssee*, die einige Jahrzehnte später entstand, gilt jedoch, dass es sich hierbei sicher nicht um die Aufzeichnung eines Vortrags von einem Aöden handelt. Ein Vortrag der jeweiligen Werke würde um die 24 Stunden dauern, was sowohl für die Zuhörer als auch für den Vortragenden unzumutbar wäre (die Vorträge der Sänger dauerten ca. 3-4 Stunden, was die Obergrenze der Konzentrationsmöglichkeit für Vortragenden und Zuhörer darstellt). Trotzdem verfügen beide Epen über einen umfassenden Spannungsbogen, der die Dichtung abrundet. Dies bedeutet, dass es sich hierbei nicht nur um eine bloße Zusammenstellung von mehreren Vorträgen von Aöden handelt, sondern dass diese beiden Epen geschrieben wurden, um gelesen und nicht etwa vorgetragen zu werden. Die beiden Epen verfügen aber auch über bestimmte Kennzeichen, die typisch für den mündlichen Vortrag sind, wie z.B. den Hexameter, den interessanten Spannungsbogen (Rückblenden in der *Odyssee*) und die sich wiederholenden Formeln. *Ilias* und *Odyssee* waren für die gesamte Antike von großer Bedeutung und wurden auch bei religiösen Festen, wie den Panathenäen vollständig vorgetragen<sup>18</sup>. Dies mag damit zusammenhängen, dass die Griechen keine religiösen Schriften im eigentlichen Sinne besaßen.

Die große Verbreitung und Bedeutung der beiden Epen lässt sich außerdem in der Peisistratidischen Redaktion erkennen, die eine Vereinheitlichung der Versionen von *Ilias* und *Odyssee* brachte. Dies war insofern wichtig, da es sich wie bereits erwähnt bei den Epen auch um religiöse Texte handelte. Doch nicht nur *Ilias* und *Odyssee* behandelten den Troia-Mythos. Da der Mythos tief im kollektiven Bewusstsein der damaligen Zeit verankert war, nutzte man ihn auch im Theater. Auch hier muss erwähnt werden, dass es sich beim griechischen Theater um eine Form des Gottesdienstes handelte, da dabei vor allem dem Gott Dionysos gehuldigt wurde.

Viele Stücke behandelten den Mythos um Troia und die Heimkehrer. Neben vielen anderen Stücken, die den Mythos verarbeiten, berichtet die einzige uns erhaltene Trilogie, die *Orestie* des Aischylos, u.a. vom Tod des Agamemnon nachdem er von Troia zurückkehrt. Der Grund für das

---

eingegangen werden, da dies nicht Thema dieser Abhandlung ist. Homer soll hier weiterhin als Autor der beiden Epen behandelt werden und steht stellvertretend für eventuelle andere Autoren.

<sup>18</sup> Dass Homer bei einem athenischen Stadtfest vollständig vorgelesen wird, hat auch damit zu tun, dass Athen den Anspruch erhebt, die Heimatstadt des Homer zu sein.

häufige Auftreten des Mythos um Troia im griechischen Drama ist, dass die Dramen z.B. momentane politische Situationen kommentierten bzw. illustrierten indem sie Episoden aus bekannten Mythen benutzten, um ihre Aussage zu untermauern. Dabei war es jedoch auch durchaus üblich, den Mythos dieser Aussage anzupassen bzw. soweit zu verändern, dass er genau die beabsichtigte Aussage hat<sup>19</sup>. Ebenso wurden auch in philosophischen Schriften bestimmte Episoden des Mythos verwendet um neue Ideen zu analysieren und Theorien zu illustrieren.

Die Römer hatten zum Troia-Mythos ein ganz besonderes Verhältnis, da sich der Gründungsmythos der Stadt auf den Helden Aeneas und somit auf Troia selbst zurückführen lässt.

Der römische Dichter Vergil beschreibt in seiner *Aeneis* den Weg des Aeneas vom Untergang Troias bis hin nach Latium. In diesem Epos werden verschiedene Episoden des Krieges rückblickend erzählt. Dies gilt vor allem für den Untergang der Stadt Troia. Auch Ovid beschreibt in den *Metamorphosen* bestimmte Auszüge aus dem troianischen Krieg, wie z.B. den Streit von Aias und Odysseus um die Waffen des gefallenen Achilles.

Doch auch *Ilias* und *Odyssee* hatten in Rom eine sehr große Bedeutung. Da es in Rom in den besseren Schichten üblich war, auch griechisch zu können, mussten die Schüler die *Ilias* u.a. auswendig lernen, was unter gebildeten Schichten keine Seltenheit war<sup>20</sup>. Dies lässt sich allerdings auch bereits bei den Griechen beobachten. Vor allem bei den Römern war Homer mehr als nur ein Dichter, da er auch viele Weisheiten in seine Werke eingearbeitet hatte, die von vielen großen römischen Literaten, wie Cicero und Horaz, diskutiert wurden.

Zwei weitere Werke, die hier angesprochen werden sollen, sind die Schriften von Dictys Cretensis und Dares Phrygius. Beide Werke überliefern den troianischen Krieg aus der Sicht eines Augenzeugen. Dictys beschreibt ihn aus der Sicht eines Griechen im Gefolge des kretischen Königs Idomeneus, wohingegen die später entstandene Version von Dares den Konflikt aus der Sicht eines Troers beschreibt<sup>21</sup>. Besonders erwähnenswert ist, dass in beiden Schriften keine Götter vorkommen und der Konflikt auf vollkommen irdische Weise dargestellt wird.

Es sei außerdem erwähnt, dass die am öftesten verarbeiteten Figuren aus dem Troia-Mythos Achill (da er quasi die Hauptfigur der *Ilias* ist), Odysseus (der er die Hauptfigur der *Odyssee* ist), Aeneas (wegen seiner Rolle im römischen Gründungsmythos) und Hektor sind.

---

19 Genau dies macht eben einen Mythos aus. Vgl. 2.2.

20 Vor allem die Griechischlehrer kannten die *Ilias* auswendig und mussten sich demnach nicht auf schriftliche Quellen beziehen, da sie alles im Gedächtnis hatten.

21 Dares Phrygius: „Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias.“ In: Dares & Diktys: *Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen“ - Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta.* Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH. 2005.



### 4.3. Mittelalterliche Verarbeitungen

Der Troia-Mythos wurde im Mittelalter eher selten verarbeitet und auch das allgemeine Wissen, das man von der *Ilias* und der *Odyssee* hatte, ging verloren. Für das Verständnis des Mythos um den troianischen Krieg waren im Mittelalter vor allem die bereits erwähnten Schriften von Dictys Cretensis und Dares Phrygius von großer Bedeutung. Dies ging unter anderem so weit, dass man die Erzählung der beiden Autoren für Fakten hielt. Durch den Untergang der großen antiken Zivilisationen gingen auch viele Verarbeitungen des Troia-Mythos verloren.

Das wichtigste mittelalterliche Werk, das sich mit dem Mythos auseinandersetzt ist der *Roman de Troie* von Benoît de Sainte-Maure (ca. 1160). Diese altfranzösische Schrift hat außerdem starken Einfluss auf alle weiteren im Mittelalter erscheinenden Texte und war in ganz Europa unter den höheren Schichten verbreitet<sup>22</sup>. Der Text wurde auch in viele Sprachen übersetzt wie u.a. ins Lateinische, von wo aus er wieder zurückübersetzt wurde. Ein weiterer mittelalterlicher Text, der sich mit diesem Thema beschäftigt ist z.B. der *Eneasroman* von Heinrich von Veldeke (ca. 1170-1190).

Jedoch auch die großen Dichter des Mittelalters beschäftigten sich mit dem Troia-Mythos. So trifft z.B. Dante Alighieri in der *Göttlichen Komödie* auf Odysseus und Diomedes<sup>23</sup>, die sich in der Hölle befinden.

### 4.4. Verarbeitungen ab der Renaissance bis hin in die Gegenwart

Da man sich in der Renaissance im Rahmen des Humanismus wieder stark mit der Antike auseinandersetzte, ist es nur logisch, dass auch der Troia-Mythos eine Wiedergeburt erfuhr. Es wurde wieder altgriechisch gelernt, was durch das Aufkommen des Buchdrucks nur verstärkt wurde. Demnach wurden mehr antike Texte gelesen, die aufgrund der neuen technischen Möglichkeiten stark verbreitet wurden. Man beschäftigte sich wieder mehr mit antiken Texten und verarbeitete auch mehr antike Stoffe, was zur Folge hatte, dass viele große Dichter und Autoren Verarbeitungen des Troia-Mythos produzierten. Der Mythos hatte ab hier jedoch keinerlei religiöse Bedeutung mehr und die Werke legten den Schwerpunkt der Erzählung auf eine bestimmte Episode, die, ähnlich wie beim griechischen Drama, bestimmte Ideen oder tragische Sachverhalte nahebringen sollte. Viele der großen Künstler der Renaissance beschäftigten sich mit dem Stoff,

---

22 Reichenberger, Kurt (Hg.): *Der Trojaroman des Benoît de Sainte-Maure*. Nach der Mailänder Handschrift in Auswahl herausgegeben von Kurt Reichenberger. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1963. S. VI.

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

demnach soll hier nur ein kurzer Überblick gegeben werden. Auf dem Theater wurde der Mythos beispielsweise von Shakespeare (*Troilus und Cressida*, ca. 1601) behandelt und andere große Geister wie Goethe (*Iphigenie auf Tauris* 1779, *Achilleis*, die jedoch nie fertig gestellt wurde), Schiller (*Nänie* 1800, *Kassandra* 1802), sowie Heinrich v. Kleist (*Penthesilea* 1808) beschäftigten sich ebenfalls mit dem Mythos. Die Verarbeitungen beschränkten sich jedoch nicht nur auf Komplettbearbeitungen sondern lassen sich auch in Form von Vergleichen und Episoden in verschiedenen Werken wiederfinden. Vor allem die Bedeutung der *Ilias* und der *Odyssee* zu dieser Zeit wird durch ein Zitat aus Goethes *Die Leiden des jungen Werther* gut skizziert:

„Du fragst, ob du mir meine Bücher schicken sollst? - Lieber, ich bitte dich um Gottes willen, laß sie mir vom Halse! Ich will nicht mehr gelehret, ermuntert, angefeuert sein, braust dieses Herz doch genug aus sich selbst; ich brauche Wiegengesang und den habe ich in seiner Fülle gefunden in meinem Homer.“<sup>24</sup>

In dieser Zeit wurden die beiden Epen *Ilias* und *Odyssee* auch in die verschiedenen europäischen Sprachen übersetzt. Johann Heinrich Voss übersetzte die beiden Epen im späten 18. Jahrhundert in die deutsche Sprache. Es liegt uns aber auch eine Übersetzung der ersten beiden Gesänge der *Ilias* von F. Hölderlin vor.

Der Mythos fand allerdings nicht nur in der Literatur großen Anklang, denn es wurden auch Opern über den Stoff geschrieben, wie z.B. *Ritorno d'Ulisse in Patria* (1640) von Claudio Monteverdi, *Idomeneo* (1781) von W.A. Mozart, sowie *Elektra* (1909) von Richard Strauss.

Die Wiederentdeckung der antiken Mythen und Philosophien hatte zur Folge, dass vor allem *Ilias* und *Odyssee* wieder den Weg ins kollektive kulturelle Gedächtnis Europas fanden. Dies wurde auch dadurch verstärkt, dass in vielen Schulen Altgriechisch und Latein gelehrt wurde, wobei man sich mit Originaltexten auseinandersetzen musste und diese z.T. auswendig lernte. Altgriechisch und Latein waren wieder zu einem unverzichtbaren Fach für die intellektuelle Schicht geworden.

Mit dem Aufkommen des Films wurden auch recht früh altgriechische Mythen verfilmt. Dies liegt vor allem daran, dass der Film anfangs einen eher schlechten Ruf hatte und man ihn auf Jahrmärkten neben allerlei Kuriositäten fand. Mit der Darstellung von antiken Mythen wollte man dem Film mehr Salonfähigkeit geben. Dies lässt sich bereits in der Kurzfilmära sehen, da Georges Méliès in *L'île de Calypso: Ulysse et le géant Polyphème* (1905) darauf eingeht. Filmisch wurde der Stoff vor allem in den 1950er und 1960er Jahren verarbeitet (z.B. in Filmen wie *Helen of Troy*

---

24 Goethe, Johann Wolfgang v.: „Die Leiden des jungen Werther“. In: Goethe, Johann Wolfgang v.: *Werke*. Zweiter Band. Frankfurt a.M.: Insel Verlag. 1981. Dritte Auflage 1982.

(1956) und *L'ira di Achille* (1962)), da es sich hier um die Zeit der großen Monumentalfilme handelt. Doch auch gegenwärtig kann man ein großes Interesse bezüglich Troia und der griechischen Mythologie allgemein im Kino und Fernsehen beobachten, was sich durch eine Vielzahl qualitativ polarisierenden Filmen äußert (*The Odyssey*, *Helen of Troy* (2003), sowie *300*, *Clash Of The Titans*, *Disney's Hercules*, *Immortals* u.a.).

Doch auch im 20. und 21. Jahrhundert gab es viele wichtige literarische Verarbeitungen, wie viele Werke von Konstantínos Pétrou Kaváfis, Gedichte von W.H. Auden, sowie natürlich *Ulysses* (1922) von James Joyce und *Kassandra* (2008) von Christa Wolf. Die Mythosverarbeiten reichen mit *Ilium* (2003) von Dan Simmons sogar ins Science – Fiction Genre. Auch im neueren Theater kann man den Stoff u.a. bei Botho Strauss (*Ithaka* 1996) und Christoph Ransmayr (*Odysseus, Verbrecher. Schauspiel einer Heimkehr* 2010) finden.

Der Mythos erfreute sich vor allem um 2001 großer Popularität, da die Ausstellung *Troja, Traum und Wirklichkeit* sowie die neue *Ilias* - Übersetzung und die Forschungsthesen von Raoul Schrott eine recht große Medienpräsenz hatten. Auch in den Populärmedien taucht der Mythos recht oft auf. Bands wie Kollegium Kalksburg, Franz Ferdinand, Manowar, Blind Guardian, Symphony X, Jag Panzer und Virgin Steele behandelten in ihren Liedern z.T. Themen aus dem Troia – Sagenkreis. Auch auf YouTube lassen sich ebenfalls viele populäre, meist humoristische Verarbeitungen finden<sup>25</sup>.

---

25 Siehe z.B. <http://www.youtube.com/watch?v=Kxp8qPEwSXM> sowie [http://www.youtube.com/watch?v=W5H0\\_oWyleA](http://www.youtube.com/watch?v=W5H0_oWyleA)

## 5. Kurzer Überblick über die archäologische Forschungsgeschichte Troias und die damit verbundenen Diskussionen

Die Geschichte der archäologischen Untersuchungen um Troia gehen im wesentlichen auf Heinrich Schliemann zurück, der sich während seiner Forschung, nachdem er Troia zunächst an einem anderen Ort zu finden glaubte, an Frank Calverts Theorie orientierte und Troia auf dem Hügel Hisarlik im Nordwesten der Türkei vermutete<sup>26</sup>.

Die Art und Weise, wie er Troia fand, war sehr bemerkenswert, da er sich sehr stark an den geographischen Anhaltspunkten, die in der *Ilias* beschrieben werden, wie z.B. bestimmte Flussläufe o.ä. orientierte<sup>27</sup>. Man muss sich vorstellen, dass Schliemann durch das genaue Beachten von mythologischen geographischen Angaben den Punkt gefunden hatte, an dem Troia lag. Schliemann begann 1870 mit den Grabungsarbeiten am Hügel Hisarlik: Er ließ einen langen Graben durch den Hügel ausheben, wodurch er viel fand, aber auch viel unwiederbringlich zerstörte. Aus heutiger archäologischer Sicht würde man vor Entsetzen die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, jedoch handelte es sich bei Schliemann um einen Laien. Des Weiteren muss angemerkt werden, dass die archäologischen Arbeitsweisen damals noch etwas rustikaler waren.

Der Fund Schliemanns zog große Aufmerksamkeit auf sich. Dies hat vor allem mit wichtigen Funden, wie dem sog. 'Schatz des Priamos' zu tun. Hierbei handelt es sich um einen beachtlichen Goldschatz, der viel Schmuck beinhaltet und von Schliemann nach dem mythischen König Priamos so getauft wurde. Einige Zeit später wurde der junge Archäologe Wilhelm Dörpfeld von Schliemann gebeten, ihn bei den Grabungen zu unterstützen. Dieser plädierte dafür, die Grabungen vorsichtiger weiterzuführen, um nicht noch mehr zu zerstören. Er führte die Grabungen auch nach Schliemanns Tod im Jahr 1890 weiter.

Die nächste bedeutsame Grabungsepoche war unter der Leitung des amerikanischen Archäologen Carl W. Blegen (1932 – 1938)<sup>28</sup>. Hier wurden die Funde zum ersten Mal in die mykenische Zeit datiert. Durch die Datierung konnte man aber auch feststellen, dass viele der Funde sogar aus der Zeit vor dem eventuellen troianischen Krieg, der für gewöhnlich um 1200 v.Chr. angesetzt wird, stammt. Die Funde von Schliemann wurden daraufhin noch viel früher angesetzt<sup>29</sup>.

---

26 Vgl. Flügge, Manfred: *Heinrich Schliemanns Weg nach Troia. Die Geschichte eines Mythomanen*. München: DTV GmbH & Co. KG. 2001. S. 154 – 161.

27 Vgl. Schliemann, Heinrich: *Ithaka der Peloponnes und Troja. Archäologische Forschungen*. Mit einem Vorwort zur Neuausgabe sowie Namen- und Sachverzeichnis von Ernst Meyer. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1963. 14. - 22. Kapitel.

28 Vgl. *Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg mit Informationstafeln verfasst von der Grabungsleitung*. Druck: Bilnet Matbaacilik. Produktion: Zero Prod. Ltd. Abdullah Sokak 17, 34433 Beyoglu – Istanbul – Turkey. Überarbeitete 4. Auflage. 2012. S. 25.

29 Vgl. *Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg*. S. 26.

Ebenfalls erwähnenswert ist, dass Troia mehrere Siedlungsschichten aufweist, die aus grauer Vorzeit bis hin zu einer römischen Siedlung reichen, von denen man die sog. Schicht VIIa als die Schicht aus dem möglichen troianischen Krieg identifiziert hat<sup>30</sup>. Die Ausgrabungen, die seit 1982 in Troia stattfinden, werden vor allem von der Universität Tübingen durchgeführt<sup>31</sup>. Die wohl bekannteste Person aus dieser Grabungsepoche war der leitende Archäologe Manfred O. Korfmann, der sehr stark die Meinung vertrat, dass es den troianischen Krieg tatsächlich gegeben habe<sup>32</sup>. Unterstützt wird diese These auch von Joachim Latacz, einem bedeutenden deutschen Altphilologen, von dem auch eine deutsche Übersetzung der *Ilias* stammt. Latacz ist der Ansicht, dass Troia ein wichtiger Bündnispartner der Hethiter war<sup>33</sup>. Zusammenfassend kann man die Thesen der Verfechter eines historischen troianischen Krieges damit beschreiben, dass sie Troia VII für ein blühendes Handelsimperium halten, das diplomatische Verbindungen mit vielen zeitgenössischen Großmächten hatte und das durch einen Krieg, der anhand von Brandspuren und anderen Funden belegt werden soll, zerstört wurde<sup>34</sup>.

Diese These hat allerdings auch viele Gegner. Der wohl prominenteste unter ihnen ist der deutsche Althistoriker Frank Kolb, der Korfmanns und Lataczs These scharf angriff. Seiner Meinung nach hat Troia keine diplomatische und politische Relevanz zur Zeit eines möglichen troianischen Krieges gehabt. Er wirft Korfmann vor, die Funde künstlich umzuinterpretieren und damit seinen persönlichen Ruhm zu steigern. Die Unterstützung durch mehrere Konzerne<sup>35</sup> und vor allem durch die türkische Regierung, die durch die geographische Lage Troia laut Kolb einen Weg darin sähe, ihren EU – Beitritt zu begründen<sup>36</sup>, wird außerdem dahingehend interpretiert, dass Korfmann willentlich Funde verfälsche. Diese Debatte war sehr hitzig und wurde über mehrere Monate in den Medien geführt und sogar vor Gericht gebracht<sup>37</sup>.

Einer der neuesten Ansätze ist der von Raoul Schrott, der ebenfalls eine (allerdings sehr

---

30 Vgl. *Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg*. S. 45 – 66.

31 Zur gesamten Grabungsgeschichte vgl. *Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg*. S. 72 – 77.

32 Vgl. Korfmann, Manfred O.: „Was there a Troja War? Troy Between Fiction and Archaeological Evidence.“ In Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 20 – 26.

33 Vgl. <http://www.uni-tuebingen.de/troia/deu/streitgespraech.html>

34 Vgl. *Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg*. S.32 – 33, 59 – 60, sowie Abb.93 (S. 95).

35 u.a. Mercedes Benz, die wirtschaftlich von einem Beitritt der Türkei in die EU profitieren würden.

36 Die Handlung für eine der wichtigsten abendländischen Entwicklungen wäre auf türkischem Boden.

Vgl. Sezer, Ahmet Necdet: „Grußwort.“ In: „Troia – Traum und Wirklichkeit. Eine Einführung in das Thema.“ In: Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg, Troia Projekt des Instituts für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Braunschweigisches Landesmuseum Braunschweig, Herzog Anton Ulrich-Museum, Kunstmuseum des Landes Niedersachsen Braunschweig, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH Bonn (Hgg.): *Troia. Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur Ausstellung „Troia – Traum und Wirklichkeit“*. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH 2001. 2. Auflage.

37 Vgl. Kolb, Frank: *Tatort Troia*. Paderborn, Wien: Schönigh Verlag. 2010.

Vgl. Weber, Gregor: „Neue Kämpfe um Troia – Der Streit in den Medien.“ In: Zimmermann, Martin (Hg.): *Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt*. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006. S.165 – 178.

kontroverse) *Ilias* - Übersetzung verfasste<sup>38</sup>. Laut ihm habe Homer den troianischen Krieg in Kilikien spielen lassen, da er dort viele Landschaftshinweise finden konnte, die ebenfalls in der *Ilias* auftauchen<sup>39</sup>. Auch diese These wurde in der Fachwelt sehr hitzig diskutiert und ist noch immer stark umstritten.

Man sieht also, dass die Forschung um den troianischen Krieg noch lange nicht am Ende ist und dass die Frage über die Historizität eines troianischen Krieges ebenfalls noch nicht geklärt ist.

---

38 Vor allem die klassische Philologie ist empört über die Übersetzung, da es sich hier mehr um eine Verarbeitung handelt, weil die Homerische Sprache stark abgeändert und banalisiert worden sei.

Vgl. Homer: *Ilias*. Übertragen von Raoul Schrott. Kommentiert von Peter Mauritsch. München: Carl Hanser Verlag. 2008.

39 Vgl. <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/romanatlas/tuerkei-adana-homer-iliad-1513609.html>

Vgl. Schrott, Raoul: *Homers Heimat. Der Kampf um Troia und seine realen Hintergründe*. München: Carl Hanser Verlag. 2008.

## 6. Historische Vorbilder und Verarbeitungen in den sich mit Troia beschäftigenden modernen visuellen Unterhaltungsmedien

### 6.1. Einführung

Dieser Abschnitt soll sich mit den historischen Vorbildern der Ausstattung, also Bauten, Kostüme etc. sowie mit einigen Handlungen, wie z.B. Riten auseinandersetzen. Es sei hier jedoch angemerkt, dass der Verfasser dieser Abhandlung kein Historiker sondern Theater-, Film- und Medienwissenschaftler ist und auch diese Schrift keine historische Abhandlung ist.

Die Frage nach der Historizität der Darstellungen in den hier behandelten Medien ist für das Ergebnis der Arbeit von großer Wichtigkeit. Dies liegt zunächst daran, dass der visuelle Faktor bei Filmen und Spielen einen großen Einfluss auf das jeweilige Publikum hat. Vor allem durch die Optik wird hier eine Stimmung kreiert, die für die Darstellung eines Mythos von großer Bedeutung ist. Die Frage, wie genau ein Medium den Troia-Mythos darstellt, lässt außerdem Schlüsse auf das Verhältnis dieses Mediums zur Historisierung des Mythos ziehen.

Die Frage, ob es Troia in der Form, wie es in der Legende beschrieben wird, bzw. ob es den troianischen Krieg gab, wurde bereits angeschnitten und stellt noch immer einen großen Diskussionspunkt dar, dessen Ende auch noch nicht bald in Sicht zu sein scheint<sup>40</sup>.

Da es sich bei der gesamten Troia-Thematik um einen Mythos handelt, muss auch berücksichtigt werden, dass ein Mythos nicht eindeutig der puren Fiktion zugeordnet werden kann. Das hat zur Folge, dass man den Stoff generell in einer historischen Epoche ansetzt, die die Forschung für diesen am plausibelsten erklärt hat<sup>41</sup>. Im Falle des Troia-Mythos handelt es sich um die mykenische Epoche, die in der Mitte des 2. Jahrtausends vor Christus im griechischen Raum anzusiedeln ist. Dies ist für unsere Untersuchungen durchaus von Relevanz, da man anhand der Ausstattung und der Ästhetik von Filmen Rückschlüsse darauf ziehen kann, inwiefern der Troia-Mythos als wahrhaftig historisches Ereignis oder als rein fiktive Geschichte dargestellt wird.

In den meisten Antikfilmen werden die Ausrüstung, die Kleider usw. nur angedeutet, ohne dass eine große historische Genauigkeit dahintersteht. Man muss hier allerdings das Faktum berücksichtigen, dass ein Film auch hohe Produktionskosten hat und eventuell viele Darsteller mit historischer Ausstattung ausgerüstet bzw. angezogen werden müssen (dies gilt vor allem für Filme, die vor dem Zeitalter der digitalen Überarbeitung entstanden). Daher sollte man es mit der Darstellung von historischer Ausrüstung nicht allzu genau nehmen. Hierzu ein Beispiel:

---

40 Vgl. 5.

41 Vgl. 2.1.

Der Film *Gladiator* von Ridley Scott zeigt eine Vielzahl Darsteller in römischer Ausrüstung. Diese tragen u.a. die sog. 'lorica segmentata', den Schuppenpanzer, den die römische Armee seit der Mitte des ersten Jhdts. n. Chr. in Verwendung hat. Die Ausrüstung der Legionäre sieht für den Laien sehr echt und historisch korrekt aus. Wenn man sich allerdings sehr intensiv mit der historischen Ausrüstung der damaligen Legionäre auseinandersetzt, wird man einige Fehler entdecken, die die Ausrüstungen als nicht authentisch klassifizieren. Dies ist allerdings für den durchschnittlichen Kinobesucher nicht von Bedeutung. Der Punkt ist hier, dass der Film durch die beinahe authentische Ausstattung das Prädikat 'historisch' für sich beansprucht<sup>42</sup>.

Als Gegenbeispiel soll der Film *300* angesprochen werden, da es sich bei diesem Film vom Design her klarerweise um eine fiktive Erzählung handelt, die in diesem Fall auf einem Comic basiert. Der Kinobesucher weiß, wenn er die Spartaner, die nur mit Beinschienen, Helm, Umhang, Speer und Schwert ausgerüstet sind, sieht, dass es sich dabei nicht um eine historische Darstellung handelt. Stattdessen werden nur bestimmte historische Gegenstände (wie z.B. der Hoplitenschild) stilistisch dargestellt, um die fiktive Geschichte in einer ungefähren, aber nicht näher definierten Epoche anzusiedeln. Des Weiteren wird die Ausrüstung auf die Gegenstände mit dem größten Wiedererkennungswert reduziert, was sie zwar einem bestimmten Kulturkreis und einer bestimmten Zeit zuordnet, jedoch bleibt letztere relativ vage. Im Fall von *300* lässt sich dies jedoch recht einfach rekonstruieren, da der Film die Schlacht bei den Thermopylen behandelt<sup>43</sup>.

### 6.1.1. Der Archetyp der Kriegerdarstellung im Antikfilm

Man kann bei der Repräsentation von Kämpfern im Antikfilm oft eine bestimmte Darstellungskonvention beobachten. Der griechische Krieger wird im Normalfall als Hoplit gezeigt, d.h. als schwer gerüsteter Krieger mit großem Rundschild, Speer, Brustpanzer<sup>44</sup> und Helm<sup>45</sup>, der normalerweise in einer Phalanx kämpft<sup>46</sup>. Den Ursprung dieses Archetyps kann man bereits in der

42 *Gladiator*. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: David Franzoni, John Logan & William Nicholson. USA/UK: Universal Pictures / DreamWorks LLC 2000. Fassung: Kauf-DVD. Universal Pictures (Benelux), 2004. 150'.

43 *300*. Regie: Zack Snyder. Drehbuch: Zack Snyder, Kurt Johnstad, Michael B. Gordon. USA: Warner Bros. / Legendary Pictures, 2006. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. Pictures, 2007. 112'.

44 Die Rüstung am Torso und Beinen wird allerdings bei Vasenmalereien manchmal weggelassen um den athletischen, wehrhaften Körper des Kriegers zu zeigen und seine Stärke und Kampfkraft zu unterstreichen. Dieses Stilmittel wird z.T. auch in der Malerei der Renaissance verwendet.

Vgl. Abb.3.: Leonidas bei den Thermopylen v. Jacques Louis David.

45 Hierbei wird meist ein Helm des korinthischen Typs genommen, da dieser den größten Wiedererkennungswert hat, obwohl z.B. Sparta und Athen in ihrer Blütezeit andere Helme verwendeten.

Vgl. Abb. 4.: Attischer Hoplitenhelm.

46 Der römische Krieger, bzw. Legionär, denn etwas anderes wird im Historienfilm meist nicht gezeigt, wird meist mit einem großen, eckigen Schild, einem Segmentpanzer (wahrscheinlich basierend auf der lorica segmentata) oder



*Ilias* finden, wo viele Krieger als mit Speer und Schild bewaffnet dargestellt werden. Des Weiteren kann festgestellt werden, dass der Krieger bereits auf sehr frühen antiken griechischen Vasenmalereien mit genau diesen beiden Attributen gekennzeichnet wird<sup>47</sup>. Allerdings muss bei letzteren berücksichtigt werden, dass diese nicht die historischen Ausstattungen zeigen, sondern den Mythos in ihre eigene Entstehungszeit versetzen und die Figuren mit zeitgenössischen Kleidern, Waffen etc. darstellen. Die *Ilias* tut dies zwar auch, fügt aber immer wieder verschiedene Details aus der mykenischen Zeit ein, wie z.B. den sog. Eberzahnhelm<sup>48</sup>, einem Fundstück aus der mykenischen Epoche<sup>49</sup>.

Der Krieger wird auf den griechischen Vasen beinahe immer als Hoplit dargestellt, egal ob es sich dabei um eine reale oder fiktive bzw. mythologische Figur handelt. Es gibt sogar eine Darstellung von Amazonen, die sich zum Kampf rüsten und ebenfalls die Hoplitenausrüstung anlegen<sup>50</sup>.

Dies ist wahrscheinlich der Grund dafür, dass im Antikfilm der griechische Krieger meist mit dieser klassischen Ausrüstung dargestellt wird. Die Erscheinung ist absolut unverwechselbar und kommt in vielen anderen Bearbeitungen ebenfalls vor, die von der Vasenmalerei bis hin zur Malerei der Renaissance zu finden sind.

Die oben beschriebenen Darstellungskonventionen werden auch im modernen Unterhaltungskino verwendet: Im bereits angesprochenen Film *300*, der auf einem Comic basiert, werden die Spartaner ohne Rüstung gezeigt. Dies kann man bereits in der griechischen Vasenmalerei finden, wo Krieger z.T. auch ohne schützenden Brustpanzer und Beinschutz dargestellt werden, um ihre athletischen und kräftigen Körper zu betonen und dadurch ihre Kampfkraft und Wehrhaftigkeit zu unterstreichen<sup>51</sup>.

---

einer Lederrüstung, einem Helm vom Gallischen bzw. Italischen Typ, oder einem Helm, der dem der Militärtribunen nachempfunden ist, einem Speer (Wurf- oder Stoßspeer sind beide vertreten) und einem Gladius dargestellt. Die Farben, die die Kleidung und der Schild klassischerweise haben, sind meist rot. Diese Ausrüstung entspricht ungefähr dem Zeitraum zwischen Mitte 1. und 3. Jhdt. n. Chr., welche allerdings in Filmen auch oft für die Zeit Cäsars (Mitte 1. Jhdt. v. Chr.) und Augustus (Anfang 1. Jhdt. n. Chr.) verwendet wird. Es handelt sich aber bei der oben erwähnten Ausrüstung um den Archetyp, der auch durch andere populäre Bearbeitungen der römischen Antike bestätigt wird (z.B. bei *Asterix*). Erst seit neuestem wird Wert auf historisch korrekte Ausstattung gelegt (siehe hierzu die Fernsehserie *ROM*), was allerdings nicht bedeutet, dass diesem Anspruch auch genüge getan wird.

47 LIMC I,1 (1981) Achilleus Nr. 506. Der Krieger, der zwar oft mit Achill in Verbindung gebracht wird, wofür es aber keinen konkreten Hinweis gibt, erhält von einer Frau den Schild, der für die Waffen an sich steht (der Schild ist zugleich das auffälligste Ausrüstungsteil des Kriegers). Das Bild entstand ca. 670 v. Chr., also innerhalb eines Jahrhunderts nach Entstehung von Homers *Ilias*.

48 Vgl. Homer: *Ilias*. Übersetzung, Nachwort und Register von Roland Hampe. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1979. X. Gesang, Vers 261 – 265.

49 Vgl. Abb. 5, 6, 7. Rekonstruktionen und Originale von mykenischen Rüstungsteilen.

50 LIMC I,1 (1981) Amazonen Nr. 740.

Vgl. Abb. 8.

51 Vgl. Fitton, J. Lesley: „*Troy and the Role of the Historical Advisor*.“ In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 101.

Man kann bezüglich der Ausstattung einen sehr großen Unterschied zwischen älteren und neueren Filmen feststellen. Dies hat wahrscheinlich nicht unerheblich mit den neuen Forschungsmethoden und neuen Forschungsergebnissen zu tun, jedoch ist es sehr naheliegend, dass ein Film, der ein Thema behandelt, das von Zaubern, Fabelwesen, großer Schlachten, Göttern und generell übernatürlichem handelt, von den neuen Möglichkeiten, die die digitalen Spezialeffekte bieten, durchaus profitiert. Das mag zwar für dieses Thema auf den ersten Blick nur von marginaler Bedeutung sein, jedoch ist es enorm kostengünstiger, eine Armee gut digital zu animieren, als eine Armee aus Statisten auszurüsten, zu koordinieren und zu bezahlen. Dies wiederum hat die Folge, dass die Qualität der Ausstattung etwas höher gesetzt werden kann.

## 6.2. Troy (deutscher Titel: Troja)(2004)

*Troy* ist zugleich der bekannteste und der jüngste Film, der sich intensiv mit dem troianischen Krieg auseinandersetzt. Es handelt sich bei diesem Film auch um einen Monumentalfilm aus Hollywood, jedoch ist *Troy* einer der ersten Filme, die wieder antike Stoffe verarbeiten, nachdem der antike Monumentalfilm einen längeren Zeitraum relativ unpopulär war. Die hier bearbeitete Fassung ist nicht die Kinofassung, sondern der Director's Cut, da dieser ca. eine halbe Stunde länger als die Kinofassung ist, was vor allem für die diegetische Analyse sehr wichtig ist und hier die diegetische und historische Analyse den selben Film behandeln soll.

Das erste Bild im Film zeigt eine Karte, auf der Griechenland und der westliche Teil Kleinasien dargestellt ist. Auf ihr sind wichtige Städte eingezeichnet. Auch wenn bestimmte Orte eher unbekannt bzw. nicht auffindbar sind, ist der Großteil geographisch (Orchomenos liegt z.B. falsch) und auch orthographisch (auf der Karte steht „Phtia“(sic!)) richtig. Es fällt auf, dass es sich bei den Städten um mykenische Städte handelt, die in der Epoche nach den sog. dunklen Jahrhunderten keine große Rolle mehr spielten und die auch die Heimat der wichtigsten Hauptpersonen sind (dazu mehr in der diegetischen Analyse)<sup>52</sup>. Interessant ist auch, dass bestimmte Städte, die typisch für Griechenland sind (z.B. Athen), nicht auf der Karte erscheinen.

Troia befindet sich auf der Karte an der Stelle, wo Heinrich Schliemann am Hügel Hisarlik grub. Der Delphin, den man in der Ägäis sieht, erinnert auch an die Wandbemalungen im Baderaum von Knossos, was zeitlich durchaus passend wirkt<sup>53</sup>.

Eine konkrete zeitliche Einteilung ist das erste, das nach dem Titel des Films zu sehen ist<sup>54</sup>. Die Handlung des Films wird vor 3200 Jahren angesetzt, was ungefähr der Zeit entspricht, in der man den troianischen Krieg in der Forschung für gewöhnlich ansetzt<sup>55</sup>. Dies allein ist schon eine Aussage, die dem Film eine sehr stark zum historischen tendierende Note gibt. Die weitere schriftliche Einführung des Films soll in der diegetischen Analyse behandelt werden, hier ist jedoch noch von Belang, dass Troia als größter Rivale der „emerging Greek nation“ dargestellt wird<sup>56</sup>. Die Darstellung Troias als großer Rivale Griechenlands erinnert an die Thesen, die Korffmann aufstellte, nach denen Troia ein großes Handelsimperium gewesen sein muss<sup>57</sup>. Auch die Erwähnung der sich

---

52 *Troy*. Director's Cut. Regie: Wolfgang Petersen. Drehbuch: David Benioff. USA/UK/Malta: Warner Bros. 2004. Fassung: Kauf-DvD. Warner Bros. Home Entertainment, 2007. 196'. 00:47.

53 Vgl. Abb. 9.

54 *Troy* 00:43.

55 In der Forschung ist mittlerweile die Annahme, dass der troianische Krieg, sollte es ihn denn überhaupt gegeben haben, um das Jahr 1200 v. Chr. stattgefunden haben könnte, recht verbreitet.

56 *Troy* 01:08.

57 Vgl. Troia/Wilusa. *Überblick und offizieller Rundweg*. 2012., S. 32 – 33.

herausbildenden griechischen Nation ist interessant, da der Troia-Mythos bzw. die *Ilias* sehr stark zum Einheitsgedanken der Griechen beitrug. Jedoch darf man nicht vergessen, dass es in der Antike nie einen griechischen Staat, wie er jetzt existiert, gab. Selbst in der klassischen griechischen Antike (also ca. 600 – 300 v. Chr.) bestand Griechenland aus Stadtstaaten, die sich gegenseitig bekämpften<sup>58</sup> und sich nur in Zeiten größter Not militärisch verbündeten<sup>59</sup>. Einzig unter Alexander dem Großen wurde ganz Griechenland beherrscht. Kulturell gesehen waren die einzelnen Regionen Griechenlands jedoch relativ ähnlich, was den Begriff 'Nation' noch nicht rechtfertigt, jedoch halbwegs verständlich macht. Demnach gab es auch keine „Greek Army“ im klassischen Sinne, da jeder Fürst seine eigene Armee befehligte bzw. anführte<sup>60</sup>.

### 6.2.1. Bauten

#### 6.2.1.1. Sparta

Ein Punkt, der bis jetzt noch nicht angesprochen wurde ist die geographische Lage von Sparta. Sparta selbst liegt relativ weit im inneren der Peloponnes, was des Öfteren in Filmen die Flucht über den Seeweg etwas problematisch macht. In *Troy* wird dieses Problem damit behoben, dass der Handlungsort nicht Sparta selbst, sondern nur der Hafen von Sparta ist<sup>61</sup>. Wo genau sich der historische Hafen befand ist hier allerdings nicht erläutert. Wenn man über die geographische Lage Spartas allerdings nicht im Bilde ist, könnte man jedoch annehmen, dass Sparta am Meer liegt, doch dies wird durch die Karte, die am Anfang gezeigt wurde, ausgeschlossen. Die Landschaft ist sehr zerklüftet und weist viele Klippen und kleine Gewächse auf, was typisch für mediterrane Landschaften ist, jedoch für einen Hafen eher ungeeignet ist. Die Bauwerke, die an die Klippen gebaut sind (was auch eher untypisch ist) zeichnen sich durch eine sehr eckige Bauweise aus, die man bei vielen mykenischen und minoischen Bauwerken finden kann<sup>62</sup>. Vor allem die Verzierungen auf den Dächern erinnern stark an die Bauten in Knossos, wo diese stilisierten Stierhörner ebenfalls sichtbar sind<sup>63</sup>.

Der Raum, in dem das Bankett stattfindet, ist farblich gesehen relativ schmucklos. Architektonisch zeichnet er sich durch eckige Steinverzierungen aus<sup>64</sup>. An den Wänden kann man ausmodellerte

---

58 z.B. im peloponnesischen Krieg, in dem sich Sparta und Athen mit ihren jeweiligen Verbündeten bekämpften.

59 Das wohl bekannteste Beispiel hierfür stellen die sog. Perserkriege dar.

60 *Troy* 01:20.

61 *Troy* 10:52.

Vgl. *Troy* – Abb. 1.

62 Vgl. Abb. 10, 11, 12. Hierbei handelt es sich um Rekonstruktionen des Palastes von Pylos und der Festung Mykene, sowie den berühmten Säulen von Knossos.

63 Vgl. Abb. 13.

64 *Troy* 10:54.

figurale Verzierungen finden, die Schlachtenszenen darstellen<sup>65</sup>. Auch hier sind die typischen Rundschilder und Speere sichtbar, die in allen bereits behandelten Medien auftauchen und charakteristisch für die griechischen antiken Krieger sind, hier jedoch einen Anachronismus darstellen. Die Helme stellen jedoch eine Ausnahme dar, da es sich hier nicht um die typische korinthische, sondern um eine einfachere, allerdings auch exotischere Form handelt<sup>66</sup>. Dies entspringt wahrscheinlich eher der Phantasie als historischen Fakten. Fast alles in diesem Raum ist aus unbemaltem Stein (sogar die Tafel) was zusammen mit den Fackeln dem Palast von Sparta einen sehr rustikalen und unwohnlichen Charakter gibt. Dies unterstreicht Spartas antagonistischen Charakter in diesem Film, da auch die Fresken Sparta als kriegsverherrlichenden Staat darstellen. Obwohl dies im Film nicht angesprochen wird, ist Sparta im öffentlichen Bewusstsein immer ein sehr roher, kriegsverherrlichender Stadtstaat, der über wenige große Kunst- und Kulturerzeugnisse verfügt. Man könnte spekulieren, dass dies hier angedeutet wird. Diese hier angesprochene Kriegergesellschaft ist allerdings zur mykenischen Zeit noch nicht vorhanden, denn damals war Sparta eine normale Stadt, die sogar berühmt für bestimmte Kunsterzeugnisse war<sup>67</sup>.

Wie bereits des Öfteren erläutert, zeichnen sich die Paläste aus der mykenischen Epoche durchaus durch kunstfertige und bunte Wandbemalungen aus, die hier nicht zu finden sind. Das einzige, was dem etwas entgegenkommt, sind die Linien auf den Wänden von Helenas Gemach<sup>68</sup>. Ansonsten kann man viele Öllampen, Feuerschalen und typische Keramik erkennen, die, wie der gesamte Raum, zwar fast nie Bemalung aufweist, jedoch ansonsten recht authentisch wirkt. Die wenigen sichtbaren Bemalungen erinnern durch ihre Formen auch an mykenische Muster, die man auf Keramikfunden sehen kann<sup>69</sup>. Auch die Requisiten, die man auf dem Tisch sieht, wirken auf den ersten Blick generell antik, auch wenn man sie nur schwer in eine bestimmte Zeit einordnen kann. Bei näherem Betrachten kann man jedoch feststellen, dass auch für die mykenische Zeit typische Keramikformen verarbeitet wurden<sup>70</sup>. Auch hier wird die rustikale Ästhetik Spartas fortgesetzt<sup>71</sup>. Dies trifft auch auf den Thron zu, der sich durch einfache Muster auszeichnet und durchaus vom Stil in die vom Film behandelte Epoche passt<sup>72</sup>.

Die Gefäße, aus denen Menelaos und Hektor trinken, sind von mykenischen Funden inspiriert, was

---

65 *Troy* 11:02.

Vgl. *Troy* – Abb. 2.

66 *Troy* 11:05, 11:15, 11:21, 11:54.

67 Dies hielt auch bis ins 6. Jhd v. Chr. an. Die Kriegergesellschaft gab es zuvor noch nicht und demnach hatte Sparta ebenfalls eine sehr reiche materielle Kultur.

68 *Troy* 20:55.

69 *Troy* 11:54, 13:24, 18:05.

70 *Troy* 15:33.

Vgl. Abb. 14, 15.

71 *Troy* 11:20.

72 *Troy* 11:38.

Vgl. *Troy* – Abb. 3.

sich durch den Henkel an der Seite äußert, und weisen u.a. Ähnlichkeiten zur sog. Keftiu-Tasse, einem wichtigen Fundstück aus der mykenischen Zeit, auf<sup>73</sup>. Auch die sog. Trankspende, die auch an anderen Stellen im Film vorkommt<sup>74</sup>, ist historisch belegt und lässt sich in vielen Kulturen, wie auch der griechischen finden<sup>75</sup>.

Der Stil der Architektur wird in Helenas Gemach fortgeführt, das sehr karg und nicht wohnlich wirkt, was durch die Feuerstelle in der Mitte des Raumes verstärkt wird. Dies erinnert ein wenig an die mykenischen Megara<sup>76</sup>, jedoch weist der restliche Raum keine weiteren Hinweise hierzu auf<sup>77</sup>. Der Raum wirkt allerdings sehr viel gemütlicher, nachdem Paris Helena besucht hat. Dies liegt vor allem am Licht und den weißen Vorhängen, die davor nicht gut sichtbar waren. Über die Historizität des Kissens lässt sich auch hier streiten<sup>78</sup>. Erwähnenswert ist an dieser Stelle auch die Statue, die man in Helenas Raum finden kann und die an ägyptische Werke erinnert<sup>79</sup>.

Die für die Megara typische Feuerstelle lässt sich auch in einem der Festsäle finden, jedoch ist auch hier nichts zu finden, was die Anspielung unterstreicht. Die Möbel wirken allesamt recht rustikal und antik, wobei hier auch römische Einflüsse zu finden sind<sup>80</sup>. Der singende Troer könnte eine Anspielung auf einen Aöden, oder einen Rhapsoden sein, jedoch spielt er die Instrumente nicht selbst. Auch seine Kleidung verrät, dass er ein Krieger und kein Sänger ist. Hektors Aufforderung, ihre Überfahrt mit einem Opfer zu segnen war ein verbreiteter Ritus<sup>81</sup>.

#### 6.2.1.2. Troia

Troia ist in diesem Film eine sehr große Stadt, die wahrscheinlich größer als das antike Rom während seiner Blütezeit ist<sup>82</sup>. Dies ist aber für eine Stadt aus dem zweiten vorchristlichen Jahrtausend viel zu groß. Jedoch muss dem Zuschauer, der die Städte der heutigen Zeit kennt, die Größe und Macht Troias gezeigt werden, weswegen diese Dimensionen benutzt werden. Der Stil

---

73 *Troy* 11:39, 11:41, 12:13.

Vgl. Abb. 16.

Vgl. *Troy* – Abb. 4.

74 *Troy* 38:14 – 38:20.

75 *Troy* 12:13. Darstellungen von Trankspenden kann man auf Vasenmalereien finden. Auch in der *Ilias* lassen sich Beweise für diesen Ritus finden.

Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) IX. Gesang, Vers 712.

76 Ein Megaron ist eine typisch mykenische Form des Thronraumes. Dieser ist beinahe quadratisch und verfügt über eine Feuerstelle in der Mitte, um die vier Säulen die Ecken eines weiteren Quadrats bilden.

Vgl. Abb. 17.

77 *Troy* 13:37.

Vgl. *Troy* – Abb. 5.

78 *Troy* 15:38.

79 *Troy* 20:55.

80 *Troy* 20:43.

81 *Troy* 17:50 – 17:56.

82 *Troy* 35:09.

Vgl. *Troy* – Abb. 6.

der Gebäude unterscheidet sich nur wenig von dem, was bis jetzt in diesem Film zu sehen war: Man findet eckige Gebäude mit Zinnen, die hin und wieder an Knossos erinnern. Dass vor allem der minoische Stil sehr stark für die Darstellung von Troia (mit Ausnahme der Mauern) benutzt wurde, lässt sich damit erklären, dass die minoische und mykenische Kultur z.T. koexistierte. Man nimmt an, dass die Mykener eine Invasion auf Kreta führten und die Minoer besiegten. Es gibt also einen historischen Konflikt zwischen zwei großen Kulturen, die ungefähr in die Zeit des troianischen Krieges passen. Dass die Griechen den mykenischen Stil für sich beanspruchen, ist nur logisch, da Agamemnon, der oberste griechische Fürst, der König von Mykene ist. Demnach macht es Sinn, dass Troia in diesem Film starke minoische Züge hat.

Die Fundamente der Mauern können von den Ausgrabungen am Hügel Hisarlik inspiriert sein<sup>83</sup>. Dies trifft außerdem auf die Zitadelle bzw. den Palast zu, der von den Dimensionen mit den Funden in Kleinasien übereinstimmen könnte<sup>84</sup>.

Die Stadt ist von mehreren Grünflächen gezeichnet<sup>85</sup>, was den Reichtum der Stadt noch unterstreicht und einen starken Gegensatz zum schroffen, eher unwirtlichen Sparta darstellt. Rein geographisch gesehen ist auch die Landschaft an die Region um den Hügel Hisarlik angelehnt, da man einerseits ein Gebirge, das wahrscheinlich das Idagebirge darstellen soll, und andererseits die Küste von der Stadt aus sehen kann<sup>86</sup>. Des Weiteren lässt sich feststellen, dass auch die Vegetation des Mittelmeerraumes nachgestellt wird, da man hin und wieder Olivenbäume sehen kann und die Landschaft um Troia auch recht mediterran wirkt, obwohl die Einstellungen vor den Mauern in Mexiko gedreht wurden<sup>87</sup>. Die Mauern Troias sind auch in diesem Film extrem hoch und zudem verputzt, was eher für eine mythische Darstellung spricht, da die meisten Funde von Befestigungsmauern aus dieser Zeit nicht verputzt waren<sup>88</sup>.

Dass Knossos einer der wichtigsten Einflüsse für *Troy* ist, äußert sich vor allem durch die Säulen. Man kann hier die sich nach unten verjüngenden Säulen erkennen, deren Vorbild man im Palast von Knossos findet<sup>89</sup>. Hier sind die Säulen allerdings noch gerillt, wie die, die man z.B. am Parthenon in Athen, das im 5. Jhdt. v. Chr. errichtet wurde, sehen kann, was den minoischen Einfluss im Film

---

83 *Troy* 35:09, 35:39.

Vgl. Abb. 18 – 23.

84 Vgl. *Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg*. Abb. 49.

85 *Troy* 42:59.

86 *Troy* 35:09, 38:25, 39:20.

87 *Troy*, 35:39, *Troy*, Disc 2 19:29, 46:10, 1:04:24, sowie Dokumentation über die Produktion.

88 *Troy* 49:07. 1:09:52.

Vgl. Abb. 24 – 27. Hierbei handelt es sich um die mykenischen Burgen von Mykene, Tyrins und Orchomenos.

89 *Troy* 35:57, 36:05, 36:23, 37:27.

Vgl. *Troy* – Abb. 7

Vgl. Abb. 12.

wieder relativiert<sup>90</sup>. Die vielen Holzbauten in der Stadt relativieren den prachtvollen Charakter<sup>91</sup>. Dies hat zur Folge, dass die Stadt realistischer wirkt und sich dadurch mehr vom Mythos abgrenzt. Die Stadt besteht aus hellen Steinen, die einen großen Kontrast zur Architektur von Sparta darstellen, allerdings findet man auch in Troia wenige bis keine Wandbemalungen. Die wenigen, die man sieht, erinnern außerdem sehr an den römischen Stil<sup>92</sup>, weisen nur selten typisch griechische Motive auf<sup>93</sup> und zeichnen sich außerdem durch einen sehr einfachen Stil aus. Es werden aber auch bunte Farben verwendet, die nicht zu grell sind, was den Kulissen eine realistische Note gibt<sup>94</sup>. Vor allem ein gedecktes Türkis ist in Troia sehr oft vertreten<sup>95</sup>. Die typischen griechischen Muster lassen sich in Troia nur sehr selten finden, was damit zusammenhängen kann, dass so eine klare Trennlinie zur griechischen Kultur gezogen wird. Es finden sich auch einige dreidimensionale Fresken<sup>96</sup>, die stilistisch zwischen hethitischen<sup>97</sup>, ägyptischen und mykenischen bzw. minoischen Malereien und Bildhauereien angesiedelt sind. Die hethitischen Einflüsse kann man insofern begründen, da es sich dabei um eine Forschungstheorie handelt, die viel diskutiert wird und die u.a. von Manfred O. Korfmann, vertreten wurde:

„So gesehen, passt es durchaus zu den homerischen Schilderungen, aber auch zu einem offenbar wichtigen Ort Wilusa, mit dem die damalige Großmacht der Hethiter einen Vasallenvertrag abgeschlossen hat (ca. 1285 v.u.Z. = Troia VII bzw. Vii).“<sup>98</sup>

Man kann auch einige Götterstatuen sehen, die stark an berühmte Werke erinnern<sup>99</sup>. Eine dieser Statuen befindet sich in den Gärten Troias und stellt anscheinend Aphrodite dar. Die Statue wirkt wie eine Mischung aus frühgriechischer und ägyptischer Kunst<sup>100</sup>. Eine Vielzahl der Statuen

---

90 *Troy* 35:21 – 36:31.

91 *Troy* 35:32. 35:39, 47:34.

92 *Troy* 41:58.

Vgl. *Troy* – Abb. 8.

93 *Troy* 45:39.

94 *Troy* 1:16:22.

95 Siehe z.B. *Troy* 17:48.

96 *Troy* 37:00, 45:28.

97 Auf die Verbindung wird auch im Film eingegangen, da Nestor folgendes sagt: „If we leave now we lose all credibility. If the Trojans can beat us so easily, how long until the Hittites invade?“ (*Troy* 1:35 – 1:45).

98 *Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg*. S.27 – 28.

99 *Troy* 38:46.

Vgl. *Troy* – Abb. 9.

Vgl. Abb. 28. Hierbei handelt es sich um eine Rekonstruktion der Zeusstatue in Olympia. Sogar die in der Hand gehaltenen Attribute sind beinahe ident. Ähnliches trifft auf *Troy* 40:53. zu, da eine der kleineren Statuen von der Körperhaltung stark an die berühmte Poseidon- oder Zeusstatue aus dem Nationalen Archäologischen Museum Athen erinnert:

Vgl. Abb. 29. Da sie einen Dreizack trägt, handelt es sich dabei wohl um Poseidon.

100 *Troy* 1:13:50.



befindet sich außerdem im Ratssaal von Troia, der außerdem ein Tempel sein könnte<sup>101</sup> und der über ein Atrium verfügt, das wiederum aus der römischen Epoche stammt<sup>102</sup>. Über die Götter lässt sich außerdem sagen, dass sich die Statuen in zwei Gruppen gegenüberstehen. In einer von ihnen befindet sich Poseidon und Athene, in einer anderen eine Figur mit einem Bogen, wobei es sich entweder um Artemis oder Apoll handeln kann<sup>103</sup>. Man kann also vermuten, dass jede der Gruppen für eine der göttlichen Parteien während des troianischen Krieges stehen. Zeus sitzt als einziger unparteiischer zwischen ihnen, wobei seine Größe ihn über die anderen erhaben macht. Der Thron von Troia ist zwar keinesfalls mykenisch und entspringt wohl eher der Phantasie, passt aber zur Ästhetik Troias und kontrastiert durch seine Kunstfertigkeit stark mit seinem Gegenstück in Sparta<sup>104</sup>.

Generell wirkt Troia sehr viel wohnlicher, freundlicher und offener als Sparta. Dies unterstreicht Troias protagonistische Rolle in diesem Film. Die bereits behandelten Feuerstellen, die an die Megaronbauweise erinnern, sind auch in Troia zu finden. Jedoch wirkt hier der Raum sehr viel offener und freundlicher, was jedoch nicht bedeutet, dass das Megaron richtig dargestellt wird<sup>105</sup>. Die Betten wirken ebenfalls eher unhistorisch. Andere Möbel sind jedoch recht gut in den Stil Troias integriert, was die Historizität schwer erkennbar macht<sup>106</sup>. Man kann an manchen Stellen auch transparenten Stoff erkennen, der als Vorhang o.ä. verwendet wird<sup>107</sup>. Transparenten Stoff gab es in der Antike bereits, was man z.B. an den koischen Gewändern erkennen kann, die sich dadurch auszeichneten. Man darf jedoch nicht vergessen, dass diese Art von Gewändern im Normalfall, wie auch in diesem Film über undurchsichtigen Stoffen getragen wurde. Auch die Darstellung auf verschiedenen Vasen beinhaltet manchmal scheinbar durchsichtige Stoffe, jedoch hängt dies damit zusammen, dass die griechische Vasenmalerei keine Realitätsabbildung darstellt, sondern insofern versucht, den Menschen, der das Gewand trägt, besser zu charakterisieren.

Es wird in diesem Film zwar nicht explizit auf die große Handelsmacht Troia eingegangen<sup>108</sup>, jedoch wird ein großer Markt gezeigt, auf dem die verschiedensten Waren angeboten werden. Dabei kann es sich allerdings auch nur um einen für eine Stadt dieser Größe normalen Markt handeln<sup>109</sup>.

Die Opfergaben werden in diesem Film auch mit viel Rauch inszeniert, der von Gefäßen auf dem

---

101 *Troy* 43:26 – 43:38. Priam betet vor dem Altar des Zeus.

102 *Troy* 40:53.

103 *Troy* 1:10:31. Athene ist die mittlere Statue auf der linken Seite und zeichnet sich durch die Eule, den Speer und die helmartige Kopfbedeckung aus.

104 *Troy* 1:11:11, 1:22:13.

105 *Troy* 41:01.

Vgl. Abb. 17, 30. Bei der zweiten Abbildung handelt es sich um das Megaron im Palast von Pylos.

106 *Troy* 41:58.

107 *Troy* 44:26.

108 Es handelt sich bei dieser Theorie um eine These, die in der Wissenschaft heutzutage noch heftig diskutiert wird (siehe Korfmann bzw. Kolb). Vgl. 5.

109 *Troy* 44:39 – 44:50.

Altar aufsteigt. In Troia werden Pflanzen und vegetarische Lebensmittel, sowie Wein geopfert. Dass hier kein Tier geopfert wird, kann man auch als Bekräftigung der protagonistischen Rolle Troias interpretieren, jedoch sieht man Tieropfer im Tempel des Apollo<sup>110</sup>. Auch hier kann man Gefäße erkennen, die bereits in Sparta sichtbar waren<sup>111</sup>.

Die Totenfeiern werden auf einem großen Platz abgehalten, auf dem die Leichen auf mehreren Scheiterhaufen verbrannt werden, was durchaus den historischen Gegebenheiten zur Zeit Homers und damit der *Ilias* entspricht. Jedoch muss angemerkt werden, dass in der mykenischen Kultur auch Personen begraben wurden<sup>112</sup>. Große Persönlichkeiten erhielten Mausoleen, wie das sog. Schatzhaus des Atreus, jedoch fand man auch andere Friedhöfe, wie die Gräberkreise A und B in Mykene<sup>113</sup>. Es sei außerdem angemerkt, dass es in der frühmykenischen Epoche unter mittleren bis ärmeren Schichten verbreitet war, gewisse Familienmitglieder innerhalb des Hauses zu bestatten.

Auch die Begrüßung von Helena, Hektor und Paris ist interessant. Ob die fallenden Blüten historisch sind sei dahingestellt, jedoch sind die vielen Palmenblätter, die die Bewohner schwenken ein antiker Brauch um eine bedeutende Person willkommen zu heißen und wird auch im Neuen Testament beschrieben. Inwiefern diese Tradition bereits vor 3200 Jahren getätigt wurde, ist jedoch fraglich<sup>114</sup>.

### 6.2.1.3. Sonstige Handlungsorte

Generell kann über diesen Film gesagt werden, dass die Landschaft mediterran wirkt, was bereits zu Beginn des Films erkennbar ist<sup>115</sup>. Das Lager der griechischen Armee während der Schlacht in Thessalien wirkt ebenfalls authentisch, da es einfach und nützlich gehalten ist<sup>116</sup>. Allein das Wappen des Achilles, das später auch auf dem Segel des Schiffes der Myrmidonen zu sehen ist, ist unpassend. Es handelt sich bei dem Zeichen um den griechischen Buchstaben Lambda ( $\Lambda$ ), der im römischen Alphabet mit dem 'L' gleichgesetzt werden kann. Dass genau dieser Buchstabe für Achilles benutzt wird, kann nur dadurch erklärt werden, dass das Lambda Ähnlichkeit mit dem

---

110 *Troy* 45:44.

Vgl. *Troy* – Abb. 10.

Siehe außerdem 6.2.1.3.

111 Siehe dazu 6.2.1.1.

112 *Troy* 1:10:24. Auf die Trauerfarben wird noch andernorts eingegangen.

113 Vgl. Abb. 11, 31, 32. Darstellungen des 'Grabrund A' in Mykene in Rekonstruktion, auf der Karte und als Fotografie.

Vgl. Abb. 33 – 35. Planskizzen und Fotografie des sog. 'Schatzhaus des Atreus' in Mykene.

Vgl. Abb. 36. Planskizze kleinerer Tholosgräber.

114 *Troy* 35:41, 44:25.

115 *Troy* 01:31, 03:49, 6:21. Obwohl die Landschaft hier etwas sehr grün ist.

Vgl. *Troy* – Abb. 11.

116 *Troy* 07:28.

Vgl. *Troy* – Abb. 12.

lateinischen A aufweist, jedoch trotzdem typisch griechisch wirkt. Man versucht also, das A von Achilles als Wappen zu benutzen und dem ganzen eine griechische Note zugeben. Dieses Unterfangen wirkt allerdings für jeden, der des griechischen Alphabets mächtig ist, unpassend und eher lächerlich. Alternativ könnte man das Lambda auch als Anspielung an Sparta sehen, deren Hopliten vor allem zur Zeit des peloponnesischen Krieges diesen Buchstaben auf den Schilden trugen um sich gegenseitig identifizieren zu können. Jedoch wäre dies ebenso fehl am Platz<sup>117</sup>.

Mykene ist ebenfalls in typisch mediterraner Landschaft angesiedelt, auch wenn das echte Mykene nicht direkt am Meer liegt<sup>118</sup>. Auch hier lässt sich im Hintergrund eine Stadt erkennen, die für die damalige Zeit viel zu groß ist. Jedoch trifft hier das selbe zu, das bereits bei der Größe Troias angesprochen wurde<sup>119</sup>. Das Eingangstor von Mykene ist, wie das Löwentor auch, aus großen Steinblöcken gebaut. Diese sind im Film jedoch sehr genau aufeinandergepasst und gut zugeschlagen. Das Tor selbst könnte von den Dimensionen dem Löwentor entsprechen, jedoch ist unklar, ob das Tor im Film auch das typische Stützdreieck mit den beiden Löwen aufweist. Die Stufen vor dem Tor sind ebenfalls nicht in Mykene vorhanden<sup>120</sup>. Die Löwen, die auf dem Stützdreieck des Löwentores zu sehen sind, finden sich im Thronsaal des Agamemnon wieder<sup>121</sup>. Es ist möglich, dass sich der Saal von seinem Grundriss am Megaron in Mykene orientiert<sup>122</sup>, jedoch kann man auch hier die gerillten Säulen sehen, die erst später in der Antike auftauchen. Wie auch der Palast von Sparta ist der Palast von Mykene sehr karg und farblos, was den Antagonismus der Griechen unterstreicht. Ansonsten wirkt die Architektur sehr authentisch und könnte durchaus aus der mykenischen Epoche stammen<sup>123</sup>.

Auch Ithaka zeichnet sich durch mediterran wirkende Landschaft aus, die sich in der Vegetation (insbesondere den Olivenbäumen) und der Topographie äußert<sup>124</sup>. Das gibt dem Film mehr Authentizität. Selbiges trifft auch auf „Phtia (sic!)“<sup>125</sup> zu. Die Ruinen wirken jedoch fehl am Platz, da sie mykenische bzw. minoische Spuren aufweisen (siehe z.B. die Stierhörner<sup>126</sup>), der Film jedoch

---

117 Dies wird von Xenophon in der *Hellenika* beschrieben.

118 *Troy* 22:52. Mykene liegt ca. 15km Luftlinie vom Meer entfernt.

Vgl. *Troy* – Abb. 13.

119 Siehe 6.2.1.2.

120 *Troy* 22:59.

Vgl. Abb. 24.

Vgl. *Troy* – Abb. 14.

121 *Troy* 23:04.

122 *Troy* 23:09.

Vgl. Abb. 17, 31.

Vgl. *Troy* – Abb. 15.

123 *Troy* 24:34.

124 *Troy* 26:36, 27:14.

Vgl. *Troy* – Abb. 16.

125 *Troy* 28:04.

126 *Troy* 28:26.

Vgl. *Troy* – Abb. 17.

auch zu der Zeit dieser beiden Kulturen spielt. Die Stadt, die man später im Hintergrund sieht, könnte vom Stil her mykenisch sein und passt somit gut in die restliche Ästhetik des Films<sup>127</sup>.

Der Strand von Troia wirkt sehr sandig und passt nur bedingt in das zuvor erzeugte Bild, das durch mediterrane Topographie und Vegetation geprägt ist. Hier kann man einige verfallene Mauerstücke sehen, die stilistisch an die Mauern von Troia erinnern, wobei es sich um eine Anspielung an die Mauer handeln kann, die die Griechen im Verlauf des Krieges errichten, worauf in der diegetischen Analyse eingegangen wird<sup>128</sup>.

Der Apollotempel passt architektonisch ebenfalls gut in die mykenische Epoche und weist Mauern auf, die an die zyklopische Bauweise erinnern<sup>129</sup>. Die großen sitzenden bzw. stehenden Statuen sind jedoch nicht mykenisch bzw. minoisch, sondern erinnern eher an ägyptische Kunstwerke<sup>130</sup>. Einzig die beiden stehenden Statuen vor dem Eingang erinnern an griechische Kouroi<sup>131</sup>. Die hier dargestellten kultischen Handlungen, die Tieropfer und Weihrauch beinhalten, wirken ebenfalls authentisch<sup>132</sup>, da es in der griechischen Antike weit verbreitet war, Fett von Tieren zu opfern<sup>133</sup>. An dieser Stelle soll noch angemerkt werden, dass im Film bei kultischen Handlungen sehr oft viel Rauch zu sehen ist, was durchaus passend erscheint. Die Statue des Apollo vor seinem Tempel erinnert stark an die des Bogenschützen vom Aphaiatempel<sup>134</sup>. Das Innere des Apollotempels zeichnet sich durch einen Gang aus, der in ein rundes Heiligtum führt. Die Inspiration dafür könnte man in den mykenischen Gräbern finden, die auch fälschlicherweise als 'Schatzhäuser' bezeichnet

---

127Troy 32:02.

128Troy 43:55.

Vgl. Troy – Abb. 18.

129Troy 44:05.

Vgl. Abb. 24.

Vgl. Troy – Abb. 19.

Die Zyklopische Bauweise ist ein Ausdruck für Bauwerke, deren Mauern aus sehr großen einzelnen Steinen zusammengesetzt ist. Nach dem Fall des mykenischen Reiches, also während der sog. 'dunklen Jahrhunderte' (ca. 1200 – 800 v. Chr.) war es den Bewohnern Griechenlands ein Rätsel, wie ein Mensch solche Steine bewegen konnte, weshalb die Legende entstand, der König verpflichtete Zyklopen (einäugige Riesen) dazu, ihm seine Burg zu errichten.

130Siehe dazu z.B. den Tempel von Luxor, der ebenfalls sehr große sitzende Statuen aufweist.

131Vgl. Abb. 67.

132Troy 44:16.

Vgl. 6.2.1.2.

133Einfache Beispiele hierfür findet man massenhaft in den Homerischen Epen (z.B. Homer: *Ilias* (Hampe): I. Gesang Vers 447 – 471).

In Olympia wurde außerdem der Altar des Zeus immer höher, da man ihn aus den verbrannten Überresten der Opfertiere meißelte:

Vgl. Pausanias: *Beschreibung Griechenlands*. Neu übersetzt und mit einer Einleitung und erklärenden Anmerkungen versehen von Ernst Meyer. Zürich: Artemis Verlag, 1954. Buch V Elis, erstes Buch. S. 260 – 261.

Tieropfer waren in der griechischen Antike ein sehr wichtiges gesellschaftliches Ereignis, da das Opfertier von allen Teilnehmern des religiösen Festes verspeist wurde. So konnten auch sozial schwächere Personen hin und wieder Fleisch essen, was ihnen sonst nur sehr selten möglich wäre.

134Vgl. Abb. 37. Die Statue ist in der Glyptothek in München zu sehen. Bei diesem Tempel handelt es sich um ein Heiligtum, das bereits in mykenischer Zeit existierte. Die Statuen, die sich auf dem Giebel des Tempels befinden, sind allerdings wesentlich später entstanden.

werden<sup>135</sup>. Hierbei handelt es sich allerdings um eine eher vage Spekulation. Das Lager der Griechen vor Troia unterscheidet sich kaum von dem, das bereits zu Beginn des Films sichtbar war. Es werden Zelte aufgeschlagen und Essen wird über offenem Feuer in Schalen zubereitet, was in die von diesem Film beanspruchte Epoche passt<sup>136</sup>. Das Zelt des Agamemnon ist jedoch um einiges größer und um sein Schiff herum errichtet, was das Schiff nun zu einem Thronsaal macht, der jedoch einige Möbel aufweist, die sicher nicht aus der mykenischen bzw. minoischen Epoche bzw. aus diesem geokulturellen Umfeld stammen. Dies ist eine sehr interessante Herangehensweise, die jedoch eher unhistorisch ist<sup>137</sup>. Die Inneneinrichtung der normalen Zelte ist eher einfach gehalten und mit Holzleisten verstärkt, ohne dem Zelt jedoch einen zu häuslichen Charakter zu verleihen. Auch die innere Ausstattung ist einfach aber wirkungsvoll gehalten, wie z.B. das Bett, das viele Tierfelle aufweist, oder die Pritsche<sup>138</sup>.

Auch die Bestattungsriten der Griechen sind mit den Scheiterhaufen recht authentisch gehalten, jedoch wurden die Münzen, die den Figuren in diesem Film auf die Augen gelegt werden, um den Fährmann zu bezahlen, den Toten in den Mund gelegt. Diese Praktik stammt außerdem aus sehr viel späterer Zeit<sup>139</sup>. Warum dies hier nicht der Fall ist kann mehrere Gründe haben: Erstens sieht es würdevoller aus, wenn man einem Toten Münzen auf die Augen legt, als wenn man sie ihm in den Mund steckt. Zweitens sind die Münzen auf den Augen sehr viel besser sichtbar und drittens kann es sein, dass einfach schlecht recherchiert wurde<sup>140</sup>.

## 6.2.2. Kostüme und Requisiten

### 6.2.2.1. Zivile Kostüme

Man versucht auch bei den zivilen Kostümen den mykenischen Einfluss geltend zu machen und diesen mit moderner Ästhetik zu kombinieren. Dies äußert sich vor allem bei den Kleidern der Männer. Die gesellschaftlichen Schichten lassen sich anhand der Kleidung erkennen. Es soll hier jedoch nicht auf jedes Kostüm eingegangen werden, da der Film extrem viele verschiedene Kleidungsstücke zeigt, die jedoch des Öfteren auch sehr einfach geschnitten sind und die typischen antiken Kleider ausmachen, die man in jedem Antikfilm erkennen kann<sup>141</sup>. Die Kostüme der

---

135Vgl. Abb. 33, 34.

136Troy 1:43:49.

137Troy 1:05:27, 1:06:39, 1:42:48.

Vgl. Troy – Abb. 20.

138Troy 06:43, 1:02:16, 1:18:30, 1:44:41.

139Vgl. Wieber, Anja: „Vor Troja nichts Neues? - Moderne Kinogeschichten zu Homers *Ilias*.“ In: Martin Lindner (Hg.): *Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film*. Münster: Lit Verlag. 2005. S. 151.

140Troy 1:41:36, 1:42:04.

141Siehe z.B. Troy 43:31.

griechischen Würdenträger in Sparta zeichnen sich durch lange Gewänder aus, die sehr faltig wirken und die über offene Ärmel verfügen, die mithilfe von Knoten oder Broschen zusammengehalten werden. Diese Art der Ärmel kann man auch bei vielen griechischen und römischen Statuen finden<sup>142</sup>. Die Gewänder sind mit Broschen verziert und die Figuren tragen Armbänder aus Metall (wahrscheinlich Bronze)<sup>143</sup>. Menelaos' Gewand ist noch reichlicher verziert, als die der anderen Würdenträger und weist Metallschmuck und Edelsteine auf (vor allem türkise und rote Steine werden verwendet). Dies gibt dem Kostüm einen würdevollen, reichen aber dennoch rustikalen Charakter, den der Schmuck auch unterstreicht<sup>144</sup>. Letzterer ist sehr aufwändig gearbeitet, verwendet ebenfalls die bereits erwähnten Edelsteine und weist bronzefarbenes Metall auf, das sehr üppig verwendet wird<sup>145</sup>. Selbiges trifft auch auf die Kleidung des Agamemnon und des Nestor zu<sup>146</sup>. Der Stil der Kleidung und des Schmucks ist bei den Kostümen der griechischen Männer recht orientalisch angehaucht<sup>147</sup>, Inspirationen durch den sog. 'Schatz des Priamos' können hier jedoch nur minimal gezogen werden<sup>148</sup>. Die sonst für den Antikfilm typischen Togen und Tuniken sind in diesem Film eher selten erkennbar, was den Film nicht in die für den Zuschauer klassische griechische Epoche versetzt, sondern ihn mit einer eher untypischen griechischen Ästhetik konfrontiert, jedoch gibt es auch hier Ausnahmen<sup>149</sup>. Dies ist sehr gut umgesetzt, da die mykenische Ästhetik bzw. Kultur viele Unterschiede z.B. zur griechischen Klassik aufweist. Es lässt sich außerdem feststellen, dass die Griechen eher rote, die Troianer eher blaue Stoffe tragen, die außerdem Weiß und viel Gold oder Bronze aufweisen<sup>150</sup>. Hier kann man außerdem die Vermutung äußern, dass die Farben ebenfalls die protagonistische und antagonistische Rolle der beiden Konfliktparteien unterstützen. Rot ist eine sehr aggressive Farbe, wohingegen Blau eine

---

142 *Troy* 11:20.

Vgl. Abb. 38, 39. Die erste Statue befindet sich im Museum von Ostia Antica, die zweite im Museum von Delphi.

143 *Troy* 11:20.

144 *Troy* 11:38, 20:50.

Vgl. *Troy* – Abb. 21.

145 *Troy* 11:23 (im Hintergrund), 11:38

146 *Troy* 23:10, 25:13.

147 *Troy* 20:55, 22:53. Hierbei handelt es sich um ein extremes Beispiel. Die Figur scheint der Berater von Menelaos zu sein. Bei diesem Bild lässt sich außerdem erkennen, dass eine der Figuren eine größere Kiste trägt, in der anscheinend etwas recht wertvolles transportiert wird. Hierbei kann es sich um ein Gastgeschenk handeln, was in der griechischen Antike üblich war, wenn man zu Gast war. Man ehrte damit nicht nur den Gastgeber, sondern auch Zeus, der das Gastrecht verteidigt. Im Gegenzug gilt es als Gotteslästerung, einen Gast nicht bei sich aufzunehmen. Bei diesem Bild handelt es sich jedoch nur um eine Vermutung.

Vgl. *Troy* 26:44.

148 Vgl. Abb. 40 – 44.

149 *Troy* 38:51, 1:10:33. Hektor trägt hier eine Toga, die mit einer Brosche zusammengehalten wird. Hierbei handelt es sich um eine eher römische Darstellung, die bereits in allen anderen Filmen besprochen wurde und als 'typisch antik' angesehen werden kann. Auch die Berater von König Priam tragen diese Kleidung. Wiederum ist erkennbar, dass es sich bei den Trägern eines solchen Kostüms um Würdenträger handelt, was vor allem aus der römischen Antike stammt. Agamemnon trägt ebenfalls eine Toga: *Troy* 1:43:16.

Hektor kann man außerdem in einem tunikaähnlichen Oberteil sehen. *Troy* 1:16:19.

150 *Troy* 11:49, 23:06.

Farbe ist, die auf den Betrachter eher beruhigend wirkt. Auch der heiß – kalt Kontrast der Farben soll hier erwähnt werden. Die Kostüme der Troianer weisen ebenfalls Schmuck im selben Stil auf, der bereits beschrieben wurde. Jedoch ist das Metall hier entweder Silber oder Eisen (letzteres ist unwahrscheinlich, da der Film in der Bronzezeit spielt) und die Edelsteine sind allesamt dunkelblau oder türkis<sup>151</sup>. Diesen Schmuck kann man auch bei den Seeleuten finden, was eher untypisch ist und einen recht großen Reichtum in allen sozialen Schichten vermuten lässt<sup>152</sup>. Diese tragen auch Oberarmschmuck, dessen Historizität eher fraglich scheint. Zum Arbeiten wirkt er eher unpraktisch. Ähnlich verhält es sich mit den Arbeitern, die die Schanzpfähle am Strand anbringen. Es kann jedoch sein, dass es sich bei diesen Figuren um Krieger handelt, da sie alle den gleichen Rock tragen, der ebenfalls sehr aufwändig gearbeitet ist. Hier kann man auch die Uniformität erkennen, auf die unter 6.2.2.2. eingegangen wird<sup>153</sup>. Die Kleider der troianischen Prinzen ist recht offen und besteht aus einem Rock und einem Oberteil, das an einen Kimono erinnert und viel vom Oberkörper zeigt<sup>154</sup>. Ähnliche Kostüme tragen auch Patroklos und Achilles (letzterer auch in der selben Farbe wie die beiden Prinzen)<sup>155</sup>. Da es sich bei diesen Figuren um die Hauptcharaktere im Film handelt, die auch in vielen Kämpfen zu sehen sind, wird durch die Kleidung bereits ihre körperliche Fitness<sup>156</sup> betont, ohne dabei etwas von der Eleganz einzubüßen, die sie ebenfalls darstellen müssen (bei Paris geht es wahrscheinlich eher darum, seine Schönheit darzustellen). Von diesem Kostüm lassen sich auch leichte Abänderungen erkennen<sup>157</sup>. Im Gegensatz zu den davor behandelten Kostümen sind diese jedoch nicht auf Fresken, Vasen o.ä. zu finden, was allerdings nicht bedeutet, dass die Kleider nicht gut zum Stil des Films passen. Sie zeichnen den Träger außerdem als Würdenträger aus, da sie relativ viel Stoff verwenden und die Kleidung sicher nicht gut vor Kälte schützt.

Achill trägt ebenfalls silberfarbenen Schmuck, der aber im Vergleich zu den bis jetzt gezeigten Schmuckstücken etwas modern wirkt<sup>158</sup>. Erwähnenswert sind außerdem die Stiefel, die Achill trägt. Stiefel waren in der Antike nicht sehr verbreitet und in derartigem Klima sehr untypisch<sup>159</sup>. Die

---

151 *Troy* 19:38.

Vgl. *Troy* – Abb. 22.

152 *Troy* 19:33.

153 *Troy* 44:00.

154 *Troy* 19:34.

155 *Troy* 28:56.

Vgl. *Troy* – Abb. 23.

156 Des Weiteren handelt es sich bei der Darstellung von Körpern von Kriegerern um eine Darstellungsform, die man auf vielen griechischen Vasenmalereien erkennen kann. Es handelt sich hierbei nicht um eine realistische Abbildung, sondern soll auf die körperliche Fitness und die Wehrhaftigkeit des Kriegers hinweisen. Dies kann auf dieses Kostüm ebenfalls zutreffen. Diese Darstellungsform kann man auch z.B. in *300* wiederfinden.

Vgl. 6.1.1.

157 *Troy* 41:01, *Troy* Disc 2 11:39.

158 *Troy* 33:01.

159 *Troy* 1:44:38.

Kleidung der Myrmidonen soll hier ebenfalls angesprochen werden, da sie allesamt Schwarz tragen. Schwarz war in der Antike eine Farbe, die schwer herzustellen war und zeugte demnach von Reichtum und Adel. Hier ist diese Farbe jedoch eher aus diegetischen Gründen angewendet, da sie in unserem Verständnis ein Symbol für den Tod ist, den die Krieger über ihre Feinde bringen<sup>160</sup>. Dies lässt sich auch bei der Bestattung von Hektor erkennen, bei der alle Figuren Schwarz tragen. Inwiefern die Griechen jedoch bereits Trauergewänder bzw. Trauerfarben kannten, ist fraglich. Hier wird die Farbe Schwarz als Trauerfarbe wahrscheinlich vor allem aufgrund der heutigen Bestattungsriten gewählt. Hektor trägt bei seiner Bestattung ein weißes Gewand, was ebenfalls eine kontemporäre Tradition darstellt<sup>161</sup>.

Priamos' Kostüm erinnert vom Stil an die Kleider der griechischen Fürsten. Jedoch ist bei ihm die gesamte Kleidung in verschiedenen Blautönen gehalten, die mit bronzefarbenem Schmuck und roten und blauen Edelsteinen ergänzt werden. Der Schmuck ist im selben Stil gehalten, wie oben bereits erläutert<sup>162</sup>. Diese Farben kombiniert mit den weißen Haaren verleihen Priamos sehr viel Würde und grenzen ihn klar von den griechischen Fürsten ab, deren Kleider wegen der Farben und der Haare eher rustikal wirken. In diesem Bild lässt sich außerdem erkennen, dass die Troianer hin und wieder batikähnliche Muster auf ihren Kleidern haben. Dies entspricht zwar nicht den historischen Umständen, aber passt trotzdem in die Ästhetik des Films. Andere Muster im Film sind jedoch durchaus historisch, wie z.B. das Schachbrettmuster, oder einfache Streifenmuster<sup>163</sup>. Priamos trägt einen Überwurf, der über die Schultern und um den Nacken gelegt wird. Letzterer ist sehr stark mit Mustern und Silberfäden verziert. Diese Art der Kleidung lässt kein historisches Vorbild erkennen, jedoch passt sie sehr gut zum Stil des Films und kennzeichnet Priamos als einen hohen Würdenträger, ohne dabei die Ästhetik der Darstellung zu durchbrechen.

Die Kleidung der Priester ist ebenfalls erwähnenswert. Hier kann man grob zwei Gruppen unterscheiden: die erste trägt weiße Kleider und Hüte, die mit einfachen Mustern und Edelsteinen verziert sind<sup>164</sup>. Diese Figuren wirken zwar antik, jedoch nicht klassisch griechisch. Der Einfluss kann aus der assyrischen Kunst kommen. Die zweite Gruppe zeichnet sich durch dunkelblaue Kleidung aus, die an den Ärmeln offen ist<sup>165</sup>. Das wirklich Interessante sind hier jedoch die Hüte,

---

160 *Troy* 1:32:58. Man denke bei den Farbe schwarz bei Soldaten z.B. an die SS, die außerdem Totenschädel auf den Uniformen hatten, was die Symbolik des Todes noch verstärkt.

Vgl. *Troy* – Abb. 27.

161 *Troy* Disc 2 38:54, 38:58, 39:17.

162 *Troy* 38:51.

Vgl. *Troy* – Abb. 24.

163 *Troy* Disc 2 00:55.

164 *Troy* 44:18, 44:21, 58:05.

Vgl. *Troy* – Abb. 25.

165 *Troy* 45:44. Siehe dazu auch die Kleider der Würdenträger in Sparta.



die zylinderförmig sind und von denen ein Tuch bis auf den Boden fällt. Diese Darstellung ist sicherlich von orthodoxen Priestern übernommen. Dies in Verbindung mit den Schläfenlocken, die sehr an die der orthodoxen Juden erinnern, lässt die Priester zwar interessant aussehen, jedoch handelt es sich dabei um eine für die dargestellte Zeit recht unpassende Verarbeitung von geistlichen mehrerer Glaubensgemeinschaften. Es soll jedoch hinzugefügt werden, dass die Ästhetik des Films nicht darunter leidet. Der Schmuck ist im bereits angesprochenen Stil gehalten.

Die einfachen Leute tragen in diesem Film zwar einfache, jedoch nur bedingt typisch antike Kleider. Auch hier versucht der Film eine antike Stimmung aufzubauen, die nicht von den klassischen Klischees geprägt ist<sup>166</sup>.

Ein weiterer sehr interessanter Aspekt der Kostüme sind die Frisuren der männlichen Hauptdarsteller. Man ist in diesem Film bemüht, Frisuren zu zeigen, die mykenisch aussehen. Dies äußert sich durch lange Haare, die sehr stark geflochten und geschmückt sind. Diese Haarform lässt sich auch auf vielen Kunstwerken aus der mykenischen Zeit finden und verleiht den Kostümen einen sehr interessanten Einschlag, der in Zusammenhang mit den Kleidern antik, jedoch nicht klassisch griechisch wirkt und die mykenische Epoche sehr gut wiedergibt. Diese Haarform ist bei allen Hauptdarstellern, die allesamt dem Adel angehören, erkennbar. Die einfachen Leute tragen hingegen zeitlich unspezifische Frisuren, die jedoch auch gut in die dargestellte Epoche passen<sup>167</sup>.

Des Weiteren kann man eine Anspielung auf derartige Frisuren auch in der *Ilias* finden:

„Rüsten sollst du mit Macht die Achäer im Schmucke des Haupthaars,“<sup>168</sup>

Die Frisuren der Frauen sind ebenfalls sehr aufwändig, jedoch stellen diese keinen großen Unterschied zu den bereits behandelten Filmen dar. Die Inspiration liegt hier wahrscheinlich ebenfalls in Vasenmalereien aus der Epoche nach den dunklen Jahrhunderten und Wandmalerei aus minoischen und mykenischen Palästen<sup>169</sup>. Der Schmuck der Schauspielerinnen ist hier auch des Öfteren in die Haare eingeflochten. Er besteht, wie auch der Schmuck der Männer, zum größten Teil aus gold- und bronzefarbenem Metall und orientiert sich vielerlei Hinsicht am sog. 'Schatz des Priamos', wobei noch einige orientalische Einflüsse hinzugefügt wurden<sup>170</sup>. Andere Schmuckstücke wirken jedoch etwas sehr modern und stellen außerdem Symbole dar, die erst in der klassischen

---

Vgl. Abb. 38, 39.

166 *Troy* 27:10, 44:37 – 44:48.

Vgl. *Troy* – Abb. 26.

167 *Troy* 21:08, 23:38. Vgl. Abb. 97.

Vgl. *Troy* – Abb. 28.

168 Homer: *Ilias*. (Hampe) II. Gesang, Vers 28.

169 *Troy* 37:33.

Vgl. Abb. 2, 45 – 49.

170 *Troy* 11:56, 37:42. *Troy* Disc 2 21:44.

Vgl. Abb. 50.

griechischen bzw. römischen Antike auftauchen<sup>171</sup>. Die Kleider der Frauen sind im Vergleich zu denen der Männer nicht sehr innovativ und zeichnen sich durch die typische Form aus, die bisher in allen anderen Filmen schon beschrieben wurde. Die Inspirationsquellen dürften hierfür die antiken Vasenmalereien und Statuen bilden, was jedoch auch bedeutet, dass sie historisch durchaus passend wirken. Jedoch werden in diesem Film keine Schnitte, die man auf mykenischen oder minoischen Funden sehen kann, verarbeitet, aber der Stoff ist öfters sehr faltig<sup>172</sup>. Ausnahmen hiervon bilden die Kleider der Tänzerinnen in Sparta, die eher orientalische Einflüsse zeigen, oder von der Statue der sog. 'Schlangengöttin' inspiriert sind<sup>173</sup>. Hierzu lässt sich außerdem sagen, dass sich die Farben der beiden 'Nationen' (Blau & Rot) auch in den Kostümen der Frauen wiederfinden lassen, die auch über die charakteristischen Verzierungen verfügen, die oben bereits erwähnt wurden<sup>174</sup>. Allerdings lassen sich auch hier Schnitte finden, die nicht historisch korrekt sind, jedoch gut zur Ästhetik des Films passen<sup>175</sup>.

#### 6.2.2.2. Rüstungen und Bewaffnungen

Die militärischen Kostüme in diesem Film erfüllen nur sehr bedingt das Klischee der griechischen Krieger, das man normalerweise in Antikfilmen finden kann<sup>176</sup>.

Generell kann man feststellen, dass vor allem bei der Ausrüstung der Griechen versucht wurde, viele mykenische Funde zu verarbeiten. Unter den Griechen lassen sich des Weiteren auch mehrere verschiedene Rüstungstypen finden. Dies unterstreicht, dass das Heer der Griechen aus mehreren Stämmen besteht, die zusammen gegen Troia kämpfen. Die Troianer tragen dagegen sehr uniforme Ausrüstung, jedoch gab es in der damaligen Zeit sicherlich noch keine Uniformität. Einzig die bereits erwähnten Schildbemalungen der Spartaner bilden hier eine Ausnahme<sup>177</sup>. Innerhalb des Filmes hat dies jedoch wahrscheinlich den Grund, dass durch die uniforme Ausrüstung einerseits

---

171 Ein gutes Beispiel hierfür ist der Lorbeerkrantz aus Gold, den Helena, Andromache und (jedoch in abgeänderter Form) Briseis tragen. *Troy* 36:39, 37:36, 37:53.

Vgl. *Troy* – Abb. 29.

172 *Troy* 33:16, 35:47, *Troy* Disc 2 23:01. Dies gilt auch für Details wie Schleier o.ä. Siehe dazu auch *Troy* 44:20.

Vgl. Knittlmayer, Brigitte: „Die attische Aristokratie und ihre Helden. Untersuchungen zu Darstellung des trojanischen Sagenkreises im 6. und frühen 5. Jahrhundert v. Chr.“ In: Hölscher, Tonio (Hg.): *Archäologie und Geschichte*. Band 7. Heidelberg: Verlag Archäologie und Geschichte, 1997. Tafel 24/2.

Vgl. Abb. 51.

173 *Troy* 11:53.

Vgl. Abb. 52.

Vgl. *Troy* – Abb. 30.

174 *Troy* 13:06, 37:28, *Troy* Disc 2 57:53.

175 *Troy* 41:48. Das Trägerkleid ist sicher nicht historisch korrekt, passt jedoch zum Stil der Szene inkl. der Kleidung von Paris und den Kulissen.

176 Siehe dazu auch 6.1.1.

177 Vgl. 6.2.1.3.

Vgl. Rausch, Mario: „Das Zeitalter der Hopliten.“ In: Mandl, Gerfried & Steffelbauer, Ilja (Hgg.): *Krieg in der antiken Welt*. Essen: Magnus Verlag 2007. S. 42.

der Reichtum der Troer nochmals untermauert wird, da sie anscheinend ein stehendes Heer haben, welches vom Staat ausgerüstet wird<sup>178</sup>, andererseits für den Zuschauer die Schlachtszenen übersichtlicher werden.

Die Rüstungen der Trojaner und einiger Griechen, wie z.B. Agamemnon, bestehen aus mehreren Bronzeplatten, die stark verziert sind (hierbei werden auch Edelsteine benutzt, die auch die Farben der beiden Parteien aufweisen). Auch hier wirken die Kostüme zwar antik, jedoch stellen die Farben und der Schmuck einen Kontrast zu den typischen griechischen Rüstungen dar<sup>179</sup>. Die Rüstungen weisen hin und wieder auch eine Mischung aus Lamellen und Platten auf<sup>180</sup>. Vergleicht man diese Form der Panzerung mit den mykenischen Funden<sup>181</sup>, so ist dies sicher noch nicht vollkommen historisch, jedoch weist diese Darstellung eine Kombination aus mykenischem und klassisch griechischem Stil auf, der dem Film eine besondere Ästhetik verleiht. Ergänzt wird die Rüstung im Normalfall durch Bein- und Armschienen, die bereits bei Homer erwähnt werden und sich außerdem auf Funde und somit auf historische Tatsachen stützen<sup>182</sup>.

Man kann bei den Griechen anhand der Ausrüstung grob zwischen mehreren Stämmen unterscheiden. Die zu Beginn des Films von Agamemnon befehligten Krieger (wahrscheinlich die Mykener) tragen mehrere historisch interessante Gegenstände, wie die zuvor beschriebenen Brustpanzer und Schilde, die eine Mischung aus böotischen Schilden und mykenischen Achterschilden sind<sup>183</sup>. Die Helme sind in diesem Film generell nicht typisch griechisch (also korinthisch o.ä.), sondern haben ein Design, das eher zum mykenischen Stil passt, obwohl auch hier Grundformen, wie die Wangenklappen und der Nasenschutz erkennbar sind<sup>184</sup>. Die Helme weisen auch Verzierungen aus Rosshaar<sup>185</sup> auf.

Diese Ausrüstung ist bei fast allen Griechen in leicht abgeänderter Form sichtbar. Die Thessalier

---

178Dies gab es jedoch in der griechischen Antike ebenfalls nur in Sparta, da dort die Vollbürger sich vollkommen auf den Kriegsdienst konzentrierten. Dies war insofern nötig, da Sparta ein recht großes Territorium besetzt hatte, das von den Heloten (diejenigen, die keine Vollbürger waren) bebaut wurde. Der Militärdienst und die Herrschaft einer Kriegerkaste beugte somit sozialen Unruhen vor. In Athen wurde später ebenfalls die vom Staat gestellte Ausrüstung eingesetzt, jedoch war der 'normale' Krieger in Griechenland gleichzeitig Landarbeiter o.ä., der sich seine Ausrüstung selbst organisieren musste um im Ernstfall seine Heimat zu schützen.

Vgl. Rausch, Mario: „Das Zeitalter der Hopliten.“

179Troy 08:53, 11:12.

Vgl. Troy – Abb. 31.

180Troy 04:31.

181Vgl. Abb. 5.

182Vgl. Abb. 6.

Vgl. Homer: *Ilias* (Hampe) III. Gesang, Vers 330.

183Bei Achterschilden handelt es sich um eine mykenische Schildform, die vor allem von Wandbemalungen bekannt ist. Auf vielen Reliefs kann man diese Schildform als Wandschmuck sehen.

Troy 08:57.

Vgl. Abb. 53, 54.

Vgl. Troy – Abb. 32.

184Vgl. Abb. 55.: Möglicherweise sind die Helme von der Abbildung der sog. 'Kriegervase' inspiriert.

185Vgl. Homer: *Ilias* (Hampe) III. Gesang, Vers 337.

verfügen beispielsweise über andere Schilde, die außerdem Bemalungen aufweisen, die jedoch eher für die Zeit nach den dunklen Jahrhunderten typisch ist, wie man auf vielen Vasenmalereien erkennen kann<sup>186</sup>. Man kann im Verlauf des Films auch die typischen, oft behandelten, runden Hoplitenschilder, sowie abgeänderte Helmverzierungen aus Metall, die wahrscheinlich den Helmbusch<sup>187</sup> symbolisieren sollen<sup>188</sup>, sehen.

Zwei griechische Stämme besitzen jedoch eher spezifische Ausrüstung. Unter ihnen sind die Spartaner, deren Brustpanzer aus einem matten und dunklen Material gefertigt sind. Vielleicht handelt es sich hierbei um eine Form des Linothorax<sup>189</sup>, der von den Hoplitensoldaten ab dem 5. Jhd. v. Chr. getragen wurde. Eventuell soll diese Form des unverzierten Brustpanzers, der nicht glänzt, den rohen, kunstlosen und kriegerischen Charakter der Spartaner unterstreichen, der bereits unter 6.2.1.1. angeschnitten wurde. Der Brustpanzer ist außerdem eher an die klassischen Brustpanzer angelehnt, die man auf vielen Vasenmalereien erkennen kann. Besonders erwähnenswert ist außerdem der Helm, der sich grundsätzlich nicht von den bereits erwähnten Formen unterscheidet, jedoch einen sehr charakteristischen Helmbusch aufweist, der auch bei Rekonstruktionen mykenischer Rüstungen zu finden ist<sup>190</sup>.

Der zweite Stamm, der sich grundlegend in der Ausrüstung unterscheidet sind die Myrmidonen. Diese tragen, wie bereits unter 6.2.2.1. erläutert, nur schwarze Ausrüstung. Die Myrmidonen, ebenso wie Achilles tragen Ausrüstung, die eher aus der klassischen griechischen Epoche zu stammen scheint. Sein Schwert erinnert an die mykenischen Klingen und passt wegen der Farbe des Metalls (Bronze?) gut zur Ästhetik des Films<sup>191</sup>. Die Helmform entspringt wohl der Phantasie und ist offensichtlich von griechisch – korinthischen Helmen inspiriert. Die Form wurde aber so abgeändert, dass das Gesicht der Schauspieler noch gut erkennbar ist. Der Helmbusch des Offiziers der Myrmidonen ist quer auf dem Helm angebracht. Hierbei handelt es sich um ein Erkennungsmerkmal von Befehlshabern, das in der griechischen Klassik bei den Spartanern zu

---

186 *Troy* 03:52.

Vgl. Abb. 55, 56: Die sog. 'Kriegervase' und die 'Chigi Vase'. Die Schildform kann man auch auf der 'Kriegervase' finden.

Vgl. *Troy* – Abb. 33.

187 Vgl. Abb. 6. Diese Form des Helms ist jedoch auch historisch belegt.

Vgl. Abb. 57.

188 *Troy* 1:23:27.

Vgl. *Troy* – Abb. 34.

189 Hierbei handelt es sich um einen Brustpanzer, der aus mehreren Schichten Leinen bestand.

190 *Troy* 11:05, 20:55, 22:56.

Vgl. Abb. 6.

Vgl. *Troy* – Abb. 35.

191 *Troy* 1:06:45.

Vgl. *Troy* – Abb. 36.

Vgl. Abb. 58.

finden war und ebenfalls von den römischen Zenturionen benutzt wurde<sup>192</sup>. Auch die Brustpanzer und die Schilde stammen eher aus dieser Zeit<sup>193</sup>. Die Schilde sind allesamt vom böotischen Typus. Hierbei handelt es sich um eine Schildform mit zwei gegenüber angebrachten Einsparungen. Diese Form findet man vor allem auf Vasenmalereien, wo dieser Schild oft von Helden getragen wird. In der Fachwelt gibt es daher die Theorie, dass ein solcher Schild einen Helden ausweisen soll, was vor allem dadurch untermauert wird, dass es keinen Fund eines solchen Schildes gibt<sup>194</sup>.

Achilles trägt eine ähnliche Ausrüstung, jedoch ist seine Rüstung noch bronze- bzw. goldfarbener, worauf in der diegetischen Analyse eingegangen wird. Die Griechen kannten zwar die sog. Phalanx, jedoch ist die Schildkrötenformation (die sog. 'testudo') eine Erfindung der Römer und passt damit weder zur Ausrüstung der Myrmidonen, noch in die vom Film dargestellte Zeit. Die Myrmidonen sind in vielerlei Hinsicht eine Ausnahme der griechischen Armee. Da dies jedoch diegetische Hintergründe hat, soll auf die Frage, warum sie diese bestimmte Ausrüstung tragen, in der Handlungsanalyse eingegangen werden.

Der einzige merkliche Unterschied zwischen der Ausrüstung des Odysseus und der der anderen Fürsten besteht darin, dass Odysseus einen anderen Helm trägt. Dies hat wahrscheinlich den Grund, dass er dadurch in der Handgemenge für den Zuschauer gut erkennbar bleibt, da es sich bei ihm um einen der wichtigsten Helden handelt. Der Helm erinnert von der Form her an einen römischen Prätorianerhelm, passt demnach also nicht in die vom Film behandelte Zeit. Aias ist der letzte griechische Held, der hier behandelt werden soll. Er trägt eine Rüstung, die eher zur Betonung seiner Kraft dient, als wirkliche Schutzfunktionen aufzuweisen. Dazu trägt er einen sehr hohen, viereckigen Schild, den sog. Turmschild<sup>195</sup>. Des Weiteren verfügt er über einen großen zweihändigen Kriegshammer. Diese Waffe taucht weder in der *Ilias* noch in Funden auf, passt jedoch gut zu Aias, da er der zweitstärkste Krieger nach Achill ist, der durch seine unglaubliche Stärke besticht. Der Hammer ist eine Waffe, die diese Attribute unterstreicht<sup>196</sup>.

Da die verschiedenen Ausrüstungsarten die unterschiedlichen Stämme Griechenlands darstellt, ist es nicht verwunderlich, dass die Trojaner im Gegenzug eine recht uniforme Ausrüstung tragen. Man kann hier keine großen Unterschiede zwischen normalen Fußsoldaten und Mitgliedern der königlichen Familie ausmachen, was den Reichtum der Stadt unterstreicht, da sie anscheinend in der Lage ist, ihre Truppen mit prächtigen Bewaffnungen und Rüstungen auszustatten. Auch dies ist um diese Zeit wahrscheinlich eher unhistorisch, da die Krieger damals nicht vom Staat ausgerüstet

---

192 *Troy* 50:57.

193 *Troy* 50:07.

194 Vgl. Abb. 59.

195 Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 219.

Vgl. *Troy* – Abb. 37.

196 *Troy* 53:28.

wurden, sondern ihre eigene Bewaffnung stellen mussten. Eine Ausnahme hiervon stellt Sparta dar, die als einzige in der griechischen Antike nach den dunklen Jahrhunderten über ein stehendes Heer verfügten<sup>197</sup>. Die Ausrüstung selbst zeichnet sich ebenfalls durch bronzefarbenes Metall aus, was gut zur dargestellten Epoche passt, da es sich hierbei um die Bronzezeit handelt und es noch kein Eisen gab. Die Schwerter sind ebenfalls aus Bronze und sind, wie auch die restliche troianische Ausrüstung, stark verziert<sup>198</sup>. Eine weitere Anspielung an die mykenische Epoche sind die Doppeläxte, die ein sehr typisches Symbol darstellen, das vor allem auf Kreta, aber auch in Mykene oft gefunden wurde<sup>199</sup>. In diesem Film kommen sie allerdings nur sehr kurz zum Einsatz<sup>200</sup>. Die Brustpanzer erinnern an die Rüstung, die Agamemnon trägt und stützt sich demnach ebenfalls auf archäologische Funde, die jedoch etwas abgeändert und stärker verziert wurden<sup>201</sup>. Die Helme berufen sich allerdings nicht auf Funde und verarbeiten Teile des typischen griechischen Helms (Nasenschutz & Augenpartie), wobei jedoch viel vom Gesicht freigelassen wird, um die Gesichter der Darsteller zu zeigen<sup>202</sup>. Die Bogenschützen tragen mit Bronze beschlagene Stoffe, die man auch bei den gepanzerten Kriegerern finden kann<sup>203</sup>. Man kann generell zwei Schildtypen erkennen: Die Kavallerie trägt eine Form des Hoplitenschildes, die für den Einsatz zu Pferd optimiert wurde<sup>204</sup>. Bei den frühen Griechen gab es jedoch noch keine Kavallerie, da das Gelände Griechenlands für den Einsatz von berittenen Truppen eher ungeeignet ist. Ein Pferd war damals vielmehr ein großes Prestigeobjekt. Zur mykenischen Zeit gab es wahrscheinlich sogar nur Streitwagen. Wie selten Pferde verwendet wurden, lässt sich auch daran erkennen, dass Boten (man denke z.B. an Marathon) nicht mit dem Pferd, sondern zu Fuß ausgesendet wurden.

Der Schild der Reiter weist außerdem ein Pferd als Wappentier auf, was hier wohl das Wappen für Troia sein soll, da bestimmte Epitheta aus der Ilias Hektor mit Pferden assoziieren<sup>205</sup>. Die schwere Infanterie trägt hohe, eckige Schilde, die von ihrer Form her vage an die kaiserlich römischen

---

197 Rausch, Mario: „Das Zeitalter der Hopliten.“. S. 40 – 42.

Vgl. 300: Hier findet sich die berühmte Diskussion zwischen Arkadiern und Spartanern, wer mehr Krieger gestellt hat. Alle Arkadier gehen allesamt anderen Berufen nach. Die Spartiaten hingegen sind hauptberuflich Krieger.

198 *Troy* 44:54. Hier kann man nochmals erkennen, dass die Ausrüstung anscheinend vom Staat gestellt wird, da die Schwerter in Massenproduktion angefertigt werden.

199 Vgl. Abb. 60.

200 *Troy* 45:08.

201 *Troy* 45:08.

202 *Troy* 49:19. Mit viel Phantasie kann man auch eine Verarbeitung des Eberzahnhelms feststellen, jedoch entspringt die Form wohl doch eher der Schöpfung der Kostümbildner.

Vgl. *Troy* – Abb. 38.

Vgl. Abb. 7.

203 Dies macht durchaus Sinn, da Schützen im Normalfall hinter den Hauptkampflinien positioniert wurden und für sie Beweglichkeit wichtiger war als Schutz. Auch der 'Kopfschutz', der mehr Schmuck als Helm ist, untermauert dies.

Vgl. *Troy* – Abb. 39.

204 *Troy* 53:22. Die Schildform ist historisch belegt, jedoch ist der Gebrauch nicht authentisch. Man muss jedoch sagen, dass die Umsetzung durchaus innovativ ist.

Vgl. *Troy* – Abb. 40.

205 Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 38.

Schilde aus dem 1.-2. Jhdt. n. Chr. erinnern, und somit eventuell eine Anspielung an den römischen Gründungsmythos, der sich auf Troia stützt, darstellt<sup>206</sup>. Diese Schildform hat außerdem den Effekt, dass man die beiden Konfliktparteien in großen Aufnahmen besser auseinanderhalten kann, da die Griechen im Normalfall über eher runde Schilde verfügen.

### 6.2.3. Weitere Ausstattung

Die Schiffe sind in diesem Film typische griechische Kriegsschiffe, die jedoch noch nicht über Türme o.ä. verfügen, jedoch kann man auch hier Merkmale wie den Rammsporn, die charakteristische Krümmung am Heck und die Augen am Rumpf erkennen<sup>207</sup>. Das Schiff, auf dem Hektor und Paris nach Troia zurücksegeln weist auf dem Segel das Pferd auf, was bereits als Symbol für Troia identifiziert wurde<sup>208</sup>.

Die Streitwagen sind historisch akkurat dargestellt und beziehen sich wahrscheinlich vor allem auf Abbildungen von Vasenmalereien. Auch hier kann man erkennen, dass die Fürsten im Streitwagen fahren, um später zum Kampf abzusteigen. Sie verfügen außerdem über einen Fahrer, was auch so in der *Ilias* beschrieben wird<sup>209</sup>. Der Streitwagen war, wie Pferde allgemein, früher ein Prestigeobjekt und wurde von höheren Anführern benutzt, um in die Schlacht zu fahren. In der *Ilias* wird dies ebenfalls beschrieben. Allerdings wurde in der griechischen Welt nicht vom Streitwagen aus gekämpft<sup>210</sup>. Man benutzte ihn nur zu repräsentativen Zwecken und stieg vor dem Kampf ab, um dann zu Fuß an den Kampfhandlungen teilzunehmen<sup>211</sup>.

Im Thronraum des Agamemnon, der am Strand Troias aufgebaut wird, kann man noch einige historisch interessante Gegenstände finden. Neben den zeitlich eher unspezifischen Gefäßen findet sich dort nämlich auch eine griechische Sphinx und ein römisches Cornu<sup>212</sup>. Letzteres ist natürlich

---

206 *Troy* 01:25:39.

Vgl. *Troy* – Abb. 41.

207 Diese Augen wurden auf das Schiff aufgemalt, damit es seinen Weg übers Meer besser findet und die Besatzung ihr Ziel heil erreicht.

*Troy* 48:21.

Vgl. *Troy* – Abb. 42.

208 Siehe 6.8.2.2.

209 *Troy* 1:24:00, 1:24:44 - 1:26:04.

Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VIII. Gesang, Vers 119 – 121.

Vgl. *Troy* – Abb. 43. Auch hier lassen sich wieder starke Parallelen zu *Helen of Troy* von 1956 finden:

Vgl. *Helen of Troy*. Regie: Robert Wise. Drehbuch: John Twist & Hugh Gray. USA/I: Warner Bros. 1956. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. 2004. 115'.

Vgl. Abb. 61.

210 Dieses Bild entspringt wahrscheinlich eher dem ägyptischen Gebrauch von Streitwagen (z.B. in der Schlacht von Kaddesch).

211 Ein nicht unerheblicher Grund hierfür machte wahrscheinlich (wie auch für den Einsatz der Kavallerie) die Topographie Griechenlands selbst aus, da es in dieser Region zu felsig ist und es zu viele Täler und Hänge gibt, die den militärisch sinnvollen Gebrauch eines Streitwagens obsolet machen. Es handelte sich bei ihm mehr um ein Prestigeobjekt.

212 *Troy* 1:06:44 Das römische Blasinstrument war ein Signalthorn aus der Legion u.a. im 1. Jhdt. n. Chr. und ist auf der

historisch eher unpassend. Passend ist hingegen die Schrift auf der Karte, die Agamemnon zerschneidet, da es sich hier tatsächlich um Linear B handelt<sup>213</sup>. Die Mykener verfügten jedoch wahrscheinlich noch nicht über Karten und diese waren wahrscheinlich auch nicht beschriftet. Die Schilde an der Wand im Thronsaal sind von mykenischen oder minoischen Fresken inspiriert, die diese Schilde darstellen<sup>214</sup>. Hier handelt es sich allerdings nicht um Rundschilder.

#### 6.2.4. Fazit

Der Film *Troy* besticht mit sehr aufwändiger und kolossaler Ausstattung. Es wurde versucht, den troianischen Krieg mit realen historischen Fakten zu untermauern und diese auch anhand der Bauten und Kostüme, sowie der Requisiten, plausibel darzustellen. Man kann eine Vielzahl an Inspirationsquellen aus der mykenischen und minoischen Epoche finden, jedoch wird auch vieles aus der klassischen griechischen bzw. römischen Antike dargestellt. Dies würde an sich kein Problem darstellen, jedoch muss angemerkt werden, dass der Film den Anspruch erhebt, eine historische Begebenheit zu dokumentieren. Demnach sollte die künstlerische Freiheit wenigstens bei der Darstellung von Objekten, die geschichtlich dokumentiert sind, den historischen Fakten weichen. Die Umsetzung von Mykene und Sparta erfüllt dies noch recht gut, jedoch passen andere Dinge, wie z.B. die Rundschilder der Griechen nicht in diese Zeit. Auch die Ausrüstung von Figuren, die mythologisch gesehen metaphysisch vorbelastet sind (vor allem Achill), passt nicht in die Zeit. Wenn der Film Achill nicht als Halbgott zeigt, sondern seine Unsterblichkeit durch seine kämpferischen Fähigkeiten begründet werden, sollte die Ausrüstung auch in die Epoche passen und ihn nicht durch ein typisch griechisches Kriegerkostüm charakterisieren. Man kann also festhalten, dass der Film versucht eine bronzezeitliche Stimmung zu erzeugen (man sieht im gesamten Film kein Eisen), die u.a. von neuerem Design, das z.T. von den Kostümbildnern und z.T. aus anderen Epochen stammt, gebrochen wird. Auch das Einsetzen von historischen Fakten aus der minoischen

---

Trajanssäule zu sehen.

213 *Troy* Disc 2 16:06.

Linear B ist die Schrift, in der viele Tafeln aus der mykenischen Zeit beschriftet waren. Diese hatten jedoch nur administrativen Charakter. Literatur in Linear B wurde nicht gefunden und wurde wahrscheinlich auch nicht geschrieben, da damals die sog. 'oral poetry' die Verschriftlichung obsolet machte.

Vgl. *A Guide to the Palace of Nestor, Mycenaean Sites in its environs and the Chora Museum. Prepared by Carl W. Blegen and Marion Rawson. Revised by Jack L. Davis and Cythia W. Shelmerdine. With Permission of the department of Classics of the University of Cincinnati.* Copyright 2001 American School of Classical Studies at Athens. Reprinted 2004, 2010 – All rights reserved. S. 9 – 10.

Vgl. Stavrianopoulou, Eftychia: „Europas erste Bürokraten.“ In: Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.): *Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200 – 700 v. Chr.* Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe. Darmstadt: Prius Verlag 2008. S.33.

Vgl. *Troy* – Abb. 44.

Vgl. Abb. 62.

214 *Troy* Disc 2, 16:10.

Vgl. Abb. 53.



und mykenischen Zeit, die jedoch aus dem Kontext gerissen werden, wie die Linear B Beschriftung der Karte, wirkt zwar auf den ersten Blick authentisch, trägt jedoch dazu bei, dass der Film nicht historisch korrekt ist.

Würde der Film jedoch nicht den Anspruch erheben, sich auf geschichtliche Fakten zu beziehen, wären die originellen und zugegebenermaßen sehr schönen Kostüme und Verarbeitungen realer Funden durchaus interessant und unterstützenswert. Da dem Film aber von vornherein alle mythischen und legendenhaften Eigenschaften entzogen werden, passt dies nicht zusammen und wirkt falsch.

### 6.3. Warriors: Legends Of Troy (2011)

*Warriors: Legends Of Troy* impliziert bereits, dass es sich in diesem Spiel weniger um eine historische Darstellung des Troia-Mythos handelt, da bereits im Titel das Wort 'Legende' auftaucht. Dies wird über das gesamte Spiel hinweg beibehalten, da niemals eine Jahreszahl genannt wird, die das Geschehen in einer historischen Epoche ansiedelt. Auch das Auftreten der Götter spricht für eine mythologische Verarbeitung des Stoffs. Des Weiteren wird dies dadurch untermauert, dass die Geschichte von einer Person erzählt wird, deren erste Worte sehr dem Beginn der *Ilias* ähneln, was darauf schließen lässt, dass es sich beim Erzähler um einen Rhapsoden oder einen Aöden handelt. Während des Spiels werden auch die wichtigsten Städte auf der Karte gezeigt (alle sind an den richtigen historischen Stellen) und auch hier kann man erkennen, dass Troia mit Schliemanns Fund gleichgesetzt wird<sup>215</sup>.

Ein weiterer Punkt, der für eine mythologische Verarbeitung spricht, ist das Auftreten bzw. das Eingreifen der Götter (z.B. der Nebel der Aphrodite während des Duells Menelaos gegen Paris<sup>216</sup>). Während einiger Videos kann man die Stimmen der Götter hören und muss hin und wieder auch gegen göttliche, klar der Mythologie zugeordneten Kreaturen kämpfen, wie z.B. den Zyklop<sup>217</sup>. Auch die zum Leben erwachende Statue ist definitiv als übernatürlich einzuordnen<sup>218</sup>. Des Weiteren kann man Schmuckstücke oder Talismane, die den Segen verschiedener olympischer Götter symbolisieren, kaufen, um seinen Helden stärker zu machen.

Obwohl das Spiel sich durch den Titel bereits zu den mythologischen Verarbeitungen zählt, wird trotzdem Wert darauf gelegt, dass die Geschichte 'richtig' erzählt wird, was sich u.a. darin äußert, dass der Erzähler bestimmte griechische Eigennamen versucht, richtig auszusprechen, was im Regelfall auch gut funktioniert<sup>219</sup>. Die Videos, die die Hintergrundgeschichte zum Spiel aufbauen und die Zusammenhänge darstellen sind hin und wieder im Stil der griechischen Vasenmalerei des attisch-rotfigurigen Stils gehalten<sup>220</sup>. Dies ist in vielerlei Hinsicht von Vorteil: Erstens wird sehr einfach eine typisch antik-griechische Atmosphäre erschaffen, von der das gesamte Spiel profitiert. Zweitens passt diese Darstellung gut zum Titel, da auf den Vasenmalereien auch sehr oft mythische Gestalten und Helden aus der Mythologie abgebildet sind, was den Anspruch der Legende noch unterstreicht. Drittens eignet sich diese Art der Darstellung sehr gut dazu, Sachverhalte, die für das Verständnis der Geschichte wichtig sind, in Kürze darzustellen und die Erklärungen des Erzählers

---

215Koei Canada, *Warriors: Legends of Troy*, Tecmo Koei, 2011. Video „The Oath

216*Warriors Legends of Troy* Video „Divine Intervention“.

217*Warriors Legends of Troy* Video „Son of Poseidon“, „The Griffin“, Kapitel „Plague“, „Resolve“.

218*Warriors Legends of Troy* Video „The statue comes to life“

219*Warriors Legends of Troy* Video „The Oath“

220Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 14.

zu illustrieren. Viertens ist diese Art der Animation preislich eher kostengünstig, was bedeutet, dass andere Videos nicht zu kurz kommen, da der Produktionsfirma nicht das Geld ausgeht (dies ist ein Problem, mit dem sich vor allem kleinere Spielfirmen konfrontiert sehen).

### 6.3.1. Ausstattung

Die Ausstattung im Spiel versucht, eine Atmosphäre zu kreieren, die zeitlich gesehen vor der griechischen klassischen Epoche anzusiedeln ist. Dies äußert sich darin, dass die Gebäude noch recht primitiv erscheinen und auch die großen Städte eher einfach gehalten sind. Vor allem die Gebäude in der Stadt haben ein Fundament aus großen Steinen, auf denen verputzte Wände zu sehen sind. Diese sind jedoch hin und wieder auch zweistöckig und besitzen ein flaches Dach, was durchaus zu mykenischen Epoche passen kann. Man könnte meinen, dass die Designer von den bildlichen Rekonstruktionen von Troia inspiriert wurden<sup>221</sup>, jedoch erscheinen auch in diesem Spiel die typischen, bereits besprochenen, Säulen aus Knossos<sup>222</sup>. Diese werden außerdem durch die stilisierten Stierhörner ergänzt<sup>223</sup>. Weitere Anspielungen auf die mykenische bzw. minoische Epoche stellen die Wandmalereien in Troia dar, da es sich bei diesen um echte Funde handelt<sup>224</sup>. Die Mauern Troias erinnern sehr stark an die Mauern aus dem Film *Troy*, bzw. an die Fundamente, die man auf dem Hügel Hisarlik finden kann<sup>225</sup>. Dies wird außerdem dadurch unterstrichen, dass Troia im Spiel ähnlich aufgebaut ist, wie bei historischen Rekonstruktionen<sup>226</sup>. Allerdings bestehen die Mauern in *Warriors: Legends of Troy* aus mehreren, großen, unterschiedlich geformten Steinen, was sehr stark an die Mauern von Mykene und ihre zyklopische Bauweise erinnert. Auch das Tor ist eher einfach gehalten und besteht aus zwei großen, wenig verzierten hölzernen Flügeltüren<sup>227</sup>.

Da das Spiel selbst über eine Galerie mit Konzeptzeichnungen verfügt, die man durch das Erfüllen von Bonuszielen freischalten kann, lässt sich gut erkennen, wie die einzelnen Städte aufgebaut sind

---

221 Vgl. Abb. 63.

Vgl. Korfmann, Manfred O.: „Troia – Traum und Wirklichkeit. Eine Einführung in das Thema.“ In: Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg, Troia Projekt des Instituts für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Braunschweigisches Landesmuseum Braunschweig, Herzog Anton Ulrich-Museum, Kunstmuseum des Landes Niedersachsen Braunschweig, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH Bonn (Hgg.): *Troia. Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur Ausstellung „Troia – Traum und Wirklichkeit“*. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH 2001. 2. Auflage. S. 17, Abb. 23.

222 *Warriors Legends of Troy* Video „Achilles' Death“

Vgl. 6.2.1.2.

223 *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Fall“

224 Diese Darstellungen erinnern vor allem an Fresken aus Pylos.

Vgl. *Warriors: Legends of Troy* – Abb.1

Vgl. Abb. 45, 64.

225 Abb. 18 – 23.

226 *Warriors Legends of Troy* Karte vom Kapitel „Fall“.

Vgl. Abb. 63.

227 Vgl. *Warriors: Legends of Troy* – Abb. 2.

(Troia wurde bereits behandelt). Lyrnessos ist beispielsweise nur eine kleine Siedlung mit einigen Holzhütten, die von einem Palisadenwall umgeben sind. Theben hingegen ist eine befestigte Stadt mit Steinmauern. Athen besteht nur aus der Akropolis, die jedoch viel weniger Gebäude aufweist, welche allerdings auch den selben Stil haben, wie die auf der echten Akropolis, was einen minimalen Stilbruch zur Folge hat. Einen weiteren Stilbruch stellt der Apollotempel dar, der klassisch griechisch bzw. ägyptisch oder entfernt mykenisch inspiriert ist<sup>228</sup>. Dies äußert sich auch in der Statue, die in diesem Tempel steht und die stilistisch eher in die griechische Klassik einzuordnen ist<sup>229</sup>.

Große Teile der Handlung spielen in ländlichen Regionen um Troia, die von Bauernhöfen und kleinen Siedlungen gezeichnet sind. Diese bestehen im Normalfall aus wenigen, kleinen Hütten aus Holz, die nur selten von Gebäuden mit Steinmauern ergänzt werden.

Die Landschaft ist sehr mediterran, was sich durch zerklüftete, felsige Regionen mit kleinen Gebüschern und den für die Mittelmeerregion typischen Bäumen äußert. Dies trägt zu einer sehr passenden Umgebung für die Handlung bei.

### 6.3.2. Kostüme

Der Begriff 'Kostüme' wirkt hier unpassend, da es sich um animierte Kleidungs- und Rüstungsstücke handelt. In diesem Zusammenhang soll dieser Begriff jedoch alles, was die Figuren am Körper tragen, bezeichnen.

#### 6.3.2.1. Zivile Kostüme

Da das Spiel fast nur Kämpfe darstellt, sind die zivilen Kostüme eher selten, jedoch werden in einigen Videosequenzen auch viele Figuren (vor allem Frauen) gezeigt, die kein Rüstzeug tragen. Hier sei zunächst Helena genannt, die im Spiel schwarze Haare hat, was eine eher ungewöhnliche Darstellung ist, da sie im Normalfall mit blonden Haaren gezeigt wird. Sie trägt außerdem Schmuck, der wiederum an die Funde von Schliemann, insbesondere an das große Gehänge des sog. 'Schatz des Priamos' erinnert<sup>230</sup>. Dazu trägt sie ein weißes Oberteil, das die Schultern frei lässt, aber die Arme bedeckt. Dies und der Rock, der um die Knie die engste Stelle hat und unten wieder weiter wird, ist wohl kaum auf historischen Begebenheiten basierend, jedoch passt der Stil recht gut zur Ästhetik, die das Spiel aufbaut.

---

228Vgl. *Warriors: Legends of Troy* – Abb. 3.

229*Warriors Legends of Troy* Video „The Statue comes to life“

230Vgl. Abb. 50.

Vgl. 6.2.2.1.

Generell entspricht der Stil der Zivilkleider der Frauen dem der typischen Antikfilme. Es handelt sich dabei um bodenlange weite Kleider, die hin und wieder noch einen Überwurf oder ein Tuch über die Schultern tragen, das mithilfe einer Brosche zusammengehalten wird. Dies kann man sowohl bei namenlosen Zivilisten sowie bei Hauptfiguren wie Briseis und Andromache erkennen<sup>231</sup>.

Der Schmuck erinnert ebenfalls an die bereits oben angesprochenen Funde aus dem sog. 'Schatz des Priamos', wenngleich er hin und wieder auch eher orientalische Einflüsse zeigt<sup>232</sup>.

Die Dienerinnen bei der Hochzeit, Helena im Brautkleid, sowie Chryseis tragen außerdem einen Schleier über den Haaren. Hierzu tragen alle Figuren weiße, oder sehr helle Stoffe, die ansonsten auch bei Chryses zu sehen sind. Die Farbe Weiß steht also mit großer Wahrscheinlichkeit für religiöse Zeremonien. Es ist durchaus möglich, dass dies damals bereits der Fall war, jedoch ist der Einfluss der Farbe Weiß aus der christlichen Hochzeitszeremonie nicht abzustreiten. Dies wird durch den bereits angesprochenen Schleier noch unterstützt.

Helena zeigt bei der Hochzeit mit Menelaos Gesichtsbemalung, die man bei Hochzeitsriten vieler Religionen finden kann. Auch Menelaos trägt Weiß, was zusammen mit Helenas Schleier, der aus dem christlichen Hochzeitsritus übernommen wurde, die oben aufgestellte These noch unterstreicht. Des Weiteren kann man hier ein interessantes Detail erkennen, da die Gesichtsbemalung sehr stark an einen mykenischen Fund erinnert, der über ähnliche Bemalung verfügt<sup>233</sup>. Menelaos trägt außerdem einen goldfarbenen Lorbeerkranz, der jedoch eher anachronistisch wirkt und hier vor allem an die Lorbeerkränze erinnert, die die Frauen Troias in *Troy* tragen<sup>234</sup>.

Die zivilen Kostüme der Männer kann man in drei Kategorien einteilen:

Die nicht kämpfenden Könige, also Priamos und Tyndareos, tragen ebenfalls lange weite Kleider. Tyndareos trägt zu seinem weißen langen Gewand, das mit angedeutetem Mäanderband verziert ist, einen Umhang, der mit einer Brosche zusammengehalten wird, sowie goldfarbene Armreifen und ein Diadem<sup>235</sup>. Diese Darstellung wirkt historisch recht passend, jedoch kann man hier zum ersten mal erkennen, dass die Kostüme der Griechen (Rüstungen sowie zivil) oft in Weiß und Blau (bzw. Silber und Blau) und die der Troer oft in Rot gehalten sind. Da das Spiel den Troia-Mythos relativ umfangreich aufarbeitet, und viele Personen behandelt, scheint es hier sinnvoll, die Figuren farblich dem jeweiligen Lager zuzuordnen. Dies ist sowohl in den Videos, bei den Helden und ganz besonders im Spiel selbst bei den einfachen Fußsoldaten wichtig (mehr dazu unter 6.3.2.2.). Dass

---

231 *Warriors Legends of Troy* Video „Briseis“ & „Achilles versus Hektor“, sowie im Spiel selbst.

232 *Warriors Legends of Troy* Video „Briseis“ & „Achilles versus Hektor“.

Vgl. Abb. 50.

Vgl. 6.2.2.1.

233 Vgl. Abb. 65.

234 *Warriors Legends of Troy* Video „The Oath“

Vgl. 6.2.2.1.

235 *Warriors Legends of Troy* Video „The Oath“

die Griechen ausgerechnet Blau und Weiß als Farben tragen, liegt sicherlich an der Assoziation mit der aktuellen griechischen Staatsflagge, was natürlich genau gesehen recht unhistorisch ist. Das Rot der Troer kann man damit erklären, dass es sich hier um eine gute Kontrastfarbe handelt. Wenn man sich sehr weit aus dem Fenster lehnen will, könnte man noch hinzufügen, dass die Farbe Rot den römischen Legionären zugeschrieben wird (Roms Gründungsmythos besagt, dass sie nachkommen der Troer sind), bzw. dass die Farbe Rot einen großen Anteil der aktuellen türkischen Staatsflagge ausmacht und Troia auf heutzutage türkischem Boden liegt. Jedoch scheint die Annahme, dass es sich bei der Farbe Rot hier eher um ein Kontrastmittel zu Weiß-Blau handelt, durchaus plausibler, vor allem, da sie auch gut mit der bronzefarbenen Ausrüstung der Helden harmoniert. Es sei hier außerdem noch angemerkt, dass im Film *Troy* die beiden Parteien die selben Farben aufweisen, jedoch steht das Blau-Weiße dort für die Troer<sup>236</sup>.

Priamos trägt in diesem Spiel ebenfalls ein Diadem, was sich wahrscheinlich von Darstellungen auf Vasenmalereien und Statuen herleitet und einen guten Ersatz einer herkömmlichen Krone darstellt. Er trägt außerdem eine Art roten Überwurf, der an das Kostüm von Priamos aus *Troy* erinnert und mit passenden Mustern geschmückt ist<sup>237</sup>. Der Schmuck, den er um den Hals trägt, wirkt jedoch nicht historisch.

Diese Kostüme grenzen Tyndareos und Priamos klar von den kämpfenden Fürsten ab, da sie für den Kampf vollkommen ungeeignet sind und ihre weiten langen Gewänder Würde, Reichtum und wenig körperliche Anstrengung ausstrahlen.

Das Gewand des Priesters Chryses stellt die zweite Kategorie dar: Hierbei handelt es sich um einen einfachen langen weißen Rock, der über ähnliche Armverzierungen verfügt, wie einige behandelte Kostüme in *Troy*<sup>238</sup>, jedoch wirken diese hier noch extremer. Das Kostüm strahlt gleichzeitig Bescheidenheit (vor allem durch das Seil, das die Funktion des Gürtels übernimmt), jedoch gleichzeitig Würde aus. Die weiße Farbe des Gewandes unterstützt diese Würde noch weiter und unterstreicht, dass es sich beim Träger um einen Priester handelt.

Die letzte Kategorie der männlichen zivilen Kostüme betrifft die normalen Bürger, die in diesem Spiel lange, farblich eher unscheinbare Gewänder tragen, die mit einem Gürtel über der Hüfte zusammengehalten werden (wie bei einer Tunika). Diese werden manchmal von einem Überwurf ergänzt, der an die römische Toga erinnert. Dies entspricht einer typisch antiken Kleidung und grenzt die nicht kämpfenden Zivilisten eindeutig von den Kriegern ab, die eher praktische Kleidung tragen.

Des Weiteren kann man hier und da auch eine sog. phrygische Mütze erkennen, die die antike

---

236Vgl. 6.2.2.1.

237Vgl. 6.2.2.1.

238*Warriors Legends of Troy* Video „Chryseis“. Siehe dazu auch 6.2.2.1.

Atmosphäre auch noch unterstützt<sup>239</sup>. Die Figuren tragen allesamt Sandalen, die zeitlich gesehen eher unbestimmt wirken.

Wie zuvor bereits angesprochen tragen die Hauptfiguren sehr viel Schmuck. Auch die männlichen Helden tragen Ohrringe. Dies kann durchaus den historischen Umständen entsprechen, jedoch konnte man Ohrringe bei Männern eher bei östlicheren Kulturen finden. Bei Figuren wie Paris wirkt dies daher begründbar, da dadurch Troia einen noch östlicheren Einschlag bekommt, der sich darum noch mehr von dem typischen Stil der Griechen abgrenzt.

Die Hauptfiguren, männlich wie weiblich, tragen Diademe und hin und wieder Oberarmreifen<sup>240</sup>, die manchmal mit Steinen verziert sind<sup>241</sup>. Dies lässt die Helden und Heldinnen sehr majestätisch wirken, was durchaus berechtigt ist, da sie ausnahmslos adeliger Abstammung sind. Der Stil des Schmucks variiert jedoch von Stücken, die sehr stark an den 'Schatz des Priamos' erinnern, über Gegenstände, die typisch griechische Motive verfügen, bis hin zu Objekten, die eher der Phantasie der Designer entsprungen zu sein scheinen, jedoch den Stil der Darstellung nicht brechen. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Brosche, die Odysseus' Stoffüberwurf zusammenhält, auf dem eine antike Eule, die auch auf der griechischen Euro-Münze zu sehen ist, abgebildet ist. Der Schmuck der Troer sieht allgemein etwas kantiger aus, als der der Griechen und besteht zum großen Teil aus viereckigen Teilen<sup>242</sup>. Dies unterstreicht den frühen Stil, der zur Zeit Troias passt und der sich auch in den Rüstungen den Helden zeigt.

Zuletzt soll hier noch auf die Haare eingegangen werden. Hier kann man grundlegend zwei verschiedene Typen ausmachen: Die Frisuren der Figuren, die lange Haare haben (Männer wie Frauen) sind kompliziert geflochten und mit Schmuckstücken verziert. Dies ist historisch passend und erinnert außerdem an Beschreibungen aus der *Ilias* und an *Troy*, wo diese Form des Haarschmucks auch die Hauptfiguren ziert<sup>243</sup>.

Der andere Typus stellt Frisuren ohne großen Schmuck dar, die auch eher modern als antik wirken. Besonders extrem kann man dies bei Aeneas und Patroklos sehen, da diese einen leicht hochgekämmten Scheitel aufweisen, der an Frisuren erinnert, die erst in den 1990ern modern wurden<sup>244</sup>. Jedoch sind auch zeitlich neutrale Frisuren zu erkennen, wie z.B. die von Odysseus und Aias<sup>245</sup>. Die Könige Tydareos und Priamos tragen außerdem lange weiße Haare mit großen Bärten,

---

239 *Warriors Legends of Troy* Video „Der Streit“.

Vgl. Abb. 37.

240 Diese scheinen vom Film *Troy* inspiriert zu sein. Siehe 6.2.2.1.

241 *Warriors Legends of Troy* Video „The Death of Hippolyte“, sowie Konzeptzeichnungen der Helden:

Vgl. *Warriors: Legends of Troy* – Abb. 4 – 12.

242 Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 4, 7, 9.: Konzeptzeichnungen von Paris, Hektor, Aeneas

243 Siehe hierzu 6.2.2.1.

244 Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 7, 11: Konzeptzeichnungen Aeneas & Patroklos.

245 Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 10, 12: Konzeptzeichnungen Odysseus & Aias:

die ihren Status als große, alte, ehrwürdige Könige noch untermauern. Abgesehen von gewissen 'Ausrutschern' wirken die Frisuren und Bärte der Figuren in *Warriors Legends of Troy* durchaus sehr historisch akkurat.

### 6.3.2.2. Rüstungen und Bewaffnungen

Vorweg muss gesagt werden, dass sich die Helden und Generäle (quasi stärkere Gegner, die jedoch trotzdem normale Infanteristen sind) stark von den normalen Fußsoldaten abheben. Diese tragen oft nur einen Stoffüberwurf, der über eine Schulter hängt und um die Taille mit einem Gürtel befestigt ist, sowie hin und wieder einen kleineren Brustpanzer. Helme, Beinschienen etc. sind eher selten und den Helden vorbehalten. Diese Darstellung wirkt historisch und untermauert das Faktum, dass der Kampf mit so vielen Leuten wie möglich geführt wird und diese nur einfache Männer aus dem Reich des jeweiligen Königs sind, mit dem sie zusammen nach Troia segelten bzw. dieses verteidigen.

Die Helden (also die spielbaren, sowie die gegnerischen) sind körperlich größer, tragen sehr viel eindrucksvollere Ausrüstung und stellen für einen normalen Infanterist eine kaum überwindbare Herausforderung dar. Dies kommt dem Legendenbegriff, der im Titel des Spiels auftaucht, nur entgegen, da die Helden es mühelos mit Scharen einfacher feindlicher Krieger aufnehmen können. Das Spiel ist jedoch auch von vielen Duellen geprägt, die zwischen zwei mächtigen Helden gefochten werden, was der Darstellung in der Ilias durchaus entspricht<sup>246</sup>. Hierzu jedoch mehr in der diegetischen Analyse.

Die Waffen und Rüstungen sind in diesem Spiel sehr interessant gemacht. Man kann zwar bestimmte Vorlagen aus Filmen nicht übersehen, jedoch werden auch mykenische und minoische Elemente verarbeitet. Diese findet man vor allem bei den Troern, die außerdem mit ihren bronzefarbenen Rüstungen sehr authentisch wirken. Die Rüstungen bestehen hier zumeist aus mehreren rechteckigen Elementen, was gut zum Schmuck passt. Dies ist sicherlich auch vom Film *Troy* inspiriert, da dort die Troer ähnliche Panzer tragen<sup>247</sup>. Generell ist vor allem bei der Ausrüstung der Troer sehr viel aus dem Film übernommen. Die rechteckigen Schilde, die an der Seite eine Einkerbung für den Speer haben, sind sowohl in *Troy* als auch in *Warriors Legends of Troy* an den troischen Fußsoldaten sichtbar. Hierbei handelt es sich nicht um einen typischen Fund, sondern um eine ganz klare Kopie aus dem Film<sup>248</sup>. Allerdings gibt es auch einige Ausrüstungsgegenstände, die

---

246Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 13.

247Siehe 6.2.2.2. Hier wird auch der historische Aspekt bearbeitet.

Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 4, 7, 9.: Konzeptzeichnungen von Hektor, Paris & Aeneas.

248Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 4, 7, 9. Es sei hier außerdem nochmal auf die Schildform in Verbindung mit dem römischen Gründungsmythos hingewiesen. Vgl. 6.2.2.2.



typisch für die mykenische Epoche sind, wie z.B. Hektors Helm<sup>249</sup>. Der Helm erinnert von der Form und der Musterung an einen stilisierten Eberzahnhelm<sup>250</sup>. Dieser wird auch von einigen normalen Fußtruppen der Troianer getragen. Der Helmbusch ist ebenfalls Teil einer Rekonstruktion eines mykenischen Helmes. Da es sich bei diesem Helmbusch doch um einen eher für die griechische Antike untypischen Helmschmuck handelt, ist es umso erfreulicher, dass auch diese Form Einzug in ein populäres Unterhaltungsmedium findet und diesem somit mehr historische Glaubwürdigkeit verschafft, obwohl es diese gar nicht für sich beansprucht. Die Helmbuschform tritt in Variationen bei namenlosen troianischen Generälen ebenfalls auf, jedoch kann man diese Variationen auch bei vielen Rekonstruktionen wiederfinden<sup>251</sup>.

In diesem Spiel haben die Troer das Pferd als Wappen. Dies ist ebenfalls keine Neuerung, da dies bereits in *Troy* verarbeitet wurde<sup>252</sup>. Hier wird jedoch ein sehr bekanntes Pferd als Darstellung auf den Schilden verwendet und kann u.a. bei Paris und Hektor gefunden werden. Dieses Pferd vereint Teile der geometrischen Epoche mit neueren Elementen. Das für die Helden der Troer typische Schwert ist das Kopis (lat.: *falcata*), das eine typische griechische Hiebwaffe ist. Jedoch ist dieses Schwert im Spiel extrem groß (obwohl die Proportionen auf den Konzeptzeichnungen durchaus passend sind) und für einen Menschen wohl kaum zu tragen. Hierbei handelt es sich wahrscheinlich auch um ein Mittel der Designer um die Wehrhaftigkeit und Kampfstärke der Helden noch hervorzuheben<sup>253</sup>.

Ähnlich verhält es sich mit der Doppelaxt der Penthesilea. Hierbei handelt es sich um eine Waffe, die auf vielen minoischen Darstellungen zu finden ist<sup>254</sup>. Allerdings erscheint die Art und Weise, wie sie die Axt schwingt und mit ihr kämpft, etwas zu leichtfüßig für ihren Körperbau<sup>255</sup>. Doch auch dies kann man damit begründen, dass es sich hier um eine mythische Heldenfigur handelt.

Eine der Amazonen (wahrscheinlich die Offizierin unter Penthesilea) trägt außerdem einen sehr spezifischen Helm, der an mongolische Formen erinnert und eine Helmbrünne besitzt<sup>256</sup>. Dies gibt den Amazonen einen orientalischen Hauch, der ihre Fremdartigkeit gegenüber den Griechen und Troern unterstreicht und sie als eigenständiges Volk darstellt. Der Helm wird zudem oft mit Reitervölkern in Verbindung gebracht. Amazonen wurden im antiken Griechenland allerdings mit

---

249Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 9.: Konzeptzeichnung Hektor

250Vgl. Abb. 5, 6, 7.

Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) X. Gesang, Vers 261 – 265.

251 *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Glory“

Vgl. Abb. 66.

252Es gibt jedoch auch noch andere Filme, die sich mit dem Troia-Mythos auseinandersetzen, die den Troern ebenfalls das Pferd als Wappentier zuschreiben.

253Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 7, 9.: Konzeptzeichnung Hektor & Aeneas.

254Vgl. Abb. 60.

255Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 6.: Konzeptzeichnung Penthesilea.

Vgl. *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Blood“

256 *Warriors Legends of Troy* Video „The Death of Hippolyte“

denselben Waffen dargestellt, mit denen auch die Griechen und die Troer dargestellt wurden. So kann man auf einer Vasenmalerei Frauen sehen, die sich gerade Hoplitenrüstungen anlegen<sup>257</sup>.

Die Helden tragen ansonsten die üblichen Bein- und Unterarmschienen, die auch in der *Ilias* erwähnt werden und die zur Grundausrüstung der griechischen Helden auf vielen Darstellungen gehören.

An dieser Stelle soll noch darauf eingegangen werden, dass vor allem die Troer (die Griechen weniger) über eine Art Uniform verfügen, um sie für den Spieler besser auseinanderhalten zu können. Dieses Phänomen wurde bereits bei *Troy* angesprochen und stellt daher keine Neuerung dar<sup>258</sup>. Die Rüstungen und Waffen der Griechen sind in bestimmter Hinsicht auch uniform, jedoch kann man vor allem bei den Helden auch viele kleine Unterschiede finden, die die unterschiedliche Herkunft der griechischen Fürsten unterstreicht. Die griechischen Fußsoldaten sehen in vielerlei Hinsicht den troianischen Gegenstücken sehr ähnlich, jedoch kann man hin und wieder Formationen aus Soldaten sehen, die mit sog. Achterschilden ausgerüstet sind. Hierbei handelt es sich um Schilde aus der mykenischen Epoche, die vor allem durch Wandbemalungen überliefert wurden und bereits andernorts vorgestellt wurden<sup>259</sup>. Aber auch die typische Hoplitenausrüstung, die bereits in fast allen Filmen zu sehen war, ist hier zu finden. Jedoch wird sie nur von den Griechen getragen und auch nur von den stärkeren Krieger<sup>260</sup>. Der eine oder andere Prätorianerhelm ist bei den griechischen Krieger<sup>261</sup>.

Achilles erinnert von seinem Aussehen in diesem Spiel sehr an die Darstellung aus dem Film *Troy*. Er trägt auch hier einen böotischen Schild, der, wie bereits andernorts erwähnt, bei verschiedenen Darstellungen ein Ausdruck für Göttlichkeit oder großes Heldentum sein könnte<sup>262</sup>. Das Wappen auf dem Schild stellt einen Löwen dar, was auf die Assoziation von Achilles mit Löwen anspielt<sup>263</sup>. Auch die blonden, geflochtenen Haare erinnern an eine Löwenmähne<sup>264</sup>. Dieses Thema wird später außerdem noch stärker aufgegriffen, da die neue Rüstung des Achilles viele Goldverzierungen beinhaltet, was einerseits ihren Wert und andererseits seine blonde 'Löwenmähne' unterstreicht. Des Weiteren kann man auf dem neuen Brustpanzer und dem neuen Schild, die er nach Patroklos' Tod erhält, einen Löwenkopf bzw. einen Löwen erkennen.

---

257LIMC I,1 (1981) Amazones Nr. 740.

Vgl. Abb. 8.

258Die Uniformität in der Ausrüstung wurde bereits unter 6.2.2.2. behandelt.

259*Warriors Legends of Troy*.

Vgl. Abb. 53.

Vgl. 6.2.2.2.

260*Warriors Legends of Troy*. Siehe auch 6.1.1.

261*Warriors Legends of Troy*. Video „Escape“.

262Siehe 6.2.2.2.

263Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XX Gesang, Vers 260 – 272.

264*Warriors Legends of Troy* Video „Der Streit“.

Der alte Brustpanzer erinnert ebenfalls stark an den Brustpanzer aus *Troy*<sup>265</sup>. In diesem Fall ist er jedoch nicht bronzefarben. Generell ist die Rüstung der Griechen eher eisenfarbig, was entweder bedeutet, dass die Ausrüstungsgegenstände aus Silber oder Zinn sein könnten, was allerdings extrem unwahrscheinlich ist, oder aus Eisen sind, was jedoch gegen die bronzezeitliche Darstellung spricht. Auf diese wird sich andernorts jedoch berufen, da Achill Agamemnon mitteilt, dass er nicht mehr für ihn kämpfen wird, auch nicht, wenn die Troianer ihre „sharpened bronze“<sup>266</sup> an seiner Kehle haben. Achilles trägt außerdem als einziger Held einen Helm des korinthischen Typs, der jedoch starke Einflüsse der Helme aus dem Film *300*, bzw. dem gleichnamigen Comic aufweist, was sich an der Wangen-, Stirn- und Augenpartie feststellen lässt (einige kleinere Helden der Griechen tragen diesen auch, jedoch ist dieser historisch korrekt)<sup>267</sup>. *300* scheint auch die Inspirationsquelle für große Teile von Menelaos' Ausrüstung zu sein. Auf dem Schild, dem Gürtel, sowie auf dem Brustpanzer des Königs von Sparta kann man das stilisierte 'A' erkennen, das für *300* typisch ist. Dies zieht Parallelen zu den Spartiaten aus dem Film, was jedoch wiederum die Verbindung zur Agogé herstellt<sup>268</sup>. Jedoch wird die besondere Vorliebe der Spartaner für Krieg, wie sie in *300* gezeigt wird, nie ausdefiniert bzw. angesprochen, weswegen man hier kaum von einer unhistorischen Darstellung sprechen kann (mit Ausnahme des Symbols an sich). Generell kann man bei *Warriors Legends of Troy* einige Inspirationen durch *300* erkennen, wie u.a. die Darstellung von Ajax' Selbstmord<sup>269</sup>.

Agamemnon trägt, wie Menelaos, Odysseus und Patroklos (dessen Ausrüstung eher unspezifisch gehalten ist und sich der einen normalen Brustpanzer und einen böotischen Schild trägt), einen von der Form her typischen griechischen Brustpanzer, der mit einem Schachbrettmuster<sup>270</sup> verziert ist und ein Medusenhaupt auf dem Gürtel besitzt, das auch auf seinem Schild auftaucht<sup>271</sup>. Die Abbildung des Medusenhauptes bzw. der Gorgone ist in der griechischen Antike recht verbreitet gewesen, da sie Unglück abwenden soll und man kann sie auf vielen antiken griechischen Kunstwerken wiederfinden<sup>272</sup>. Über dem Panzer trägt er einen Überwurf, der an eine römische Toga erinnert. Dies soll ihn wahrscheinlich als Oberbefehlshaber der Griechen auszeichnen und ihm mehr Würde als den anderen geben. Allerdings hat dies auch zur Folge, dass er mit diesem Stoffstück

---

265Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 5.: Konzeptzeichnung Achilles.

266*Warriors Legends of Troy* Video „Der Streit“.

267Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 5.: Konzeptzeichnung Achilles.

Vgl. *300*

Vgl. Miller, Frank & Varley Lynn: *300*. Dark Horse Comics, inc. 1998.

268Vgl. 6.2.1.1., 6.2.2.2.

269*Warriors Legends of Troy* Video „Ajax' Death“.

270Hierbei handelt es sich um ein Muster, das bereits auf vielen Vasenmalereien anzutreffen ist.

Vgl. Abb. 56.

271*Warriors Legends of Troy* Video „Armor forged by the gods“.

272 Vgl. Abb. 56.

nicht so aussieht, als würde er aktiv an Kämpfen teilnehmen, was das Spiel auch impliziert. Odysseus trägt zwar auch einen Stoffüberwurf über seiner Rüstung, bei ihm sieht diese jedoch um einiges praktischer aus und hindert auch nicht im Kampf. Odysseus trägt außerdem einen kleineren Schild und Wurfmesser, was wahrscheinlich die eher überlegte und gerissene Art der Kriegsführung unterstreichen soll, die sich nicht auf pure Kraft verlässt, wofür Odysseus bekannt ist. An letzter Stelle soll hier Ajax erwähnt werden, der bis auf einige Lederbänder, die mit Bronzeteilen verziert sind, keinen Brustpanzer trägt. Des Weiteren trägt er einen sehr großen eckigen Schild, was der Überlieferung seines 'Turmschildes' entgegenkommen soll und auch in *Troy* so verarbeitet wird (hier trägt Ajax auch einen ähnlichen Brustschutz)<sup>273</sup>. Als Waffe trägt er nichts anderes als einen metallbesetzten Schlagring, was seine schiere Kraft und Brutalität unterstreicht. Wie die Troer beinahe alle nur das Kopis tragen, so tragen die Griechen ein geschwungenes Schwert, das von der Form an den römischen Gladius vom Mainzer Typ oder einem Xiphos ähnelt, auch auf Vasenmalereien zu finden ist, jedoch auch an die mykenische Schwertform erinnert<sup>274</sup>.

### 6.3.3. Sonstiges

Die Götter werden in diesem Spiel nur indirekt mithilfe verschiedener Avatare, wie dem Zyklop, dem Greif oder der lebendig werdenden Statue gezeigt. Jedoch kann man sie hin und wieder auch in den Zwischensequenzen sehen, da sie dort in dem Stil der Vasenmalerei dargestellt werden. Hierbei sind alle Götter eher unspezifisch und nur Zeus und Athene zeichnen sich durch typische Attribute aus. Zeus trägt zwar nur ein Bündel Blitze, jedoch reicht dies völlig um ihn erkennbar zu machen. Athene ist von allen Göttern jedoch am offensichtlichsten dargestellt, da sie den Helm mit Busch, den Speer, den Schild, sowie die Aegis und außerdem noch Beinschienen trägt<sup>275</sup>.

Des Weiteren ist erwähnenswert, dass Penthesilea in dem Ritual, das von Priamos vollzogen wird (evtl. ist er außerdem einer der höchsten Priester, wie dies in manchen Kulturen der Fall war), ihr Gesicht mit Blut bestreicht, was dem Geschehen und der Geschichte einen sehr rustikalen und archaischen Hauch gibt.

Die Belagerungswaffen stellen auch einen starken Anachronismus dar, doch dies scheint den Machern des Spiels auch klar gewesen zu sein, da sie die Konstrukte als solche identifizieren, weil Patrolos Achilles fragt, was die Steinwerfer seien<sup>276</sup>.

Die Schiffe sind in diesem Spiel auch gut dargestellt. Hier handelt es sich um Galeeren (manchmal

---

273Vgl. *Warriors Legends of Troy* – Abb. 12.: Konzeptzeichnung Ajax.

Vgl. 6.2.2.2.

274Vgl. Abb. 58.

275*Warriors Legends of Troy* Video „Turning Point“

276*Warriors Legends of Troy* Kapitel „Landing“, Video „The stone thrower destroyed“

sogar Biremen), die rustikal wirken und in verschiedenen Farben gehalten sind, die jedoch nicht zu grell wirken. Auch hier kann man die Augen auf dem Bug erkennen, der außerdem über einen Rammsporn verfügt<sup>277</sup>. Diese Darstellung ist sehr typisch und lässt sich auch bei *Troy* wiederfinden<sup>278</sup>.

#### 6.3.4. Fazit

Die Ästhetik des Spiels *Warriors: Legends Of Troy* ist generell stark an das Design von *300* und *Troy* angelehnt. Vor allem Letzteres wird stark zitiert, da es sich bei diesem Film wohl um den aktuell bekanntesten Film handelt, der sich mit dem Troia-Mythos auseinandersetzt. Die Einflüsse von *300* können natürlich aus demselben Grund entstanden sein, doch dieser Film zeigt historische Fakten gemischt mit Übernatürlichem und Stilisiertem. *Warriors: Legends Of Troy* versucht ebenfalls den Spagat zwischen historischen Ausrüstungen, Gebäuden und Plätzen, typisch antik griechischer Ästhetik und Darstellung der Mythologie zu meistern. Dies gelingt dem Spiel sehr gut, da es zwar viele mykenische und minoische Details einbaut, die u.a. nur im Hintergrund vorkommen, jedoch nicht den Anspruch stellt, historisch korrekt zu sein. Es sind viele übernatürliche Phänomene eingebaut und diese auch, im Gegensatz zu vielen behandelten Filmen, als übernatürlich gekennzeichnet, indem z.B. magische Energien verschiedenster Farben auftauchen, oder bestimmte Individuen übermenschlich stark sind. Dies ist ein Aspekt bei dem die Spieleindustrie gegenüber der Filmindustrie einen klaren Vorteil besitzt, da einerseits durch die Animationen keinerlei Grenzen gesetzt sind. Andererseits investiert man bedeutend mehr Zeit darin, ein Spiel durchzuspielen, als einen Film zu schauen, was zur Folge hat, dass Spiele auch sehr viel mehr in die Tiefe gehen können und nicht auf bestimmte Aspekte verzichten müssen. *Warriors: Legends Of Troy* schafft es, den Mythos als das darzustellen, was er ist: Eine Mischung aus Irdischem und Überirdischem, die außerdem mit der Zeit immer mehr Einflüsse anderer Verarbeitungen desselben oder eines ähnlichen Stoffes in sich aufnimmt und diese weiterentwickelt. Vom Aspekt der Ausstattung und der Ästhetik ist *Warriors: Legends Of Troy* eine der Darstellungen, wenn nicht sogar die Darstellung, die dem Mythosbegriff am gerechtesten wird. Das Wort 'Legend' im Titel ist vollkommen gerechtfertigt.

---

<sup>277</sup>*Warriors Legends of Troy* Video „Escape“, „Victory“

<sup>278</sup>Vgl. 6.2.3.

## 7. Verarbeitungen des Troia-Mythos in modernen visuellen populären Unterhaltungsmedien, sowie ihre Gründe und Vorlagen.

### 7.1. Einführung

Nachdem die Ausstattung der in dieser Abhandlung behandelten Medien analysiert wurde, soll nun auf die diegetischen Besonderheiten von *Troy* und *Warriors: Legends of Troy* eingegangen werden. Der Troia-Mythos ist kein festgelegter, fixierter Kanon. Selbst die bekannteste Verarbeitung des Mythos, nämlich die *Ilias*, ist nichts anderes als eine Interpretation, bzw. eine Bearbeitung eines Teiles des troianischen Krieges. Der 'Urmythos', falls es ihn überhaupt je gegeben haben sollte, ist uns nicht bekannt und alle künstlerischen Adaptionen sind wiederum nur 'neuere' Versionen der Geschichte.

Festzuhalten ist daher, dass es bestimmte Episoden (wie z.B. den Zorn des Achill bzw. das troianische Pferd) des Mythos gibt, die immer halbwegs gleich wiedergegeben werden, jedoch gibt es keine definitive Version der Geschichte. Dies hat vor allem damit zu tun, dass der Mythos aus einer vorschriftlichen Zeit stammt, in der er nur durch mündliche Überlieferungen weiterbestand. Dies bedeutet auch, dass die populärsten Versionen des Mythos überlebten, da diese am meisten Zuhörer fanden, welche diese Geschichte weitererzählen konnten (eine unpopuläre Version würde vergessen werden da sie nicht interessant genug war). Man kann daher darauf schließen, dass die *Ilias*, als erste literarische Verarbeitung des Stoffes, auch auf diese Version Bezug nimmt.

Zur Entstehungszeit dieses Epos war der Mythos des troianischen Krieges wahrscheinlich schon lange Teil des allgemeinen Bewusstseins der Griechen, da sie nicht den Krieg als ganzes sondern nur eine Episode in einem von den Zuhörern bzw. Lesern als bekannt vorausgesetzten Thema darstellt. Kurz gesagt: Der Mythos ist alt. So alt, dass niemand genau weiß, wie die ursprüngliche Fassung der Geschichte ausgesehen haben könnte.

Aus diesem Grund soll in dieser Arbeit auch nicht die etwaige Treue oder Untreue der untersuchten Medien in Bezug auf die 'Originalgeschichte' eingegangen werden, da diese 'Originalgeschichte' niemandem wirklich bekannt ist. Das 'Original' wird oft mit der *Ilias* gleichgesetzt, doch diese ist, wie oben bereits erwähnt, auch nur eine Version des Mythos, die über einen gewissen Schwerpunkt verfügt.

Die Griechen scheint das Problem der erzählerischen Kontinuität nicht sehr gestört zu haben, da es vor allem in griechischen Dramen des Öfteren passierte, dass bekannte Situationen aus berühmten Mythen anders ausgelegt wurden, um eine bestimmte Aussage zu treffen. Hierbei wurden auch bestimmte Veränderungen am Mythos selbst vorgenommen. Es ging dabei darum, dem Publikum eine andere Sichtweise auf bereits bekannte Sachverhalte und Situationen zu ermöglichen.

In diesem Kapitel wird es daher nicht darum gehen, wie sehr sich der behandelte Film bzw. das behandelte Spiel an die *Ilias* hält und damit quasi den scheinbar 'echten' oder 'originalen' Mythos wiedergibt. Stattdessen soll in diesem Teil der Abhandlung darauf eingegangen werden, warum bestimmte bekannte Sachverhalte geändert wurden, welche Quellen und Inspirationen den Schöpfern gedient haben und welches Licht diese Versionen auf die Charaktere, die Episoden und Situationen werfen. Des Weiteren soll auch diskutiert werden, wie sinnvoll bestimmte Veränderungen sind und was genau der Film bzw. das Spiel damit beim Adressaten erreichen will, bzw. welche Aussage damit angestrebt wird. Dies wird ebenfalls die Frage aufwerfen, inwiefern der Troia-Mythos noch im allgemeinen Bewusstsein der westlichen Kulturen verankert ist und welches Vorwissen der Adressat mitbringt.

Die Analyse von *Troy* und *Warriors: Legends of Troy* soll nicht nach Themen sortiert werden, sondern wird sich anhand der Handlung entwickeln, die sie begleiten wird. Diese Methode soll es ermöglichen, besser auf Entwicklungen in der Diegese einzugehen, ohne dabei die Zusammenhänge außen vor zu lassen.

## 7.2. Troy (deutscher Titel: Troja)(2004)

Der Grund, warum *Troy* in dieser Abhandlung behandelt werden soll, liegt auf der Hand: Es handelt sich um die mittlerweile wohl populärste Verfilmung des Mythos. Der Film ist ein neuerer Hollywoodfilm, den man als Teil der neuen Antikfilmwelle ansehen kann, zu denen auch Filme wie *Gladiator* oder *300* zählen. Der letzte Kinofilm, der sich vor *Troy* mit diesem Mythos beschäftigte liegt mehrere Jahrzehnte in der Vergangenheit und *Troy* bietet die Möglichkeit, einen kontemporären, groß angelegten Kinofilm mit Starbesetzung zu analysieren.

Wie bereits erwähnt wird in dieser Arbeit der Director's Cut analysiert, der um einiges länger als die Kinofassung ist und somit mehr diegetische Tiefe aufweist.

### 7.2.1. Beginn bis zu Achills Aufbruch

Der Film beginnt mit einer schriftlichen Einführung, in der die Allianz der Griechen vorgestellt wird:

„After decades of warfare Agamemnon, King of Mycenae, has forced the kingdoms of Greece into a loose alliance“<sup>279</sup>

Bereits hier kann man feststellen, dass der Film versucht, den Mythos eher irdisch darzustellen. Die meisten klassischen Mythendarstellungen begründen das Bündnis mit dem Schwur, der am Hochzeitstag von Helena geleistet wird. Hier wird jedoch Agamemnon als kriegführender Hochkönig dargestellt, der die Stämme Griechenlands gewaltsam vereint. Bereits hier kann man einen negativen Unterton bezüglich Agamemnon erkennen, jedoch wird dies später noch thematisiert.

Menelaos wird zu Beginn vollkommen anders dargestellt:

„Agamemnon's brother Menelaus, King of Sparta, is weary of battle. He seeks to make peace with Troy, the most powerful rival to the emerging Greek nation.“<sup>280</sup>

Menelaos wird zu Beginn demnach als eher friedliebend dargestellt. Troia wird als Rivale der entstehenden griechischen Nation in den Film vorgestellt. Auf den tatsächlichen Grund soll später eingegangen werden. Da die neue griechische Nation unter dem Oberbefehl des Agamemnon steht und durch Krieg zusammengeführt wird, kann man auch hier bereits feststellen, dass die Griechen sofort negativ dargestellt werden.

Daraufhin wird Achilles als größter Krieger überhaupt vorgestellt, der Agamemnon verachtet und somit die Allianz der Griechen gefährdet. Warum er ihn verachtet, ist jedoch unklar. In klassischen

---

279Troy 00:56.

280Troy 01:05.



Darstellungen beginnt diese Verachtung erst dadurch, dass Agamemnon Achilles Briseis nimmt<sup>281</sup>. Hier ist dies jedoch (noch) nicht begründet. Dass die Spannung zwischen Achilles und Agamemnon bereits zu Beginn thematisiert wird, erinnert außerdem an *Helen of Troy* von 1956<sup>282</sup>. Im Laufe der Analyse werden noch weitere Parallelen zu diesem Film auftauchen.

Während zwei Armeen aufeinander zumarschieren, wird von der Stimme von Sean Bean, der in diesem Film den Odysseus spielt, eines der Hauptthemen des Films vorgestellt: die Unsterblichkeit durch Taten<sup>283</sup>. Dies erinnert bereits stark an die Beweggründe, derentwegen Achill am troianischen Krieg teilnimmt<sup>284</sup>.

Agamemnon trifft nun auf König Triopas von Thessalien, der zwar bei Ovid erwähnt wird, jedoch steht dies nicht in Verbindung zum Troia-Mythos<sup>285</sup>. Agamemnon will die Kontrolle über Thessalien an sich reißen und schlägt vor, den Krieg auf die 'alte Weise' zu beenden, was bedeutet, dass ein Zweikampf den Krieg entscheiden soll<sup>286</sup>. Es wird außerdem deutlich, dass Agamemnon die anderen Stämme durch reine militärische Macht besiegt hat und diese zwar nicht selbst beherrscht (die griechischen Helden müssen schließlich mehr als reine Soldaten sein), jedoch sie zwingen kann, mit ihnen in den Krieg zu ziehen, was, wie bereits erwähnt, den Eid, der bei Helenas Hochzeit geleistet wird, ersetzt. Agamemnon zeichnet sich also bereits jetzt durch großen Machthunger aus. Dass der Krieg auf die 'alte' Art entschieden werden soll, kann man ebenfalls als Anspielung auf die Aristien in der *Ilias* ansehen. Der Film distanziert sich jedoch bereits von Anfang zugunsten einer 'realistischeren' Darstellung davon.

Achilles, der dem Thessalier entgegentreten soll, befindet sich nicht im Heer und hat verschlafen<sup>287</sup>. Er wird in diesem Film, wie auch in vielen anderen Darstellungen zuvor, mit blonden Haaren gezeigt, was auch der Verarbeitung in der *Ilias* entspricht<sup>288</sup>. Bereits während der gesamten Einführung kann man feststellen, dass Achilles hier als ein Rebell dargestellt wird, was Petersen auch des Öfteren in Interviews betont<sup>289</sup>. Anja Wieber beschreibt Achill außerdem als einen Helden für junge Leute, der wie eine Art Superstar behandelt wird<sup>290</sup>, was sich auch mit Petersens Äußerungen deckt<sup>291</sup>. Dies wird auch dadurch unterstrichen, dass Achilles in diesem Film von Brad

---

281 Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) I. Gesang.

282 Vgl. *Helen of Troy*. (1956)

283 *Troy* 02:45 – 03:13.

284 Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) IX. Gesang. 410 – 416.

285 Vgl. Wieber, Anja: „*Vor Troja nichts Neues?*“. S. 147.

Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. In deutsche Hexameter übertragen und mit dem Text herausgegeben von Erich Rösch. München: Ernst Heimeran Verlag, 1952. VIII. Buch, 751.

286 *Troy* 04:20 – 05:29.

287 *Troy* 05:51 – 07:25.

288 Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XXIII. Gesang. 140 - 141.

289 Siehe <http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599-2>

290 Vgl. Wieber, Anja: „*Vor Troja nichts Neues?*“. S. 157 - 159.

291 Vgl. [http://www.bbc.co.uk/films/2004/05/13/wolfgang\\_petersen\\_troy\\_interview.shtml](http://www.bbc.co.uk/films/2004/05/13/wolfgang_petersen_troy_interview.shtml)

Pitt verkörpert wurde, der ebenfalls ein Superstar ist, was sich auch in diversen Interviews feststellen lässt<sup>292</sup>. Achilles lässt sich von niemandem etwas befehlen und steht im starken Kontrast zu Agamemnon, was laut Wieber auch einen Generationenkonflikt darstellt<sup>293</sup>.

Dass Achilles zwischen zwei nackten Frauen liegt, verstärkt das Bild des Rebellen, jedoch kann man dies auch als Anspielung an die Episode aus dem klassischen Mythos sehen, in der Achilles bei den Töchtern des Lykomedes versteckt wird<sup>294</sup>. Auch dies wird im bereits erwähnten Film *Helen of Troy* verarbeitet<sup>295</sup>. Der Unverwundbarkeitsmythos wird auch sehr bald angesprochen: Achill wird gefragt, ob er unverwundbar sei, woraufhin er nur trocken antwortet, dass er dann ja wohl kaum einen Schild brauchen würde<sup>296</sup>. Hierbei handelt es sich um eine sehr saloppe Verneinung von Mythischem und Übernatürlichem. Der Film will bereits zu Beginn klarstellen, dass eine realistische Darstellung angestrebt wird. Achills Unverwundbarkeit wird in diesem Film dadurch gekennzeichnet, dass er einfach nur ein extrem fähiger Kämpfer ist, der in den richtigen Situationen auch Glück hat. Auch seine Suche nach Ruhm wird thematisiert. Er lässt sich von Agamemnon nichts sagen, was wiederum die Darstellung als Rebell unterstreicht<sup>297</sup>. Achilles weiß aber ganz genau, dass Agamemnon ihn braucht und er sich dadurch bestimmte Dinge herausnehmen kann, was dies jedoch relativiert. Der Vorschlag, dass Agamemnon selbst kämpfen sollte, erinnert außerdem an die *Ilias*<sup>298</sup>, wie auch Nestors Bitte, den Zweikampf für die anderen Krieger zu kämpfen, an die Gesandtschaft an Achilles erinnert<sup>299</sup>.

Das Duell selbst zeigt Achills hohe Fähigkeiten im Kampf und stellt auch seine Arroganz dar, die ebenfalls in vielen Mythenverarbeitungen zu finden ist<sup>300</sup>. Besonders bemerkenswert ist hier auch der Kampfstil von Achilles, der sich durch viel schnelles Rennen äußert, was auf die für ihn oft verwendeten Epitheta<sup>301</sup> anspielt.

Wie bereits in der Einführung erwähnt, möchte Menelaos mit den Troern Frieden schließen<sup>302</sup>, was bedeutet, dass es bereits davor einen Krieg gegeben haben muss, der auch von Menelaos angesprochen wird. Allerdings relativiert dies den gesamten folgenden Konflikt, da der troianische Krieg nur nach einer Zeit des Waffenstillstandes entflammt. Ob ganz Griechenland bereits davor mit Troia im Krieg war, ist unklar und kann eventuell eine Anspielung auf die Kämpfe von u.a.

---

292Vgl. <http://www.skip.at/interview/451/>

293Vgl. Wieber, Anja: „Vor Troja nichts Neues?“. S. 158 - 159.

294Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. XIII. Buch, Vers 159 – 170.

295Vgl. *Helen of Troy*. (1956).

296Troy 07:25 – 07:55.

297Troy 08:12 – 09:10.

298Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 224 – 232.

299Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) IX. Gesang.

300Troy 09:10 – 10:38.

301Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 58.

302Troy 10:50 – 13:10.

Herkules und Telamon (Aias' Vater) gegen Troia darstellen. Jedoch nehmen weder Menelaos noch Agamemnon an diesem Krieg teil<sup>303</sup>.

Zur troianischen Gesandtschaft gehören Paris und Hektor. Menelaos, der der Bruder von Agamemnon ist, symbolisiert ebenfalls die alten Riten, da er meint, dass man auch mit anderen Frauen Spaß haben kann und die Gemahlin dazu da ist, Nachkommen zu zeugen. Dies ist natürlich in der heutigen Zeit nicht mehr vertretbar, jedoch war dies in der griechischen Antike durchaus verbreitet. Dies bedeutet auch, dass Menelaos sich dadurch vor dem Publikum disqualifiziert und Helena nicht verdient. Hektor stellt eher den Vertreter der modernen Ehe dar, da es für ihn nur seine Gemahlin gibt, der er vollkommen treu ist, was ihn beim Publikum beliebt macht. Auch hier kann man also eine Art Generationenkonflikt feststellen. Hektors Schicksal wird bereits zu Beginn des Films angedeutet, da Menelaos sagt, dass es nur einen Mann gäbe, der besser als Hektor kämpfe, nämlich Achilles<sup>304</sup>. Dies ist im Rahmen des Films durchaus verständlich und wird auch in vielen anderen Mythenverarbeitungen genauso dargestellt, jedoch muss erwähnt werden, dass in der *Ilias* Hektor nicht der stärkste Held nach Achilles ist, was sich z.B. in seinem Duell mit Aias äußert<sup>305</sup>.

Helena ist die gesamte Zeit reglos und wirkt abwesend. Sie weiß zwar, dass es ein Fehler ist, sich mit Paris zu treffen, aber sie kann nicht widerstehen<sup>306</sup>. Der Film verzichtet zwar auf die Darstellung von Göttlichem, jedoch kann man ihre emotionale Reaktion, die ihre rationale Herangehensweise an die Situation übertrumpft, als Einwirkung der Aphrodite ansehen. Hierbei handelt es sich jedoch um Spekulation. Hektor, der die Situation erkannt hat, ist beunruhigt. Helena erklärt Paris, dass er die erste Person ist, die sie wirklich liebt: „before you came to Sparta, I was a ghost. [...] I was just a ghost“<sup>307</sup>

Dies impliziert, dass sie Menelaos nie geliebt hat. Im klassischen Mythos sucht sich Helena Menelaos unter den vielen Freiern aus, hier scheint dies jedoch nicht der Fall gewesen zu sein<sup>308</sup>.

Paris bietet Helena bereits jetzt an, dass sie mit nach Troia kommen soll. Sie weiß ganz genau, dass dies keine gute Idee ist, jedoch spricht Paris weiter davon. Paris wirkt in diesem Film sehr naiv und denkt nicht über die Konsequenzen seines Handelns nach, was auch im weiteren Verlauf des Films noch thematisiert wird<sup>309</sup>. Er spricht sie zwar aus (und sagt dabei auch, dass sie von den Göttern verflucht werden), jedoch ist er sich anscheinend nicht vollkommen über die Bedeutung seiner Aussage im Klaren.

---

303Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. XI. Buch, Vers 194 – 220.

304Troy 12:23 – 12:38.

305Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang.

306Troy 13:36 – 15:10.

307Troy 16:35 – 16:49.

308Tatsächlich wird an späterer Stelle erklärt, dass Helena mit 16 Jahren mit Menelaos verheiratet wurde.

Vgl. Troy 41:43 – 41:50.

309Troy 16:50 – 17:35.

Hektor, der sieht, wie Paris aus dem ersten Stock zurückkehrt, konfrontiert ihn damit und droht ihm an, dass er es nicht dulden werde, wenn er Troia in Gefahr bringen würde<sup>310</sup>:

„Paris, you're my brother and I love you. But if you do anything to endanger Troy I will rip your pretty face from your pretty skull.“<sup>311</sup>

Auch hier kann man an Paris' Antworten seine Naivität erkennen und feststellen, dass sein Abenteuer mit Helena eher ein Spiel für ihn ist. Auf der Heimfahrt gesteht Paris Hektor, dass er Helena mitgeführt hat<sup>312</sup>. Man kann zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar sagen, ob Helena entführt wurde oder aus freiem Willen das Schiff bestiegen hat (an späterer Stelle wird dies noch thematisiert). Jedoch ist es sehr naheliegend, dass letzteres der Fall ist. Paris hat Helena zwar nicht im klassischen Sinne geraubt, jedoch hat er sie beredet, ihm zu folgen, obwohl sie wusste, dass es keine gute Idee ist. Es handelt sich hier also um ein Mittelding, wobei Helena zwar halbwegs mündig dargestellt werden soll, jedoch wird sie von Paris beeinflusst, wodurch dies wieder relativiert wird. Die Episode um den Raub der Helena ist wohl eine der Episoden, die die meisten Variationen aufzeigt, da Helena in bestimmten Darstellungen gegen ihren Willen entführt wird, andererseits auch mit Paris flieht oder unter dem Bann der Götter steht, was ihre Meinung dazu in der Unbedeutsamkeit versinken lässt.

In den meisten Verfilmungen, bei denen Helena eine Hauptrolle spielt, verlässt sie ihren Gemahl aus freiem Willen, da dieser meistens sehr negativ dargestellt wird. Dadurch ist ihre Handlung moralisch begründbar, wodurch man sich besser mit ihr als Protagonistin identifizieren kann. Selbiges gilt auch für Paris. Da die Troer in diesem Film die protagonistische Seite darstellen, ist es naheliegend, dass Helena aus freiem Willen Paris gefolgt ist.

Menelaos hat dies auch bemerkt und ist sehr aufgebracht. Er lässt seine Wut auch beinahe an Unschuldigen aus, was ihn noch unsympathischer erscheinen lässt. Ihm wird mitgeteilt, dass Helena mit den Troern fortgesegelt ist, woraufhin er sofort nach Mykene aufbrechen will<sup>313</sup>. Auch Hektor ist wütend auf Paris und wäscht ihm den Kopf. Hierbei wird vor allem seine naive, rücksichtslose Art angesprochen. Er wirft Paris außerdem vor, dass er keine Ahnung von wahrer Liebe habe, was natürlich sehr subjektiv ist. Man kann hier jedoch feststellen, dass Paris sehr fahrlässig handelt und die Liebe zu seiner Familie und zu seiner Heimat verraten hat, um seine primären Bedürfnisse zu erfüllen<sup>314</sup>. Auch die kindische Vorstellung von Paris, im scheinbar heldenhaften Kampf zu sterben, lässt Hektor keine andere Wahl, als nach Troia zu fahren, da er sonst seinen Bruder opfern würde. Hektor sagt, dass es nichts Poetisches oder Heroisches hat, im Kampf zu sterben. Dies kann man als

---

310Troy 18:08 – 19:23.

311Troy 18:57 – 19:11.

312Troy 19:12 – 20:36.

313Troy 20:38 – 21:19.

314Troy 21:19 – 22:50.

Anspielung auf die *Ilias* sehen. Hier wird der Tod zwar poetisch beschrieben, jedoch wird er mit einer sehr hohen Genauigkeit wiedergegeben, die sehr grausam und abschreckend ist. Hektor wird durch diese Aussage auch zu einem Krieger, der den Kampf nicht liebt, sondern ihn kämpft, weil er muss. Dadurch stellt er einen starken Kontrast zu Achilles dar, der für seinen eigenen Ruhm kämpft. Hektor bekommt dadurch einen sehr rationalen, fürsorglichen, aber auch pazifistischen Einschlag, der ihn beim Publikum sehr beliebt macht (was man von seinem Bruder nicht sagen kann).

Menelaos kommt nach Mykene und bittet seinen Bruder, ihn im Kampf gegen Troia zu unterstützen wobei er ankündigt, dass er Helena zurückhaben will, damit er sie selbst töten kann<sup>315</sup>. Dies entspricht auch den gängigen Überlieferungen, da Menelaos am Ende des Krieges Helena töten will, jedoch verliebt er sich wieder in sie und erschlägt sie nicht<sup>316</sup>. Die Aussage von Menelaos macht ihn jedoch nur noch unsympathischer, da er gnadenlos ist. Dass er von seiner Frau verlassen wurde, scheint ihn auch mehr in seiner Ehre zu kränken als Liebeskummer zu bereiten, wodurch die Gründe für den Krieg immer egoistischer werden:

„The Trojans spat on my honor“<sup>317</sup>

Agamemnon wittert seine Chance und willigt ein. Er wurde bereits davor als Imperialist vorgestellt, was während des Gesprächs mit Menelaos noch verstärkt wird, da er meint, dass Imperien durch Krieg geschmiedet werden. Er sieht durch die Situation die Möglichkeit, gegen Troia einen Krieg anzuzetteln, um allein die Ägäis zu kontrollieren. Es geht ihm also von vornherein nicht um Helena, sondern um Troia<sup>318</sup>. Dies gibt dem Film einen realistischeren Zug, da der Grund für den Krieg weltlicher wird. Nestor, der in diesem Film die Funktion des Beraters von Agamemnon übernimmt, sagt, dass Troia noch nie erobert wurde. Auch hier wird mit dem Mythos gebrochen, da Troia dort bereits zuvor geschlagen und zerstört wurde<sup>319</sup>. Nestor wird auch in den meisten anderen Verarbeitungen als der große Ratgeber dargestellt, der nicht mehr kämpft, sondern die Griechen nur mithilfe von Kriegsplänen unterstützt. Hier wirkt es jedoch so, als sei er kein König, sondern eine Art Minister. Auch der Schutz des Apollo über die Stadt Troia wird zum ersten Mal angesprochen. Hierbei handelt es sich ebenfalls um eine sehr gängige Darstellung. Eine weitere Anspielung darauf,

---

315 *Troy* 22:54 – 24:30.

316 Vgl. z.B. die Darstellung auf einigen griechischen Vasen: Abb. 68.

Vgl. Blome, Peter: „Der Mythos in der griechischen Kunst. Der Troianische Krieg findet statt.“ In: Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg, Troia Projekt des Instituts für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Braunschweigisches Landesmuseum Braunschweig, Herzog Anton Ulrich-Museum, Kunstmuseum des Landes Niedersachsen Braunschweig, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH Bonn (Hgg.): *Troia. Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur Ausstellung „Troia – Traum und Wirklichkeit“*. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH 2001. 2. Auflage. S. 150, Abb. 159.

317 *Troy* 24:05 – 24:08.

318 *Troy* 24:10 – 25:25.

Auch hier handelt es sich um eine Verarbeitung, die man u.a. bei *Helen of Troy* von 1956 finden kann.

319 Vgl. Dares Phrygius. III. Kapitel. Hierbei ist besonders ironisch, dass Nestor an diesem Kampf beteiligt war.

dass der Film sich von mythischen Darstellungen distanziert, besteht darin, dass Nestor Agamemnon darauf aufmerksam macht, dass Troia so stark befestigt ist, dass es einer zehnjährigen Belagerung standhalten kann. Agamemnon entgegnet darauf nur, dass es keine zehnjährige Belagerung geben werde. Im Mythos dauert der Krieg genau diese zehn Jahre. Agamemnons Äußerung kündigt damit an, dass der Film sich von den meisten Darstellungen distanziert.

Nestor spricht daraufhin an, dass sie Achilles brauchen werden, da er der größte Krieger ist<sup>320</sup>. Agamemnon ist nicht glücklich darüber, da er ihm nicht vertraut. Nestor stellt ihn jedoch zum ersten Mal als rasenden Schlächter dar, da er meint, dass man ihn nicht kontrollieren müsse, sondern ihn lediglich entfesseln müsse. Agamemnon stellt Achilles als die Vergangenheit dar, da er für kein Land und nur für sich selbst kämpft, was im Gegensatz zur von Agamemnon geschmiedeten griechischen Nation steht. Achilles wird hier auch wieder nicht als König sondern als Krieger mit seinem eigenen Gefolge dargestellt, was eine neue Herangehensweise ist. Nestor erklärt, dass Achilles nur auf einen Mann hört und zwar Odysseus. Dieser wird daraufhin als trickreicher Mann vorgestellt, was jedoch etwas platt wirkt<sup>321</sup>. Er sagt, dass er seinen Hund vermissen werde, was man als Anspielung auf den Hund Argos sehen kann, der ihn in der *Odyssee* überglücklich wiedererkennt und daraufhin stirbt<sup>322</sup>. Warum nicht einfach Penelope und Telemachos angesprochen wurden, ist jedoch fraglich.

Odysseus soll Achilles davon überzeugen, am Krieg teilzunehmen<sup>323</sup>. Dies tut er, wie bereits erwähnt, im klassischen Mythos auch, jedoch entdeckt er ihn dort unter den Töchtern des Lykomedes<sup>324</sup>. In der *Ilias* holt er Patroklos und Achilles ebenfalls ab<sup>325</sup>. In dieser Szene wird auch Patroklos vorgestellt, der in diesem Film der Cousin von Achilles ist. Dies beugt sofort allen eventuellen homoerotischen Theorien vor, da hier die starke Bindung der beiden durch Familie erklärt wird<sup>326</sup>. Odysseus versucht ihn zunächst damit zu überzeugen, dass er für Griechenland kämpfen müsse, jedoch funktioniert dies nicht. Als er aber anspricht, dass die Helden in diesem Krieg nie vergessen werden, hat er ihn überzeugt. Auch Hektor und Aias werden als Konkurrenten angesprochen, wodurch Achilles ebenfalls überzeugt wird. Seine Mutter bestätigt ihm, dass er in Troia großen Ruhm ernten wird, jedoch früh sterben wird<sup>327</sup>. Dies entspricht der *Ilias*<sup>328</sup>. Es handelt sich hier außerdem um die einzige Darstellung einer Göttin im gesamten Film. Ob es sich bei Thetis

---

320Troy 25:25 – 26:32.

321Troy 26:32 – 28:00.

322 Vgl. Homer: „Odyssee.“ XVII. Gesang, Vers 291 – 326.

323Troy 28:01 – 32:00.

324Dies wird auch in *Helen of Troy* angesprochen.

325Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XI. Gesang, Vers 762 – 784. Dies erklärt auch Odysseus' Aussage, dass er die Eltern von Patroklos kannte und sie vermisst.

326Vgl. Wieber, Anja: „Vor Troja nichts Neues?“ S. 160 - 161.

327Troy 32:00 – 34:30.

328Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) IX. Gesang. 410 – 416.

in diesem Film um eine Göttin handelt, ist jedoch eher fraglich. Sie wirkt hier eher wie eine Sterbliche und nichts zeichnet sie als überirdische Entität aus.

Die darauf folgende Einstellung erinnert daran, dass Helena oft als das 'Gesicht, für das tausend Schiffe segeln' porträtiert wird<sup>329</sup>.

### 7.2.2. Von Helenas Ankunft in Troia bis zum Duell Paris - Menelaos

In Troia werden Hektor, Paris und Helena unter großem Jubel empfangen. Paris wirkt sehr glücklich, Helena ist aber nicht derart unbekümmert<sup>330</sup>. Priamos begrüßt die Heimgekehrten<sup>331</sup> und reagiert, im Gegensatz zu den anderen Verfilmungen, die diese Episode thematisieren, recht herzlich auf Helena<sup>332</sup>. Dies wirkt, da Hektor angesprochen hat, dass Priamos mehrere Jahre für den Frieden gearbeitet hat, etwas eigenartig. Später sagt Priamos, dass dies der Willen der Götter sei, was aber nicht bedeutet, dass er sich darüber nicht aufregen könnte. Priamos ist sehr fromm, was ihn jedoch im späteren Verlauf des Films einige schlechte Entscheidungen treffen lässt, obwohl er alles versucht, um seine Stadt zu retten.

Auch Andromache und ihr Kind mit Hektor werden vorgestellt<sup>333</sup>. Briseis, die daraufhin zum ersten Mal gezeigt wird, übernimmt in dieser Verfilmung ebenfalls die Rolle von Cassandra, die auch Teil der troianischen Königsfamilie ist. Dies wird dadurch, dass sie eine jungfräuliche Priesterin des Apollo ist, noch verstärkt<sup>334</sup>.

Priamos berät sich mit Hektor darüber, wie man mit Helena weiter verfahren soll<sup>335</sup>. Hektor möchte, dass Helena wieder nach Hause geschickt wird, Priamos will dies jedoch nicht, da er fürchtet, dass Paris ihr folgen wird. Hektor möchte aber auch keinen Krieg, Priamos entgegnet, dass ihre Mauern sie schützen würden und Apollo über sie wache. Man kann hier sehr gut den Kontrast zwischen dem rational und realistisch denkenden Hektor, der die Last des Kampfes tragen muss, und dem religiösen Priamos erkennen. Hektor fragt spöttisch, wieviele Krieger der Sonnengott befehle. Priamos wird im Film sehr ähnlich wie in der *Ilias* vorgestellt, was im Kontrast zur sonstigen Darstellung im Film steht, da die Götter, wenn überhaupt, nur durch Menschen eingreifen<sup>336</sup>.

---

329Troy 34:29 – 34:57.

Dichterisch wurde das Thema u.a. von Christopher Marlowe im Gedicht mit dem Titel *The Face that Launch'd A Thousand Ships* verarbeitet.

330Troy 35:00 – 36:12.

331Troy 36:15 – 37:24.

332Siehe im Gegensatz dazu z.B. die Darstellung in *Helen of Troy* (1956).

333Troy 37:24 – 37:46.

334Troy 37:47 – 38:15.

335Troy 38:16 – 40:55.

336Vgl. Shahabudin, Kim: „From Greek Myth to Hollywood Story: Explanatory Narrative in *Troy*.“ In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 114 – 116.

Helena fürchtet sich vor der Rache der Griechen, Paris erklärt ihr, dass sie fliehen könnten und er für sie beide sorgen könnte. Jedoch weiß Helena, wie unglaublich naiv und unrealistisch dieser Plan ist, und dass es vor allem nichts ändern würde:

„You're very young, my love. [...] you're younger than I ever was.“<sup>337</sup>

Bevor die griechische Invasion beginnt, kann man sehen, wie die Troer sich auf den Kampf vorbereiten. Auch die Familienidylle um Hektor stellt einen Kontrast zu den kommenden Geschehnissen dar<sup>338</sup>. Mit dem Erschallen des Alarms retten sich die Bewohner in die Stadt. Die Krieger nehmen ihre Positionen ein. Achilles segelt der restlichen Flotte voraus, um als erster an den Strand zu kommen und den Ruhm für sich zu sichern<sup>339</sup>. Wie in der Analyse der Ausstattung bereits behandelt, trägt Achill eine goldfarbene Rüstung, was an die Rüstung von Hephaistos aus der *Ilias* erinnert<sup>340</sup>. Das Pendant zu den Myrmidonen, die in diesem Film eine Art Eliteeinheit und kein Volk darstellen, stellt auf troianischer Seite die Apollonische Garde dar, was wiederum die Verbundenheit Troias zum Gott bekräftigt. Diese ist jedoch erfunden, da sie in keiner anderen Verarbeitung anzutreffen ist, bildet aber mit Hektor an der Spitze einen Gegenpol zu Achilles und seinen Myrmidonen. Hektor besteht außerdem darauf, dass alle Troer, die im Umland um die Stadt leben, in die Stadt gebracht werden<sup>341</sup>. Zunächst einmal stellt dies Hektor sehr positiv dar, zusätzlich beugt dies den Raubzügen auf umliegende Städte vor, die in fast allen mythologischen Verarbeitungen zu finden sind, in diesem Film jedoch nicht auftreten. Dies hängt vor allem damit zusammen, dass der Krieg hier nicht so lange dauert, dass die Griechen sich mit neuen Vorräten eindecken müssen. Ein interessantes Detail ist außerdem, dass der Krieger, der bereits mit Hektor und Paris in Sparta war, Tekton heißt. Dieser wird in der *Ilias* auch erwähnt. Dort handelt es sich um den Erbauer des Schiffes, mit dem Paris Helena entführt<sup>342</sup>. Lysander, ein andere Troianer, ist jedoch ein spartanischer General aus dem peloponnesischen Krieg<sup>343</sup>. Man kann hier also auch feststellen, dass innerhalb des Films die Namensgebung zwischen gut recherchierten und sehr willkürlichen Namen schwankt.

Achilles lässt Patroklos zunächst noch nicht am Kampf teilnehmen, da er um ihn fürchtet<sup>344</sup>. Dies ist

---

337Troy 42:40 – 43:00.

338Troy 43:00 – 46:13.

339Troy 46:14 – 47:26.

Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. XII. Buch, Vers 64 – 85. Auch hier wird beschrieben, dass Achilles als einer der ersten Griechen an den Strand gehen.

340Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XVIII. Gesang, Vers 468 – 617.

341Troy 47:45 – 48:16.

342Vgl. Homer: „*Ilias*.“ In: Homer: *Ilias. Odyssee*. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. 2002. 4. Auflage Mai 2008. V. Gesang, Vers 59 – 64.

343Vgl. *Das große Personen Lexikon zur Weltgeschichte in Farbe*. Band 2 L-Z. Chronik Verlag. Idee und Konzeption: Bodo Harenberg. Texte: Roswitha Glück, Rainer Nier-Glück. Gesamtherstellung: westermann druck, Braunschweig, 1983. S. 834 – 835.

344Troy 48:16 – 49:00.



bereits die erste Anspielung auf die weiteren Geschehnisse, in die Patroklos involviert ist. Die darauf folgenden Reden der Heerführer Achilles und Hektor klären nochmals ab, wofür jeder der beiden Männer kämpft<sup>345</sup>. Achill spricht hier auch zum ersten Mal sich und die Myrmidonen als Löwen an, was ebenfalls einer gängigen Darstellung für Achill entspricht<sup>346</sup>. Die Landungsschlacht beginnt nun, wobei die Darstellungen von Verwundungen sehr anschaulich ist. Man darf hier aber auch nicht vergessen, dass diese auch in der *Ilias* mit ähnlicher Intensität veranschaulicht werden und Details, wie der Kampf mit Steinen, auch vorkommen<sup>347</sup>. Die Schildkrötenformation wird außerdem auch bei Christa Wolf beschrieben<sup>348</sup>. Aias wird nun auch als großer griechischer Held vorgestellt, der ein Konkurrent des Achilles ist<sup>349</sup>. Auch dies wird in vielen Mythenverarbeitungen so dargestellt, da Aias meist als zweitstärkster griechischer Held beschrieben wird<sup>350</sup>. In diesem Film zeichnet er sich vor allem, wie auch in der *Ilias*, durch einen sehr großen Schild aus<sup>351</sup>. Achilles' Unsterblichkeit wird des Weiteren rational durch sein großes Kampfgeschick und eine Portion Glück erklärt. Wo Achilles vor allem durch Geschwindigkeit siegt, kämpft Aias vor allem mit seiner immensen Stärke. Auch dies ist eine weit verbreitete Darstellung. Nach dem Kampf fordert Achilles den Gott Apollo heraus, indem er seinen Männern erlaubt, den Tempel zu plündern<sup>352</sup>. Dies zeigt einerseits eine große Brutalität und Barbarei von Achills Seite, jedoch verdeutlicht dies auch seine Hybris. Da der Film jedoch auf das direkte Eingreifen der Götter verzichtet, wird er für diesen Frevel auch nicht bestraft, was das Fehlen einer höheren Gerechtigkeit nahelegt<sup>353</sup>. Dagegen könnte man die Strafe von Apollo darin sehen, dass Achilles Briseis weggenommen wird, was in der *Ilias* ebenfalls auf lange Sicht wegen der Beleidigung des Gottes geschieht. Dass Achill einen Tempel schändet und die Statue köpft, kann man außerdem als Anspielung an die mythische Episode um Troilos' Tod durch Achill ansehen, der vor dem Tempel des Apollo stattfindet. Der Hinterhalt im Tempel des Apollo erinnert außerdem an die Darstellung bei Dares, wo Achill in einem Hinterhalt im Tempel getötet wird<sup>354</sup>. Hier werden nochmals die Gründe aufgelistet, warum Achilles und Hektor kämpfen. Achill will Hektor noch nicht töten, da ihn niemand sterben sehen kann und deswegen seine Tat nicht genug Ruhm bringt. Achilles lässt

---

345Troy 49:00 – 50:22. Vgl. Meier, Mischa: „Troia im Film.“ In: Zimmermann, Martin (Hg.): *Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt*. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006. S.188.

346Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XXII. Gesang, Vers 261 - 267.

347Troy 50:23 – 55:33.

348Vgl. Wolf, Christa: *Kassandra*. Erzählung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag. Erste Auflage 2008.

349Troy 52:45 – 53:24.

350Dies wird u.a. ebenfalls in *Helen of Troy* (1956) angesprochen.

351Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 219 – 224.

352Troy 55:39 – 56:18.

353Vgl. Meier, Mischa: „Troia im Film“. S.190.

354Vgl. Dares Phrygius. XXXIV. Kapitel.

Troy 57:37 – 1:01:02.

Vgl. Wieber, Anja: „Vor Troja nichts Neues?“ S. 158.

sich daraufhin feiern, was seine bereits vorgestellten Charakteristika noch unterstreicht. Vor allem die Rückkehr in sein Zelt erinnert an die eines modernen Sportstars vom 'Spielfeld' in die Kabine<sup>355</sup>. Odysseus, der erst sehr spät eintrifft, wird hierbei auch etwas opportunistisch dargestellt.

Man kann im Hintergrund noch Reste von Befestigungen erkennen, was die Mauer, die die Griechen errichten, andeutet, oder die in anderen Kriegen bereits zuvor zerstörten Mauern symbolisieren kann<sup>356</sup>.

Briseis befindet sich gefesselt in Achilles' Zelt. Sie entspricht hier zum ersten Mal der Briseis, die in den typischen Mythendarstellungen vorkommt, davor war sie eher Cassandra<sup>357</sup>. Warum Achilles sagt, dass er die Götter gesehen hat, ist unklar, es sei denn, man nimmt dies wiederum als Zeichen seiner Arroganz oder sieht seine Mutter als Göttin<sup>358</sup>. Diese wird im Film, wie bereits erwähnt, jedoch sehr irdisch dargestellt. Falls durch diese Aussage im Film versucht wird, Achilles mehr mythische Tiefe zu verleihen, funktioniert dies nicht, weil der Film von vornherein alles auf die menschliche Ebene holt und diese Darstellung damit unpassend wäre. Diese Aussage kommt im Drehbuch auch nicht vor<sup>359</sup>.

Achilles sagt zu Briseis, dass sie die einzige Troerin sei, die ihn nicht fürchten müsse<sup>360</sup>. Dies kann mehrere Gründe haben: Zum einen handelt es sich um eine gefangene Frau, die man gut behandeln sollte (jedenfalls nach heutigem Maßstab). Zum anderen hat Briseis keine Angst vor ihm, da sie ihn mit ihrem Hass und ihrer Meinung, dass er in ihren Augen nur ein Mörder ist, konfrontiert. Achilles' Aussage mag also auch als Versuch gewertet werden, immer noch gut dazustehen, obwohl sie vollkommen überflüssig ist.

Während der Siegesfeier wird Agamemnon gehuldigt, obwohl dieser erst am Ende der Schlacht das Feld betreten hat<sup>361</sup>. Dies zeugt wiederum davon, dass er kein Problem damit hat, Krieg zu führen, solange er selbst nicht kämpfen muss. Dies kann man auch während der Einführungsszene sehen. Diese Darstellung steht jedoch im Kontrast zu den antiken Überlieferungen, da Agamemnon dort meistens auch ins Kampfgeschehen eingreift<sup>362</sup>. Agamemnon ist auch stark davon überzeugt, die Troer schnell zu überwältigen, weshalb er den Königen verspricht, am nächsten Tag mit ihnen in Troia zu sein. Odysseus versucht Achilles außerdem von vornherein zu beruhigen, indem er ihm sagt, dass im Krieg alte Männer reden und junge Männer sterben. Die gesamte Szene kann man als Kritik am Krieg ansehen, was von Achills Aussage, dass Kriege von Soldaten und nicht von

---

355Troy 1:01:32 – 1:02:06.

356Troy 1:01:32.

357Dies wird dadurch verstärkt, dass auch in dieser Szene betont wird, dass Briseis aus dem Königshaus stammt.

358Troy 1:03:10 - 1:03:25.

359Vgl. Benioff, David: *Troy*. Drehbuch zum Film. 2004. S. 18.

360Troy 1:03:25 – 1:04:54.

361Troy 1:05:33 – 1:08:11.

362Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XI. Gesang.

Königen gewonnen werden, noch verstärkt wird<sup>363</sup>. Die Szene unterstreicht nochmals die Feindschaft zwischen Agamemnon und Achilles, da Agamemnon Achilles an seiner einzigen Schwachstelle angreift, nämlich seinem Stolz und seinem Ziel, 'unsterblich' durch die Erinnerung der Menschen zu werden. Er nutzt dies, um Achilles, dem Rebellen, klar zu machen, wer das Sagen hat und nimmt ihm Briseis<sup>364</sup>. Der Grund ist ähnlich wie in der *Ilias*, da dort auch Agamemnon Achilles Briseis wegnimmt, was den 'Zorn des Achilles' auslöst, weil dieser ihn in Frage stellt und Agamemnon dadurch seine Macht demonstriert. Auch der weitere Verlauf dieser Episode erinnert an die *Ilias*. Im Film nimmt Briseis allerdings selbst die Rolle von Athene ein und bringt Achilles dazu, kein Blutbad anzurichten<sup>365</sup>. Ähnliche Aussagen wie „You sack of wine!“<sup>366</sup> kann man in der *Ilias* finden<sup>367</sup>.

Die Griechen befestigen ihr Lager, was man mit dem Mauerbau vergleichen kann, der ebenfalls in der *Ilias* zu finden ist<sup>368</sup>. In Troia wird die Totenfeier abgehalten, die wie auch in der *Ilias* Klageweiber und Scheiterhaufen beinhaltet<sup>369</sup>.

Der Rat in Troia spricht darüber, wie man weiter verfahren soll<sup>370</sup>. Auch hier kann man viele Anspielungen auf Homers Epos finden: Es wird hier angesprochen, dass man Helena zurückgeben solle<sup>371</sup> und auch das Zeichen der Götter kann man in der *Ilias* finden<sup>372</sup>. Archeptolemos und Glaukos werden namentlich erwähnt. Glaukos' Rolle entspricht einer ähnlichen wie in der *Ilias*, jedoch ist Archeptolemos in der *Ilias* der Wagenlenker des Hektor und kein Hohepriester. Auch in dieser Szene wird wieder klar, dass Hektor als rational denkender Mensch sich nicht auf die Götter verlässt. Dies hat u.a. damit zu tun, dass er gesehen hat, wie Achilles Apollos Statue geschändet hat und der Gott keine offensichtliche Rache genommen hat. Und wieder gibt es eine klare Abgrenzung von mythischen Darstellungen:

„The gods won't fight this war for us.“<sup>373</sup>

Paris will nun ein Duell zwischen Menelaos und sich organisieren, um mehr Leid von den Troern abzuwenden<sup>374</sup>. Alle wissen jedoch, dass seine Chancen sehr schlecht sind. Während des Gesprächs

---

363Vgl. Meier, Mischa: „Troia im Film“. S.190. Siehe hierzu auch das Gedicht *Fragen eines lesenden Arbeiters* von Bertolt Brecht.

364Troy 1:08:11 – 1:09:37.

365Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 118 – 244.

366Troy 1:09:00 – 1:09:02.

367Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 224.

368Troy 1:09:02 – 1:09:51.

Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 433 – 442.

369Troy 1:09:51 – 1:10:31.

370Troy 1:10:31 – 1:12:24.

371Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 358 – 353.

372Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XII. Gesang, Vers 210 – 250.

373Troy 1:12:20 – 1:12:24.

374Troy 1:12:25 – 1:13:12.

mit seinem Vater meint dieser, dass um Liebe zu kämpfen mehr Sinn ergebe, als alles andere<sup>375</sup>. Die lächelnde Statue der Aphrodite kann man außerdem bereits als Hinweis auf die kommenden Ereignisse sehen, da sie weiß, wie das Duell ausgehen wird. Paris erhält von Priamos ein besonderes Schwert, das seit der Gründung Troias existiert. Dies steht für Troia selbst. Er gibt ihm dadurch seine volle Unterstützung und die der gesamten Stadt. Dieses Schwert ist eine neue Ergänzung der Geschichte, die in keiner anderen Verarbeitung zu finden ist, hier jedoch erst am Ende des Films ihre volle Bedeutung entfaltet.

Die darauf folgende Szene zwischen Hektor und Andromache erinnert ebenfalls sehr stark an die *Ilias*<sup>376</sup>. Hier wird wiederum Hektors tragisches Heldentum angedeutet, da hier klar wird, dass er nicht kämpfen will, sondern muss. Andromache spricht auch im Film davon, dass sie sieben Brüder im Krieg verloren hat, wie dies auch in der *Ilias* der Fall ist<sup>377</sup>. Helena will zurück zu Menelaos gehen, da sie es nicht aushält, dass wegen ihr so viele Menschen sterben. Auch hier handelt es sich um eine sehr oft verarbeitete Episode, die man auch in mehreren Filmen finden kann<sup>378</sup>. Es wird jedoch wiederum klar, dass es bei diesem Krieg nicht um Helena, sondern um Agamemnons Machthunger geht. Helena ist zwar vollkommen am Boden, was allerdings nichts an der Situation ändert, was ihre Machtlosigkeit deutlich macht.

Die Griechen versammeln die Armee und ziehen gen Troia, nur Achilles und seine Myrmidonen kämpfen nicht<sup>379</sup>. Agamemnon wird darüber nicht in Kenntnis gesetzt. Achilles zeigt nun zum ersten Mal menschliche und nachdenkliche Züge bzw. so etwas wie Reue, als er von den Gesichtern der Männer spricht, die er getötet hat. Er fragt Patroklos, warum man kämpft, doch dieser gibt keine guten Antworten. Fraglich ist hier, ob Achilles selbst wirklich weiß, warum er kämpft. Seine Herangehensweise, nur für seinen Ruhm zu kämpfen, gerät offensichtlich langsam ins Wanken. Der Grund, warum Achill nicht am Kampf teilnimmt, ist oberflächlich seine verletzte Ehre, jedoch ist der wahre Grund wahrscheinlich Briseis. Dies erinnert an die Darstellung bei Dares<sup>380</sup>, wo der Grund für Achills Fernbleiben vom Kampf ebenfalls Briseis ist<sup>381</sup>.

Die Armee Troias hat sich vor der Stadt versammelt<sup>382</sup>. Warum sie dies gemacht haben wirkt vor dem weltlichen Hintergrund des Films vollkommen unerklärlich, da sie den Schutz ihrer Mauern

---

375 *Troy* 1:13:12 – 1:14:45.

376 *Troy* 1:14:45 – 1:16:18.

Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VI. Gesang, Vers 371 – 502.

377 Dort werden sie jedoch alle von Achilles getötet.

378 *Troy* 1:16:30 – 01:18:10.

Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) III. Gesang, Vers 171 – 180.

379 *Troy* 1:18:10 – 1:20:30.

380 Vgl. Dares Phrygius. XXVII. - XXXIV. Kapitel.

381 Vgl. Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries.“ In Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 80.

382 *Troy* 1:20:30 – 1:23:01.

verlassen<sup>383</sup>. Der einzige Grund hierfür kann die erzwungene Nähe zu den gängigen Überlieferungen sein, wo ebenfalls vor den Mauern Troias gekämpft wird. Helena und Priamos sitzen oben auf der Mauer, was etwas an die Teichoskopie erinnert<sup>384</sup>.

Das Heer der Griechen, das nun aufmarschiert wirkt durch seine schiere Größe einschüchternd<sup>385</sup>. Während Agamemnon und die Könige vorfahren, hebt Agamemnon sein Schwert, was ebenfalls eine versteckte Anspielung an die *Ilias* ist<sup>386</sup>.

Agamemnon stellt dieselben Forderungen, die bereits zu Beginn des Films vorkamen, und fordert außerdem Helena zurück<sup>387</sup>. Hektor konfrontiert Agamemnon mit seiner Gier, woraufhin dieser ankündigt, dass jeder Troer sterben wird. Paris fordert Menelaos heraus, doch Agamemnon lehnt ab, da er, wie er daraufhin zu Menelaos sagt, nicht wegen Helena hier ist. Menelaos will jedoch gegen ihn kämpfen, um seine Ehre zurückzubekommen<sup>388</sup>. Der Eidbruch wird aber schon von den Griechen geplant, bevor der Kampf überhaupt beginnt, was nochmals den antagonistischen Charakter unterstreicht und einen Gegensatz zur *Ilias* darstellt, wo der Eidbruch klar von den Troern ausgeht. Wie zuvor bereits erwähnt, wird hier auch angesprochen, dass Helena Menelaos verlassen hat und Paris sie nicht geraubt hat. Paris wirkt noch immer sehr naiv und merkt erst viel zu spät, worauf er sich eingelassen hat<sup>389</sup>. Er hat gegen Menelaos überhaupt keine Chance und wird von ihm verwundet. Als er jedoch den Todesstoß empfangen soll, flieht er zu Hektor zurück und bittet ihn, ihn zu beschützen. Hektor, der nicht zulassen kann, dass Menelaos seinen zu seinen Füßen kauernenden Bruder tötet, ersticht Menelaos.

Während des Kampfes wird auch darauf eingegangen, dass die Troer sich nicht an die Abmachung halten. Das Duell hat auch nichts Glorioses. Keine Musik unterstreicht die Handlung und der Kampf ist einseitig und kunstlos. Paris wird als naiver Feigling dargestellt, der sich mit dem Duell selbst maßlos überschätzt hat und nun einen harten Schlag Realität abbekommen hat<sup>390</sup>. Dies entlarvt auch die Sinnlosigkeit des Krieges und kann als Anspielung auf den Eifer junger Soldaten angesehen werden, die jedoch bei der ersten Kampfhandlung bemerken, was sie für einen

---

383Dies wird kurz darauf auch von Agamemnon angesprochen.

384Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) III. Gesang, Vers 161 – 242. Priamos fordert Helena auf, neben ihm zu sitzen, was ebenfalls stark an die *Ilias* erinnert.

Vgl. Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries.“ S. 77.

Dass Helena sich bei Priamos entschuldigt und dieser entgegnet, dass es nicht ihre Schuld sei, sondern alles in den Händen der Götter sei, erinnert ebenfalls sehr stark an die Verarbeitung in *Helen Of Troy* von 1956.

385Troy 1:23:00 – 1:25:20.

386Troy 1:25:20 – 1:25:50.

Vgl. Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries.“ S. 78.

387Troy 1:25:50 – 1:27:34.

388Troy 1:27:35 – 1:28:26.

389Troy 1:28:26 – 1:33:03.

390Vgl. Meier, Mischa: „Troia im Film.“ S.190.

Auch in der *Ilias* wird Paris als feiger Schwächling dargestellt:

Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XI. Gesang, Vers 384 – 395.

furchtbaren Fehler gemacht haben<sup>391</sup>. Dass der Kampf mit dem Tod von Menelaos endet, verwundert alle. Nicht nur die Kinobesucher, auch die Figuren im Film scheinen über eine derart neue Interpretation des Geschehens sprachlos zu sein. Das Ende des Duells hat nichts mit der Darstellung aus der *Ilias* zu tun, jedoch kann man einige Parallelen bei Dares und Dictys finden, die den Krieg ebenfalls ohne den Eingriff der Götter beschreiben. Bei Dictys<sup>392</sup> kommt der Pandarosschuss vor, während Paris fliehen will. Bei Dares<sup>393</sup> flieht Paris und kann entkommen. Dass Menelaos stirbt, ist jedoch eine neue Lösung dieser Episode und wurde beim sachverständigen Publikum als eine der größten Untaten des Films angesehen. Diese Entwicklung wird jedoch damit begründet, dass dies unterstreiche, dass Helena für den Krieg komplett nebensächlich ist. Die traditionelle Darstellung, die in der *Ilias* gezeigt wird, kann hier nicht verarbeitet werden, da dies eine offensichtliche göttliche Einwirkung darstellt, wovon sich der Film von Beginn an distanziert. Demnach macht es diegetisch keinen großen Unterschied, ob Menelaos stirbt. Es ist rein populär gesehen sogar erwünscht, da Menelaos eine antagonistische Figur ist<sup>394</sup>.

### 7.2.3. Erste Schlacht vor Troia bis Hektors Lösung

Die auf das Duell folgende Schlacht vor Troia wird im Zorn über den Tod seines Bruders von Agamemnon ausgerufen<sup>395</sup>. Mit Agamemnon kann man auch nicht wirklich mitfühlen, denn (ganz abgesehen davon, dass er in diesem Film der 'Böse' ist) auch wenn der Tod seines Bruders durch einen Eidbruch stattfand, hat er selbst ebenfalls einen Eidbruch geplant.

Paris kratzt sein letztes bisschen an Würde zusammen und holt sich das Schwert zurück, das er während des Kampfes verloren hat. Während der Kämpfe kann man vor allem feststellen, dass Odysseus und Achilles beide als gute Taktiker dargestellt werden, da sie die richtigen Entscheidungen treffen und, obwohl Odysseus im Kampf ist und Achilles nur zusieht, sie dasselbe sagen. Die Schlacht selbst stellt groß angelegtes Actionkino dar, das auch nicht vor sehr bildlichen Darstellungen von Verwundungen und Tötungen zurückschreckt. Doch diese kann man auch in der *Ilias* finden.

Das Duell zwischen Aias und Hektor ist ebenfalls in der *Ilias* zu finden<sup>396</sup>. Allerdings hat der Zweikampf in der Verfilmung<sup>397</sup> nur wenig mit Homer zu tun, da Hektor als Sieger aus dem Kampf hervorgeht. Hier wird außerdem nicht gelöst, sondern Hektor greift gezielt Aias an, da er in den

---

391 Dies wird u.a. im Film *Die Brücke* von Bernhard Wicki thematisiert.

392 Vgl. Dictys Cretensis. II. Buch, 39. & 40. Kapitel. Paris wird hier außerdem auch am Oberschenkel verwundet.

393 Vgl. Dares Phrygius. XXI. Kapitel.

394 Vgl. Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries.“ S. 78 – 79.

395 *Troy* 1:33:03 – 1:35:19.

396 Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 206 – 282.

397 *Troy* 1:35:19 – 1:37:18.

Reihen der Trojaner massive Verluste verursacht und er dies vermeiden will. Man kann also schon von einer gewissen Art der Herausforderung sprechen. Der Kampf findet außerdem mitten in der Schlacht statt und es gibt keinen Waffenstillstand, während die beiden Kontrahenten kämpfen. Den Speer, den Aias am Anfang des Kampfes schwingt<sup>398</sup>, findet man wieder, als Aias im Film den abgebrochenen Speer nimmt und sich damit noch ein letztes Mal gegen Hektor aufbäumt. Aias' Hammer, der als Spitze eine Art Stein besitzt, kann man als Anspielung auf den Stein sehen, den er als letzte Kampfhandlung auf Hektor wirft und seinen Schild zerstört, bevor die Herolde das Duell beenden. Im Film durchbohrt der Stein auch den Schild, den Hektor sich in letzter Sekunde zu seinem Schutz heranzieht, während er am Boden liegt. Das Duell endet jedoch nicht wie in der *Ilias*, sondern Hektor tötet Aias mit dem Speer, nachdem er sich des Schildes entledigt hat. Man könnte die ganze Szene so interpretieren, dass Apollo ihm dabei hilft, denn in der *Ilias* selbst sehen wir auch eine ähnliche Szene<sup>399</sup>. Dass Aias stirbt, ist natürlich die größte Divergenz zum Mythos. Man kann aber noch eine leichte Anspielung in Aias' Spott auf den Ausgang in der *Ilias* erkennen, in der Hektor klar unterlegen ist:

„Aias: 'So you're the best of the trojans?'"<sup>400</sup>

Hektor hat im Film auch Mühe, Aias zu töten. Der Grund, warum Aias stirbt, kann nur folgender sein: Aias selbst ist für den Rest des Films nicht von Bedeutung. Die Schiffe werden nicht von ihm verteidigt. Das Duell findet außerdem mitten in einer Feldschlacht statt, was den Eingriff der Herolde unmöglich macht. Aias ist außerdem im Film keine so wichtige Person, als dass es sich lohnen würde, die Dynamik einer Schlacht kurz zu beenden, um einen Zweikampf zu zeigen, bei dem am Ende niemand stirbt. Außerdem dient der Kampf dazu, zu zeigen, wie stark Hektor ist und wie sehr den Griechen der Verlust von Achilles zu schaffen macht (niemand außer Achilles kann sich mit Hektor messen). Nach dem Tod des Aias sieht wiederum einer der Myrmidonen fassungslos zu Achilles. Dies erinnert an die Fassungslosigkeit nach Menelaos' Tod, welche sicherlich auch von einigen Kinobesuchern geteilt wurde<sup>401</sup>.

Die Schlacht geht nach dem Duell weiter und Agamemnons Fanatismus nach dem Tod seines Bruders kostet viele Griechen das Leben<sup>402</sup>. Dass man einfach über Aias Leiche läuft, die unter einem Meer an Trojanern versinkt, stellt ebenfalls eine starke Divergenz zum klassischen Mythos dar, da dort immer versucht wird, den Körper eines gefallenen Helden zu bergen. Auch hier kann man Hektors Aussage vom Anfang bestätigt sehen: Krieg hat nichts Glorioses, was in den sehr

---

398Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 211 – 213.

399Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 272.

400Troy 1:36:14 – 1:36:17.

401Troy 1:37:21 – 1:37:28.

402Troy 1:37:28 – 1:40:38.

blutigen Bildern daraufhin noch bestätigt wird<sup>403</sup>. Auch der Streitwagen, der ungeachtet über die Leichen fährt, kommt in der *Ilias* vor. Die Griechen ziehen sich zurück, da sie die Schlacht verloren haben. Auch dies entspricht dem typischen Mythos, da Achilles nicht am Kampf teilnimmt. Die darauf folgende Bestattung der Toten kann man ebenfalls in der *Ilias* finden<sup>404</sup>. Hektor befiehlt, einen Boten zu den Griechen zu schicken, um ihnen zu sagen, dass sie ihre Toten holen können<sup>405</sup>, und auch andere Feinheiten (die Wagen, mit denen die Toten gesammelt werden, die Scheiterhaufen, auf denen die Toten verbrannt werden, und die Stille, in der das alles getan wird) sind im Film gut erkennbar<sup>406</sup>. Agamemnons Fanatismus gegen Troia wird nun außerdem durch den Tod seines Bruders noch geschürt. Bis jetzt hat sich der Film außerdem auch an die Tagesvorgaben der *Ilias* gehalten, denn am ersten Schlachttag des Epos wird sowohl das Duell zwischen Paris und Menelaos als auch der Zweikampf zwischen Hektor und Aias thematisiert. Auch die Bestattung der Toten findet an diesem Tag statt.

Agamemnon berät sich mit Odysseus und Nestor, den wohl intelligentesten Königen in seiner Armee, wie weiter verfahren werden soll<sup>407</sup>. Odysseus spricht dabei an, dass die Moral der Truppen niedrig ist, da sie glaubten, dass sie wegen Menelaos' Frau nach Troia gekommen seien. Nestor geht daraufhin auf die Hethiter ein, deren Rolle bereits andernorts behandelt wurde<sup>408</sup>. Es wird deutlich, dass sie Achilles brauchen, um diesen Krieg zu gewinnen. Odysseus will mit ihm sprechen (was an die Gesandtschaft an Achilles anspielt, die auch in der *Ilias* behandelt wird) und man will ihm Briseis zurückgeben. Diese holt sich Achilles jedoch selbst wieder, da er sie aus den Händen von griechischen Soldaten rettet<sup>409</sup>.

Die nun folgende Unterhaltung zwischen Achilles und Briseis verändert beide Charaktere<sup>410</sup>. Achilles wird damit konfrontiert, dass es mehr gibt, als nur zu kämpfen. Er sagt, dass er es sich nicht ausgesucht habe, sondern das ist, was er ist. Dies klingt auf den ersten Blick sehr einfach, jedoch ist dies eine klare Anspielung auf den griechischen Schicksalsbegriff, dem sich alle Helden fügen müssen<sup>411</sup>. Auch was er zu Briseis sagt, kann man als eindeutige Anspielung auf Cassandra, die in diesem Film mit der Figur der Briseis zusammengelegt ist, interpretieren:

---

403Vgl. Meier, Mischa: „Troia im Film.“ S.189. Hier wird ebenfalls auf die Problematisierung des Krieges eingegangen, wobei der Autor jedoch meint, dass dies im Film nicht stark genug ausdefiniert wird. Dies kann allerdings auch damit zusammenhängen, dass der hier zitierte Text sich wahrscheinlich nicht auf den Director's Cut des Films bezieht.

404Troy 1:40:38 – 1:42:09.

Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 272.

405Troy 1:40:20 – 1:40:25.

406Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) VII. Gesang, Vers 417 – 431.

407Troy 1:42:11 – 1:43:49.

408Vgl. 5.

409Troy 1:43:50 – 1:44:50.

410Troy 1:44:50 – 1:47:45.

411Vgl. Bröcker, Walter: *Theologie der Ilias*. Vittorio Klostermann, Frankfurt a.M. 1975. S.16 – 20.



„And you? Why did you choose to love a god? I think you'll find the romance one-sided.“<sup>412</sup>

Achilles erklärt ihr, dass alle Götter respektiert werden müssen. Man kann sich also sein Leben nicht aussuchen und muss sich auch mit den schlimmen Teilen abfinden. Achill sagt außerdem, dass die Götter die Sterblichen beneiden, da alles durch die menschliche Vergänglichkeit schöner und intensiver wird, wodurch Briseis realisiert, dass Achilles nicht nur ein dummer Mörder ist, sondern durchaus intelligent und reflektierend<sup>413</sup>:

„I thought you were a dumb brute.“<sup>414</sup>

In der Nacht ist sie kurz davor, Achilles zu töten<sup>415</sup>. Dieser hat keine Angst vor seinem Tod, da er weiß, dass er irgendwann sterben muss. Da die Unsterblichkeit des Achill zuvor schon thematisiert und in diesem Film ignoriert wird, hat dies auch keinen mythischen Hintergrund. Sie schlafen miteinander, während Briseis die Klinge hält. Dies kann man als Anspielung auf die Amazonenkönigin Penthesilea sehen, in die sich Achilles verliebt, nachdem er sie getötet hat und ihr den Helm abgezogen hat. Auch hier kann man die Erotik des Gefährlichen finden.

Am nächsten Morgen kann man auch bei Achill eine große Veränderung feststellen: Er sieht die schlafende Briseis an und will vom Krieg nichts mehr wissen<sup>416</sup>. Zum ersten Mal im Film bemerkt er die Vorzüge des Friedens und gibt den Befehl zur Heimfahrt. Die Gründe hierfür sind, dass er nichts mehr vom Krieg wissen will, da er nun gemerkt hat, was Frieden bedeutet. In den meisten Mythosverarbeitungen will Achilles wegen seiner gekränkten Ehre nach Hause segeln, hier ist dies jedoch anders. Achilles ist auf dem Weg, sich in einen Pazifisten zu verwandeln, der sich auch nicht mehr mit seinem Schicksal<sup>417</sup> abfinden will.

Odysseus versucht nochmals Achilles davon zu überzeugen, für die Griechen weiterzukämpfen, was an die Gesandtschaft an Achilles aus der *Ilias* erinnert<sup>418</sup>. Auch hier wird wieder der Aspekt des Friedens angesprochen: Odysseus wirft Achilles vor, dass er vor niemandem Angst hat. Doch Angst hat man nur, wenn man etwas verlieren kann. Jemand, der für den Krieg lebt, hat logischerweise keine Angst, da er nichts anderes kennt. Er bittet Achilles des Weiteren, für die Männer zu bleiben, die seine Unterstützung brauchen. Er betont auch wieder, dass Achilles für diesen Krieg geboren

---

412 *Troy* 1:46:03 – 1:46:11.

413 Vgl. Allen, Alena: „Briseis in Homer, Ovid and *Troy*.“ In Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 159.

414 *Troy* 1:47:30 – 1:47:32.

Vgl. Wolf, Christa: *Kassandra*. Hierbei handelt es sich um die englische Übersetzung von Achills Bezeichnung „Das Vieh“ bei Christa Wolf.

415 *Troy* 1:48:02 – 1:49:39.

416 *Troy* 1:49:50 – 1:50:15.

417 Siehe Gespräch Achilles – Briseis.

418 *Troy* 1:50:29 – 1:51:55

Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) IX. Gesang. Hier werden Achilles jedoch fast nur materielle Güter angeboten, was in diesem Film nicht der Fall ist. Hier geht es auch, wie bereits erwähnt um die gekränkte Ehre des Achilles und nicht um seine persönliche Gedankenentwicklung.

sei, worauf Achilles nur kopfschüttelnd erwidert, dass die Dinge nicht so einfach seien.

Patroklos kommt zu Achilles und spricht ihn auf die Heimfahrt an<sup>419</sup>. Diese Szene erinnert sehr stark an die *Ilias* und man könnte bestimmte Aussagen als Zitat sehen<sup>420</sup>.

Im Rat in Troia wird wieder einmal über den weiteren Kriegsverlauf debattiert, wobei wiederum die Priester und Kommandanten auf der einen Seite stehen, Hektor, der gut und rational argumentiert, auf der anderen Seite steht<sup>421</sup>. Hektor ist dafür, in der Stadt zu bleiben und sich zu verschanzen (vgl. erste Schlacht). Priamos, der sehr viel auf Omen setzt, gibt jedoch den Befehl zum Angriff auf die Schiffe. Achilles behandelt Briseis nun nicht mehr als Gefangene<sup>422</sup> und es wird darüber gesprochen, ob sie beide ihr vorheriges Leben zurücklassen würden, um zusammen ein neues zu beginnen.

Die Troer greifen nun die Schiffe an<sup>423</sup>. Die entzündeten Strohballen kommen zwar nicht in der *Ilias* vor, jedoch kann man sie als Anspielung darauf sehen, dass einige Schiffe in Flammen aufgehen. Zwar beginnt der Angriff in der Nacht, jedoch handelt es sich in der *Ilias* beim Angriff auf die Schiffe um den dritten Schlachttag. Im Film handelt es sich um den dritten Tag des Krieges, was man auch als Parallele sehen kann. Bei Tagesanbruch rücken die Troer unter viel Lärm auf die demoralisierte griechische Linie vor<sup>424</sup>. Odysseus ist zunächst sichtlich erschüttert, doch als Achilles und die Myrmidonen wieder am Kampf teilnehmen, ist die Moral der Griechen wiederhergestellt. Auch Hektor hat Achill gesehen. Der Kampf beginnt und Achill trifft in der Feldschlacht auf Hektor. Um sie herum hört der Kampf auf, was auch stark an die Monomachien in der *Ilias* erinnert und dem Kampf mehr Intensität gibt. Hektor trifft seinen Gegner an der Kehle, woraufhin alle Griechen vollkommen erschüttert sind. Hektor nimmt ihm den Helm ab und es stellt sich heraus, dass der vermeintliche Achilles Patroklos in Achills Rüstung war. Alle Zuschauer sind auch von dieser Entwicklung stark erschüttert und es tritt eine sehr betroffene Ruhe ein. Hektor gibt Patroklos den Gnadenstoß und einigt sich mit Odysseus darauf, den Kampf für diesen Tag einzustellen. Odysseus klärt Hektor darüber auf, dass es sich bei Patroklos um den Cousin von Achill handelt.

In dieser Szene kann man ebenfalls viele Neuerungen finden. Zunächst einmal setzt der Film nicht voraus, dass das Publikum die Episode zwischen Patroklos und Hektor kennt, da auf einen Überraschungsmoment gebaut wird<sup>425</sup>. In den meisten Verarbeitungen (z.B. Dictys, Dares, Homer)

---

419Troy 1:51:58 – 1:52:35.

420Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XVI. Gesang, Vers 21 – 35.

421Troy Disc 2 00:00 – 02:20. Interessant ist auch, dass Hektor anspricht, dass es die zerstrittenen Griechen vereinen würde, wenn sie ihre Schiffe angreifen. Genau das passiert auch, da Patroklos sich in Achills Rüstung Hektor entgegenstellt.

422Troy Disc 2 02:55 – 03:34.

423Troy Disc 2 03:57 – 05:50.

424Troy Disc 2 05:50 – 11:00.

425Auf die Unwissenheit spekuliert vor allem der Regisseur Wolfgang Petersen, was sich auch beim troianischen Pferd äußert. Vgl. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599>

weiß Achilles entweder, dass Patroklos in seiner Rüstung kämpft, da er sie ihm gegeben hat, damit die Troer zurückgeworfen werden können, oder der Kampf findet offen zwischen Patroklos und Hektor statt. Wichtig ist hier auch, dass in diesen Verarbeitungen Hektor Patroklos erkennt, bevor er ihm im Duell gegenübertritt. Auch die barbarische Art, wie Hektor Patroklos in einigen Versionen des Mythos tötet, kann man hier nicht finden, da dies ein schlechtes Licht auf Hektor, der einer der beiden Protagonisten ist, werfen würde. Auch die Rüstung des Achill nimmt er nicht an sich, da dies an Leichenfledderei erinnern würde, obwohl dies in der *Ilias* vollkommen normal ist. Die Darstellung aus der *Ilias* ist hier jedoch nicht möglich, da Patroklos dort ein mächtiger Held ist, der von Hektor nur mithilfe von Apollo getötet werden kann<sup>426</sup>. Achilles trifft bei der Darstellung in diesem Film auch keine Schuld, da er Patroklos nicht dazu aufgefordert hat, zu kämpfen. Im Gegenteil will er nämlich nach Hause segeln und mit dem Krieg nichts mehr zu tun haben. Als die Myrmidonen zurück zum Lager kommen und Eudoros<sup>427</sup> Achilles die Nachricht von Patroklos' Tod bringt, wird dieser rasend<sup>428</sup> und greift sowohl Eudoros als auch Briseis an. Er hat durch den Krieg, den er nun nicht mehr als seinen Lebensinhalt sieht, einen sehr nahen Menschen verloren, für den er verantwortlich war. Er fällt zurück in das alte Handlungsmuster, wovon er sich zuvor abgewendet hat, und will Rache nehmen. Er geht mit dem Schwert Richtung Meer, was man als Anspielung an seine Klage an Thetis aus der *Ilias* sehen kann, von der er eine neue Rüstung erhält<sup>429</sup>.

Hektor weiß anscheinend, was nun auf ihn zukommt<sup>430</sup>, denn er zeigt seiner Frau einen geheimen Weg aus der Stadt, den sie benutzen soll, wenn er stirbt und die Stadt verloren ist<sup>431</sup>. Hektor weiß, dass ohne ihn die Stadt nicht lange stehen kann<sup>432</sup>, und er spricht auch das Schicksal seines Sohnes an, der nach dem klassischen Mythos von der Mauer geworfen wird<sup>433</sup>. In dieser Szene wird nochmals deutlich, wie sehr Hektor in diesen Krieg hineingeraten ist, ohne selbst dafür etwas zu können. Er möchte nur in Frieden leben und seine Familie schützen, jedoch ist ihm das nicht vergönnt.

Achilles bestattet Patroklos auf einem Scheiterhaufen, wobei er ihm eine Halskette abnimmt<sup>434</sup>. Hierzu muss gesagt werden, dass er im Drehbuch diese Halskette von Achilles bekommt, wo die

---

426Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XVI. Gesang.

427Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XVI. Gesang, Vers 179 – 186. Auch im Film heißt der Kommandant der Myrmidonen nach Achill Eudoros.

428Troy Disc 2 11:00 – 12:56.

429Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XVIII. Gesang, Vers 1 – 64.

430Dies wird außerdem dadurch sichtbar, dass er mit nassen Augen seinem Sohn beim Schlafen zusieht. Er weiß, dass er ihn nicht heranwachsen sehen wird. Vgl. außerdem dazu die Parallele zu Achilles, der Briseis beim Schlafen zusieht.

431Troy Disc 2 12:57 – 14:54.

432Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) VI. Gesang, Vers 77 – 80.

433Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. XIII. Buch, Vers 415 – 417.

434Troy Disc 2 14:55 – 15:51.

Bindung zwischen ihm und Patroklos sehr viel stärker dargestellt wird<sup>435</sup>. Dies kommt im Film jedoch nicht gut genug zur Geltung. Agamemnon sagt, dass dieser Junge für sie den Krieg gerettet habe, doch selbst Triopas und Nestor, die neben ihm stehen, finden diese Bemerkung unpassend<sup>436</sup>. Charakteristisch ist hier, dass die Leichenspiele vor dem Duell mit Hektor stattfinden. In der *Ilias* geschieht dies nach dem Duell und Achilles schändet die Leiche von Hektor zu Ehren von Patroklos. Jedoch würde dies ein extrem negatives Bild auf Achill werfen. Dass die Totenfeier vor dem Duell stattfindet, bedeutet außerdem, dass die Rache eher kalkuliert und nicht mehr derartig im Affekt stattfindet.

Agamemnon betrinkt sich und sticht mit einem Dolch auf eine Karte von Troia ein, trifft jedoch auch viel Umland<sup>437</sup>. Dies kann man als Anspielung auf die Raubzüge in die Städte, die Troia umgeben, oder auch als Vorwegnahme auf die weiteren Ereignisse bezüglich der Stadt Troia selbst sehen.

Paris, der nun lange Zeit nicht mehr vorkam, wird beim Bogenschießen gezeigt, was auf die kommenden Ereignisse anspielt und ihn als fähigen Schützen darstellt<sup>438</sup>, was ebenfalls dem gängigen Mythos entspricht.

Hektor und Achilles rüsten sich beide zum Kampf und obwohl ihn Briseis anfleht dies nicht zu tun, fährt er allein Richtung Troia<sup>439</sup>. Alle Troer, die auf der Mauer stehen, wissen bereits, als sie Achilles sehen, was nun passieren wird. Achilles steht allein vor der Stadtmauer und ruft nach Hektor. Interessant ist hierbei auch, dass Hektor den Bogenschützen sagt, sie sollen nicht schießen. Achilles wird im Mythos durch einen Pfeil in seine Ferse getötet. Hätte Hektor seinem Schicksal vielleicht doch entkommen können?

Während Achill vor den Toren der Stadt noch nach ihm ruft, verabschiedet sich Hektor von seiner Familie<sup>440</sup>. Als er sich von seinem Vater verabschiedet, sagt dieser ihm, dass kein Vater je einen besseren Sohn hatte, woraufhin Hektor fast zu weinen beginnt. Er hält sich aber zurück und dreht sich im letzten Moment weg. Hier merkt man sehr gut, dass Hektor absolut nicht gehen will. Er will sich nicht opfern und seine Familie verlieren. Dies wird umso tragischer, da er selbst nichts für den Krieg kann und nur zwischen den Fronten steht. Er geht aber, da es die Ehre (bzw. der Mythos) verlangt. Paris sagt ihm, dass er der beste Mann sei, den er kenne. Diesmal wirkt die Aussage nicht naiv und oberflächlich, da er nun gemerkt hat, was Krieg bedeutet und was nun auf seinen Bruder

---

435Vgl. Benioff, David: *Troy* Drehbuch. S. 25 – 26 & 34.

436Vgl. Meier, Misha: „Troia im Film.“ S.189.

437*Troy* Disc 2 16:05 – 16:25.

438*Troy* Disc 2 16:25 – 16:49. Vgl. hierzu auch die Darstellung in *Helen Of Troy* von 1956, sowie die Darstellung in *Helen of Troy*. Regie: John Kent Harrison. Drehbuch: Ronni Kern. Universal Studios, 2003. Fassung: Kauf-DVD. Universal Studios, 2004. 168'

439*Troy* Disc 2 17:08 – 20:32.

440*Troy* Disc 2 20:32 – 23:41.

zukommt. Hektor realisiert dies und sagt ihm, dass er wisse, dass er ihn stolz machen werde. Er verabschiedet sich auch von Andromache, die die Aussagen von Priamos und Hekabe in der *Ilias* übernimmt, indem sie ihm sagt, dass er nicht gehen müsse<sup>441</sup>. Auch ihr Sohn weint, diesmal jedoch nicht wegen dem Helm, wie in der *Ilias*<sup>442</sup>, sondern da er anscheinend spürt, dass sein Vater nun von ihm gehen wird. Helena und er sehen sich nur an, bevor Hektor aus dem Tor kommt und dieses sich wieder hinter ihm schließt.

Das Duell zwischen Achilles und Hektor zeigt einige Parallelen zur *Ilias*, jedoch auch einige Änderungen gegenüber den meisten Verarbeitungen<sup>443</sup>. Zunächst einmal ist Hektor, wie auch in der *Ilias*, allein vor den Toren der Stadt. In diesem Film rennt er jedoch nicht vor Achill weg, sondern stellt sich ihm (alles andere würde ihm im letzten Moment seine Würde rauben). Wie in der *Ilias* bittet Hektor Achilles daraufhin, ihm alle Bestattungsehren zu gestehen. Auch die Antwort von Achilles, dass es keine Abkommen zwischen Menschen und Löwen gibt, ist ein klares Zitat aus Homers Epos. Achill zieht seinen Helm aus, um Hektor zu zeigen, dass er nun wirklich Achilles vor sich hat. Hektor sagt außerdem, dass er Patroklos die Ehren gegeben hat, die er verdient hat. Dies ist für den Film sicher richtig, jedoch, wie bereits erwähnt, in den meisten antiken Darstellungen nicht. Achill sagt auch, dass er die Leiche übel zurichten werde, wenn er Hektor getötet hat. Zwar ist das Zitat nicht vollkommen authentisch, der Sinn ist jedoch derselbe.

Das Duell selbst beginnt mit Speeren und Schilden, daraufhin mit Schwertern und Schilden. Für einen Moment scheint es so, als hätte Hektor Achill verwundet, doch auch hier kann man seine Unverwundbarkeit, die durch den Brustpanzer gezeigt wird, sehen. Hektor stolpert über einen Stein, jedoch besteht Achill darauf, dass er wieder aufsteht, da er sich seinen Ruhm nicht von einem Stein stehlen lasse. In der *Ilias* wird der Kampf sehr stark von den Göttern beeinflusst, was durch den Stein gezeigt wird. Doch Achill weigert sich, diese überirdische Hilfe anzunehmen.

Sie werfen ihre Schilde weg und Hektor kämpft zusätzlich noch mit einem abgebrochenen Speer. Diesen nimmt ihm Achill weg und verwundet ihn damit, woraufhin er ihn mit dem Schwert tötet. Man kann dies als Anspielung an Homer sehen, da Achill im Duell von Athene einen zweiten Speer bekommt, mit dem er Hektor schließlich tötet. Kein weiteres Wort fällt zwischen den beiden und Hektor wird von Achill an den Wagen gebunden, was durch sehr dramatische Musik untermalt wird. Priamos wird ohnmächtig und auch Paris ist sichtlich erschüttert, jedoch kann man in seinem Blick auch einen aufkommenden Hass auf Achill feststellen, was bereits den Tod des Achill andeutet.

Man kann bei diesem Duell sehen, dass Achill wieder in sein altes Verhaltensmuster zurückgefallen

---

441Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XXII. Gesang, Vers 1 - 92.

442Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) VI. Gesang, Vers 466 – 493.

443Troy Disc 2 23:41 – 29:04.

Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XXII. Gesang.

ist. Seine pazifistischen Züge sind vollkommen verloren und er tötet einen Mann, der ohne böse Absicht seinen Cousin getötet hat, was diesen jedoch auch nicht zurückbringt. Hektor entschuldigt sich beinahe dafür, dass er Patroklos getötet hat, jedoch will Achilles davon nichts wissen. Dies findet man auch in der *Ilias*, wo Achilles rasend vor Zorn ist und auch gegenüber sich ergebenden Troern keine Gnade mehr zeigt.

Im Lager der Griechen ist Briseis vollkommen aufgelöst, als sie Achilles sieht, da sie weiß, dass Hektor nun tot sein muss<sup>444</sup>. Nun wird auch wieder auf die Sinnlosigkeit des Krieges eingegangen, da Briseis sagt:

„You lost your cousin, now you've taken mine. When does it end?“<sup>445</sup>

Achilles schärft dabei sein Schwert. Er ist nun wieder so kalt wie zu Beginn des Films.

Achilles sitzt in seinem Zelt und hält die Halskette von Patroklos in den Händen, als Priamos in sein Zelt hereinkommt<sup>446</sup>. Auch diese Stelle weist viele Zitate aus der *Ilias* auf<sup>447</sup>, allen voran, dass Priamos Achilles' Hände küsst. Achilles erkennt ihn zunächst gar nicht und ist daher umso perplexer, als er die Identität seines Besuchers herausfindet. Priamos begründet sein unerkanntes Eintreffen im Lager der Griechen damit, dass er sein Land besser kenne als die Griechen. Bei Homer hilft ihm Hermes. Bei Dictys kommt Priamos vollkommen offen zu den Griechen und man kann auch hier erkennen, dass Priamos, wie im Film auch, ein sehr religiöser Charakter ist, obwohl die Darstellung bei Dictys die Götter außen vor lässt<sup>448</sup>. Die schon im Gespräch mit Briseis aufgekommene Thematisierung der Sinnlosigkeit des Krieges wird hier weitergeführt, indem Priamos Achilles fragt, wieviele Cousins und anderer Familienmitglieder er schon getötet habe. Auch die Anspielung, dass Achills Vater Peleus nicht mit ansehen muss, dass sein Sohn stirbt, kann man in der *Ilias* finden.

Achill hat nun realisiert, welchen grausamen Fehler er gemacht hat und bricht weinend über Hektors Körper zusammen<sup>449</sup>. Das entstellte Gesicht Hektors dient hier als Bildnis dafür, was er getan hat und zu was er geworden ist. Achill nennt Hektor nun seinen Bruder, was darauf anspielt, dass er nun wirklich nichts mehr mit Krieg zu tun haben will und nun dieselben Werte wie Hektor vertreten will, nämlich den Frieden. Achilles schließt mit Priamos, wie auch in der *Ilias*, einen Waffenstillstand aus. Achilles entlässt Briseis, die mit Priamos zurück nach Troia fährt. Achilles

---

444Troy Disc 2 29:04 – 30:10.

445Troy Disc 2 30:10 – 30:24.

446Troy Disc 2 30:45 – 35:07.

447Vgl. Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries.“ S. 76 - 77.

448Vgl. Dictys Cretensis: „Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias.“ In: Dares & Diktys: *Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen“ - Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta*. Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH. III. Buch, 20. - 22. Kapitel.

449Troy Disc 2 35:10 – 38:00.

schenkt ihr außerdem die Kette des Patroklos, was bedeutet, dass Briseis nun für ihn die wichtigste Person ist. Er sagt Priamos außerdem, dass er ein weit besserer König als Agamemnon sei<sup>450</sup>.

An diesem Punkt hört auch die *Ilias* auf und man kann sehr gut erkennen, dass vor allem die letzten Szenen stark mit der Aussage der *Ilias* als Antikriegs-Epos kongruent sind.

#### 7.2.4. Bau des troianischen Pferdes bis Ende

Agamemnon ist von den Entwicklungen freilich nicht begeistert und spricht von Verrat. Er weiß jedoch auch, dass er nichts dagegen unternehmen kann<sup>451</sup>. Er wird aber noch immer von seinem Fanatismus getrieben und schwört, dass er Troia dem Erdboden gleichmachen wird.

In Troia findet die Totenfeier für Hektor statt<sup>452</sup>. Priamos und Paris entzünden das Feuer. Warum ausgerechnet Helena nun das Kind von Andromache und Hektor hält, ist unklar.

Odysseus bekommt beim Lagerfeuer die Idee des troianischen Pferdes, da ein Krieger ein Pferd als Geschenk schnitzt<sup>453</sup>. Kurz darauf werden die verbrannten Überreste der zerstörten Schiffe gesammelt, um die Arbeit am Pferd zu beginnen. Achilles, der nun nichts mehr mit dem Krieg zu tun haben will, entschuldigt sich bei Eudoros für alles und macht seinen Frieden mit ihm<sup>454</sup>. Er befiehlt ihm, mit den restlichen Myrmidonen nach Hause zu fahren und ihn hier zurückzulassen. Eudoros hat allerdings nicht dieselbe Einsicht wie Achilles und verabschiedet sich von ihm mit den Worten, dass es die Ehre seines Lebens war, an seiner Seite zu kämpfen.

Kurz darauf erhält Troia die Nachricht, dass die Griechen weggefahren sind, und sie finden das hölzerne Pferd am Strand, und tote Krieger, die scheinbar der Pest zum Opfer gefallen sind<sup>455</sup>. Der Priester spricht davon, dass es sich dabei um die Strafe Apolls handelt, da die Griechen seinen Tempel geschändet haben. Dies ist wiederum eine Anspielung auf den Beginn der *Ilias*, wo Apollo sich ebenfalls für die Missachtung seines Priesters mit der Pest rächt<sup>456</sup>. Wie sich später herausstellt, sind die Flecken jedoch nur aufgemalt, was wieder einen Bruch mit dem Göttermythos darstellt<sup>457</sup>. Der Priester hält das Pferd für ein Opfer an Poseidon, obwohl das Pferd meist als Opfer für Athene dargestellt wird. Doch die Gründe sind nachvollziehbar. Im Film soll das Pferd eine sichere Rückreise über das Meer garantieren. Im typischen Mythos stellt das Pferd eine Entschädigung für den Raub des Palladions aus Athenes Tempel in Troia dar, doch da dieses im Film nicht vorkommt,

---

450Vgl. Meier, Misha: „Troia im Film.“ S.188 - 189.

451Troy Disc 2 38:00 – 38:39.

452Troy Disc 2 38:40 – 40:09.

453Troy Disc 2 40:10 – 41:03.

454Troy Disc 2 41:04 – 42:19.

455Troy Disc 2 42:20 – 45:48.

456Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 1 – 56.

457Troy Disc 2 46:00 – 46:11.

kann man diese Version nachvollziehen (Auch Poseidon ist im klassischen Mythos auf der Seite der Griechen). Die Priester sind dafür, dass das Pferd in die Stadt gezogen wird, Paris<sup>458</sup> und Glaukos sprechen sich als Militärs und eher rationale und weltliche Menschen dagegen aus. Die Priester legen den Tod des Hektor als Rache der Götter aus (er habe sie nicht genug geehrt), woraufhin Priam das Pferd in die Stadt ziehen lässt, weil er nicht noch einen Sohn verlieren will. Bei dieser Darstellung handelt es sich um die erste filmische Verarbeitung, die nicht auf Vergil zurückgreift, da weder Laokoon noch Sinon vorkommen<sup>459</sup>.

Man wurde als Zuschauer auch noch nicht explizit auf die Funktion des Pferdes hingewiesen, da der Regisseur Wolfgang Petersen dieses als Überraschungsmoment inszenieren wollte. Inwiefern dies noch funktioniert, ist fraglich, da der Mythos doch sehr populär ist, jedoch glaubt Petersen, dass dies vor allem in Amerika funktionieren könne, da seiner Auffassung nach dort die humanistische Bildung nicht so ausgereift sei<sup>460</sup>.

Kurz darauf wird jedoch klar, dass die Griechen nicht weggefahren sind, da die Schiffe noch da sind. Die Griechen klettern kurze Zeit später aus dem Pferd, öffnen das Tor und geben das Signal für die restliche Armee<sup>461</sup>. Neben Odysseus, der sich auch im klassischen Mythos im Pferd befindet, steigt jedoch auch Achill aus dem hölzernen Koloss. Dies ist eine neuere Version, da Achill in den meisten Verarbeitungen noch vor der Episode um das troianische Pferd stirbt.

Die Griechen plündern nun die Stadt<sup>462</sup>. Vor allem das Leid der Zivilbevölkerung wird hier sehr nachdrücklich dargestellt, da barbarisches Brandschatzen, Morden und Vergewaltigung mit großer Eindringlichkeit gezeigt werden. Dies erinnert vor allem an Verarbeitungen wie *Die Troerinnen* von Euripides, sowie mythische Episoden, wie den Tod des Astyanax, der als Baby von den Mauern geworfen wird<sup>463</sup>. Agamemnon steht nur in der brennenden Stadt und lässt seinem Fanatismus freien Lauf, indem er ruft, dass alles für Menelaos verbrannt werden müsse. Dies ruft dem Zuschauer wieder den angeblichen Grund für den Krieg ins Gedächtnis, der mittlerweile jegliche Bedeutung verloren hat.

Priamos ist vollkommen am Ende, als er sieht, wie seine Stadt zerstört wird<sup>464</sup>. Achill kämpft sich seinen Weg allein durch die Stadt um Briseis zu finden, da er sie nicht ihrem Schicksal in der Stadt überlassen will und Andromache führt Helena, Paris und mehrere andere Zivilisten zum Tunnel, den

---

458Dies erinnert ebenfalls an *Helen Of Troy* von 1956.

459Vgl. Vergil: *Aeneis*. Epos in zwölf Gesängen. Unter Verwendung der Übertragung Ludwig Neuffers übersetzt und herausgegeben von Wilhelm Prankl unter Mitwirkung von Karl Vretska. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1989. II. Gesang.

460Vgl. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599> & <http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599-2>

461*Troy* Disc 2 46:11 – 48:40.

462*Troy* Disc 2 48:40 – 51:44.

463Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. XIII. Buch, Vers 415 – 417.

464*Troy* Disc 2 51:45 – 52:08.



ihr Hektor gezeigt hat<sup>465</sup>. Paris kann die Stadt jedoch nicht verlassen, da er seinen Vater nicht zurücklassen will und lässt Helena gehen. Er findet also am Ende des Films noch seinen Mut, der diesmal nicht naiv und oberflächlich poetisch wirkt. Man kann bei Paris in diesem Sinne auch eine charakterliche Entwicklung erkennen, die vom naiven Jungen, der nicht weiß, was er tut, zu einem verantwortungsbewussten Menschen reicht, der Helena fragt, wie sie ihn lieben könnte, wenn er nun weglaufen würde.

Die nun folgende kurze Stelle im Film wirkt eigenartig, da Paris einem vorbeilaufenden Jungen, der seinen alten Vater im Arm hat, das Schwert von Troia übergibt<sup>466</sup>. Wie sich herausstellt ist dieser Junge Aeneas. Diese Episode ist sehr kurz und damit, laut Danek, vollkommen überflüssig, da die Zuschauer, die den Mythos um Aeneas kennen, von dieser Darstellung enttäuscht werden und diejenigen, die den Mythos nicht kennen, die Figur wahrscheinlich wieder vergessen werden<sup>467</sup>. Natürlich ist die Darstellung von Aeneas mit seinem Vater in den Armen sehr nett gemacht, jedoch wird die Figur des Aeneas auch vollkommen gegensätzlich zur klassischen Darstellung vorgestellt, da er in den meisten Versionen einer der wichtigsten Helden Troias ist. Hier kann man also wiederum ein Beispiel dafür finden, dass man nicht versuchen sollte krampfhaft alle Episoden eines Mythos zu verarbeiten, auch wenn diese sonst nicht den Vorlagen gerecht werden und dadurch platt wirken.

Die darauf folgende Stelle ist ein Zitat aus einem anderen großen Filmepos, nämlich dem *Herr der Ringe: Die Zwei Türme* (2002)<sup>468</sup>. In beiden Filmen spielt Orlando Bloom einen ausgezeichneten Bogenschützen und auch die letzte Verteidigungslinie, die sich hinter einem Tor verschanzt und sich darauf vorbereitet, ihr Leben so teuer wie möglich zu verkaufen, kann man wiederentdecken. Dass Paris mit zwei Pfeilen gleichzeitig schießt, ist ebenfalls eine Anspielung auf den Fantasyfilm. Agamemnon zeichnet sich wiederum durch enorme Grausamkeit aus, da er keine Gefangenen machen will. Odysseus tötet Glaukos, was auch nicht im Mythos vorkommt. Da der troianische General jedoch sterben muss und der einzige halbwegs neutrale griechische Held Odysseus ist, macht dies durchaus Sinn.

Die Griechen plündern auch alle Heiligtümer, was das Ganze aus mythologischer Sicht noch barbarischer darstellt<sup>469</sup>. Doch auch die Missachtung von heiligen Orten während der Plünderung

---

465Troy Disc 2 52:09 – 54:11.

466Troy Disc 2 53:28 – 53:48.

467Vgl. Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries.“ S. 78.

468Troy Disc 2 54:45 – 56:02.

*The Lord Of The Rings: The Two Towers*. Special Extended DVD Edition. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: J.R.R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson. USA : New Line Cinema 2002. Fassung: Kauf-DVD. MMIII New Line Home Entertainment Inc. 2003. Part One. 1:24:15 – 1:25:40.

469Troy Disc 2 56:02 – 57:52.

Troias kann man bei vielen Mythosverarbeitungen finden. Der Hohepriester des Apollo wird von der Mauer geworfen. Priamos, der mit einem langen Gewand und nur einem Schwert bewaffnet ist, stürmt in den Thronsaal / Tempel und fragt, ob die Griechen keine Ehre haben würden. Dies wird bezeichnenderweise durch einen Speerstoß von hinten durch Agamemnon, der voll gerüstet ist, beantwortet. Zwar wird Priamos in den meisten Verarbeitungen von Neoptolemos, dem Sohn des Achilles getötet, der sich ebenfalls durch Barbarei auszeichnet<sup>470</sup>, jedoch ist der Tod durch einen derart feigen Angriff durch Agamemnon nur noch eine weitere Bestätigung für dessen grausamen Charakter. Man kann außerdem eine weitere Parallele zum klassischen Mythos erkennen, da Priamos am Zeusaltar, der sich auch im Thronraum befindet (vgl. 6.2.1.2.) getötet wird.

Briseis sucht am Altar des Apollo Zuflucht. Auch hier kann man eine klare Parallele zu Cassandra sehen, die im klassischen Mythos am Altar vom kleinen Aias vergewaltigt wird<sup>471</sup>. Hier kommt jedoch Agamemnon zu ihr. Auch die Anspielung auf Kassandras Schicksal, die Agamemnons Sklavin in Mykene werden sollte, kann man finden. Briseis übernimmt jedoch auch die Rolle von Klytämnestra, indem sie Agamemnon nun mit einem Dolch in den Hals tötet<sup>472</sup>. Achilles rettet sie nun vor den restlichen Griechen. Doch im Moment, als Achilles endlich seine geliebte Briseis gefunden hat und alles gut zu sein scheint, schießt Paris ihn an, während Briseis noch versucht ihn davon abzuhalten<sup>473</sup>. Paris rächt sich nun an Achill für Hektors Tod und kann auch nicht auf Briseis Bitten hören. Egal wieviele Menschen die Waffen niederlegen, es wird immer andere geben, die aus Rache und Hass diese wieder aufnehmen.

Achilles stirbt außerdem nicht am Pfeil in seiner Ferse, sondern an mehreren Pfeilen in seiner Brust, die er sich jedoch wieder herauszieht, bevor er stirbt. Die Griechen, die ihn daraufhin finden, glauben demnach, dass nur dieser Pfeil ihn getötet hat, was der Film durch die Einstellung sehr stark nahelegt und dem Zuschauer somit zeigt, wie Mythen entstehen können<sup>474</sup>. Achill sagt Briseis nun nochmals, dass sie ihm Frieden gegeben hat. Sie folgt Paris und kann mit ihm zusammen die Stadt verlassen, wobei Briseis auch die einzige ist, die zurückblickt<sup>475</sup>. Dass Paris in diesem Film nicht stirbt, mag zwar zunächst eine starke Abweichung vom Mythos sein, jedoch ist sein Tod nach dem Tod des Menelaos auch nicht mehr notwendig. Dass die Figur, die den Vorwand für den Krieg

---

470Vgl. Vergil: *Aeneis*. II. Gesang. Neoptolemos heißt hier Pyrrhus.

Vgl. Dictys Cretensis. V. Buch, 12. Kapitel.

Vgl. Dares Phrygius. XLI. Kapitel.

471Troy Disc 2 57:52 – 59:20.

Vgl. Dictys Cretensis. V. Buch, 12. Kapitel.

472Vgl. Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries.“ S. 81.

Vgl. Allen, Alena: „Briseis in Homer, Ovid and *Troy*.“ S. 160 - 161.

473Troy Disc 2 59:20 – 1:03:01.

474Vgl. Shahabudin, Kim: „From Greek Myth to Hollywood Story: Explanatory Narrative in *Troy*.“ S. 116 – 117.

475Troy Disc 2 1:03:01 – 1:05:13.

geliefert hat, diesen überlebt, gibt dem Film einen ironischen Einschlag. Am Ende bleibt nur ein riesiger Trümmerhaufen, aus dem weder Helden noch Sieger hervorgehen<sup>476</sup>.

### 7.2.5. Fazit

*Troy* ist wohl die umstrittenste filmische Verarbeitung des Mythos, die es bis jetzt gab. Vor allem die Herangehensweise, die Götter nicht in die Handlung mit einzubeziehen, traf bei vielen Zuschauern auf Skepsis. Dies ist vollkommen verständlich, da die Götter in der *Ilias* einen sehr wichtigen Teil zur Handlung beitragen<sup>477</sup>. Diese Art der Darstellung ist jedoch nicht neu und man konnte feststellen, dass vor allem die sog. 'Augenzeugenberichte' des Dictys und Dares stark als Inspirationsquelle dienten. Auf den ersten Blick erscheinen viele Veränderungen sehr extrem und stoßen beim Publikum, das den Mythos kennt, auf Ablehnung (z.B. das Duell zwischen Menelaos und Paris<sup>478</sup>). Wenn man sich jedoch mit dem Stoff eingehender beschäftigt, kann man feststellen, dass die Verarbeitung des Mythos durch den Film gut durchdacht und begründet ist. Der Film distanziert sich von einer Darstellung des Überirdischen. Die Götter können aber auch versteckt in bestimmten menschlichen Handlungen gefunden werden.<sup>479</sup>

Der Film behauptet außerdem, von Homers *Ilias* inspiriert zu sein. Dies ist jedoch einer der Punkte, den die meisten Kritiker anscheinend nicht verstanden haben: Es ist keine vollständige Wiedergabe der *Ilias*, sondern weist nur viele Parallelen auf. Der Film versucht, den troianischen Krieg darzustellen, weshalb er auch den Titel *Troy* trägt, und beschränkt sich nicht nur auf die Handlung, die in der *Ilias* beschrieben wird. Bestimmte Szenen im Film sind sogar so nah an der *Ilias*, dass die Handlungsabläufe und Aussagen kongruent sind. Vor allem die Kernaussage der *Ilias* die dezidiert gegen den Krieg Stellung nimmt, wird hier sehr gut transportiert. Aber nicht nur die *Ilias* wird verarbeitet, sondern auch viele andere mythische Episoden werden nicht nur dargestellt, sondern zusammengefasst und in anderen Szenen angedeutet. Dies trifft vor allem auf die Handlung um Briseis zu, die Fragmente aus dem Mythos um Cassandra, Polyxena, Briseis und Klytämnestra in einer Figur vereint und sogar noch in einer Szene die Rolle der Göttin Athene übernimmt, ohne dabei unkohärent zu wirken.

Der Film bietet mit seiner weltlichen und entmystifizierten Sicht eine neue Interpretation des

---

476Vgl. Meier, Mischa: „Troia im Film.“ S.190.

477Vgl. Redfield, James M.: *Nature and culture in the Iliad: The Tragedy of Hector*. The University Of Chicago Press, Chicago & London. 1975. S. 76

478Hierzu sagt Wolfgang Petersen selbst, dass sogar sein Sohn mit bestimmten Änderungen nicht zufrieden war: Vgl. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599-2>

479Vgl. Latacz, Joachim: „From Homer's *Troy* to Petersen's *Troy*.“ In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 42.

Mythos, der man sich nicht verschließen sollte. Genau dies macht einen Mythos aus. Er sollte neu interpretiert werden und neu ausgelegt werden. Natürlich sind bestimmte Veränderungen sehr drastisch, jedoch werden diese im Film alle erklärt und stören die Grundaussage des Films nicht. Es spricht für den Film, etwas Neues versucht zu haben, was sich von den üblichen bloßen Wiedergaben des Mythos distanziert.

Petersen kann man jedoch vorhalten, dass er den Inspirationsquellen seines Films nicht genug Anerkennung gibt. Dies trifft vor allem auf den Film *Helen Of Troy* von 1956 zu, der viele Parallelen zu *Troy* aufweist. Hierzu Petersen in einem Interview:

„Ich konnte gar nicht glauben, dass wir mit *Troja* die Ilias zum allerersten Mal verfilmten - abgesehen von Helena von Troja aus 1956, mit Brigitte Bardot in einer Nebenrolle! Ein ziemlich übles Melodram.“<sup>480</sup>

Ginge es nach Petersen hätte er wahrscheinlich keinen einzigen der zahllosen Filme erwähnt<sup>481</sup>, jedoch stammt *Helen Of Troy* von denselben Studios, die auch *Troy* produziert haben. Natürlich handelt es sich um eine Aussage, die für den Film werben soll, jedoch ist eine solche Aussage schlicht falsch und infam, da es sehr unwahrscheinlich ist, dass Petersen während seiner Recherche nicht auf einige der anderen Filme gestoßen ist. Eine weitere Aussage, die zu Werbezwecken benutzt wurde, ist die Hervorhebung seiner humanistischen Bildung, und dass man einen Europäer brauche, um so einen Stoff zu verfilmen:

„**SZ:**Das Wissen um die mythischen Grundlagen des Erzählens kann heute Milliarden wert sein - siehe "Herr der Ringe", siehe "Harry Potter". Trifft man in Hollywood also Studiobosse, die Homer gelesen haben?

**Petersen:** Nein, das dann doch nicht. Jeder sagt zwar, er könne sich dunkel daran erinnern, aber diese Sprüche glaube ich nicht. Warner Brothers war am Ende ganz froh, dass ich mich des "Troja"-Projekts angenommen habe - als humanistisch geprägter Europäer bringt man doch ein anderes Wissen mit. Ich glaube auch, dass das europäische Publikum da einen Vorsprung hat. Der Film wird in Amerika erfolgreich sein - aber außerhalb der USA noch deutlich erfolgreicher. Das ist zumindest meine Prognose.“<sup>482</sup>

---

480<http://www.skip.at/interview/450/>

481Für eine Liste der Filme, die sich mit dem Troia-Mythos auseinandersetzen:

Vgl. Winkler, Martin: „The Trojan War on the Screen: An Annotated Filmography.“ In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 203 – 215.

482<http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599>

Dies wurde in der Fachwelt nicht sehr positiv aufgenommen<sup>483</sup>. Es sei hier auch angemerkt, dass sieben der zwölf Wissenschaftler, die zu dem hier viel zitierten Sammelband über Troia im Film einen Beitrag geschrieben haben, an US-amerikanischen Universitäten arbeiten, was das Argument der unwissenden Amerikaner entkräftet<sup>484</sup>.

---

483Vgl. Wieber, Anja: „*Vor Troja nichts Neues?*“ S. 148 – 149.

484Frederick Ahl, Alena Allen, Monica S. Cyrino, Robert J. Rabel, Stephen Scully, Jon Solomon und Martin M. Winkler.

Vgl. Winkler, Martin M.: „Notes on Contributors.“ In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

### 7.3. Warriors: Legends of Troy (2011)

#### 7.3.1. Allgemeines

Bei diesem Spiel handelt es sich um einen recht neuen Titel, der bereits zu der Generation von Spielen gehört, die die Möglichkeit besitzen, eine recht komplexe Geschichte mit großer Detailgenauigkeit darzustellen. Man schlüpft in die Rolle eines mythischen Helden, den man in einer Mission steuert und mit dem man kämpft. Von der Spielmechanik her ist vor allem bemerkenswert, dass jeder Held seinen eigenen Kampfstil hat und auch mit den für ihn im Mythos typischen Waffen kämpft, wobei Schwerter und Speere immer von gefallenem Krieger aufgehoben werden und z.B. als Wurfgeschosse benutzt werden können. Vor allem die Speerwürfe sind in der *Ilias* eine sehr oft beschriebene Attacke, mit denen oft Duelle eröffnet werden. Achilles und Hektor kämpfen z.B. mit Schwert und Schild, Paris mit einem Bogen und Aias trägt einen großen Schild und einen Schlagring, was seine außergewöhnliche Stärke unterstreicht. Odysseus kämpft mit Wurfmessern, was man als eher listige und nicht sehr direkte Waffe sehen kann. Vor allem bei Achilles fällt auf, dass sich das Spiel auch stark von *Troy* inspirieren ließ, da die Sprungattacke, die Achilles zu Beginn des Films gegen den Champion der feindlichen Armee namens Boagrius anwendet, in diesem Spiel auch machbar ist.

Das Spiel ist generell sehr blutig. Jeder Held hat eine gewisse Endattacke, die mehrere Gegner auf einmal fällen kann oder einen einzelnen Gegner sofort ausschaltet. Diese wird sehr oft in Zeitlupe gezeigt, was sehr stark an den Film *300* erinnert.

Das Spiel ist in mehrere Missionen unterteilt, in denen man verschiedene Helden spielt. Hierbei werden auch nicht nur die Helden einer Seite vom Spieler kontrolliert, sondern sowohl Troer als auch Griechen müssen gespielt werden (man hat keine Wahl). Dies unterstreicht bereits, dass das Spiel vermeiden will, eine protagonistische und antagonistische Seite zu erschaffen, was auch in den meisten antiken Überlieferungen der Fall ist und was man auch in einigen Verfilmungen des Mythos finden kann. Dies ist bereits sehr untypisch für ein Konsolenspiel.

#### 7.3.2. Die Handlung

##### 7.3.2.1. Kapitel 1 – 10

Die Handlung des Spiels beginnt mit der Landung der Griechen am Strand. Das Spiel hat eine Vielzahl an animierten Videosequenzen, die die Handlung erklären, und mit einer solchen Sequenz beginnt auch das Spiel. Man kann hier auch einen klaren Bezug zur *Ilias* sehen, denn der Erzähler,

der wie bereits unter 6.3. erwähnt, an einen Rhapsoden oder Aöden angelehnt ist, beginnt seine Erzählung mit einer leicht abgeänderten Anrufung der Muse, was man auch in Homers Epen finden kann<sup>485</sup>. Achilles und Patroklos werden als erste Helden vorgestellt, die auch die ersten Griechen sind, die die Küste Troias erreichen. Das Verhältnis von Patroklos und Achilles wird nicht weiter ausgearbeitet, jedoch wirkt es im Spiel so, als handle es sich bei den beiden um gute Freunde, ohne einen homoerotischen Ansatz. Dass Achilles und Patroklos die ersten am Strand sind, erinnert an die Darstellung aus *Troy*<sup>486</sup>. Es wird außerdem auf die tausend Schiffe eingegangen, was man wiederum als Anspielung auf die schon oft zitierte Verarbeitung sehen kann<sup>487</sup>.

Das erste Kapitel des Spiels macht klar, dass die mythischen Helden recht konkurrenzlos sind und sich durch viele gegnerische Krieger durchkämpfen können, ohne auf nennenswerten Widerstand zu treffen. Dies sorgt in Verbindung mit ihrer größeren Statur und ihrem beeindruckenderen Auftreten dafür, dass die Helden sich von der Masse abheben und als übernatürlich dargestellt werden.

Das Volk von Achill wird als 'Myrmidones' identifiziert, die sich im Kampf von den restlichen Griechen abheben. Dies entspricht ebenfalls dem gängigen Mythos, wobei die Myrmidonen hier als Volk dargestellt werden und nicht als Kampfeinheit, wie dies in *Troy* der Fall ist.

Die Griechen werden von einem Held außerdem als „Sons of Achaia“ angesprochen, was ebenfalls den Darstellungen in den antiken Mythen und vor allem in der *Ilias* entspricht. Die Ballisten, die das Ziel des ersten Kapitels sind, werden im Spiel auch als klarer Anachronismus dargestellt, da die beiden Helden nicht wissen, was genau diese Geräte sind. Man kann allerdings auch ein weiteres Homerzitat in der Aussage sehen, dass die Troer sich nicht auf solche unehrenhaften Erfindungen verlassen sollen, und sich den Griechen wie Männer mit den Speeren entgegenstellen sollen<sup>488</sup>.

Kurz darauf wird man mit dem ersten von vielen Zweikämpfen im Spiel konfrontiert. Hierbei bilden die Krieger beider Fraktionen einen undurchdringlichen Ring um die beiden Kontrahenten, der erst wieder geöffnet wird, sobald einer der beiden Krieger getötet wurde. Dieses Zweikampfprinzip kann man ebenfalls sehr oft in der *Ilias* finden.

Nachdem die Ballisten zerstört wurden, kann man bereits sehen, warum Achilles an diesem Krieg teilnimmt:

„The longer it takes to save this spartan queen, the better!“<sup>489</sup>

---

485 *Warriors Legends of Troy* Video „Answering the call“

Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 1 – 7.

486 *Warriors Legends of Troy* Video „Answering the call“

Vgl. 7.2.2.

487 Vgl. 7.2.1. Dichterisch wurde das Thema u.a. von Christopher Marlowe im Gedicht mit dem Titel *The Face that Launch'd A Thousand Ships* verarbeitet.

488 *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Landing“

Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XI. Gesang, Vers 385 – 395.

489 *Warriors Legends of Troy* Video „The Stone Thrower destroyed“

Achill nimmt an diesem Krieg also entweder aus Freude am Kampf, oder wegen der Suche nach Ruhm teil. Wahrscheinlich handelt es sich um letzteres, da dies auch in den meisten anderen Verarbeitungen der Grund für Achilles' Teilnahme am Krieg ist<sup>490</sup>.

Kurz darauf wird in einem Video gezeigt, wie die Könige Griechenlands sich auf einen Platz für ihr Lager einigen, wobei Odysseus, Aias, Achilles, Patroklos, Menelaos und Agamemnon vorgestellt werden. Die Feindschaft zwischen Agamemnon und Achilles fängt bereits hier an, da Achilles dem Oberbefehlshaber Agamemnon vorwirft, nicht genug mitgekämpft zu haben. Das kann man ebenfalls in der *Ilias* finden, jedoch ist es an dieser Stelle in der Handlung des Spiels ebenfalls passend<sup>491</sup>. Die Feindschaft zwischen Agamemnon und Achilles, die nicht erst durch den Zwischenfall mit Briseis entflammt wird, wurde außerdem bereits in *Troy* beobachtet<sup>492</sup>.

Im zweiten Kapitel übernimmt der Spieler die Rolle von Odysseus, der das Lager sichern soll. Hier wird zum ersten Mal der Schwur angesprochen, um dessen Willen die Fürsten Griechenlands Agamemnon verpflichtet sind<sup>493</sup>. Odysseus wird als flinker Fernkämpfer dargestellt, was seine Listen unterstreichen soll. Man kämpft außerdem zusammen mit Aias, der sagt, dass sein Vater bereits Troia in die Knie gezwungen habe. Hierbei handelt es sich um eine Anspielung auf den Argonautenmythos, was in modernen kontemporären Medien sehr selten Erwähnung findet<sup>494</sup>.

Im darauf folgenden Video wird der Schwur nun erklärt: Tyndareos wendet sich an Odysseus, da er nicht weiß, wie er die Situation mit den Freiern von Helena lösen soll, ohne sich Feinde zu machen. Odysseus hilft ihm, da er im Gegenzug auf Tyndareos' Unterstützung hoffen kann, wenn er um Penelope wirbt, und schlägt ihm vor, die Fürsten einen Eid schwören zu lassen. Helena hat sich außerdem bereits für Menelaos entschieden. Die Hochzeit wird in diesem Video auch als der Ausgangspunkt für die „tragedy that would launch a thousand ships“<sup>495</sup> bezeichnet.

Diese Darstellung entspricht ebenfalls vollständig dem klassischen Mythos. Man kann hier außerdem erkennen, dass die Erzählstruktur des Spiels nicht linear ist. Zwar sind die Missionen alle in der richtigen zeitlichen Reihenfolge, jedoch werden die Gründe für den Krieg nach und nach erklärt. Dies erinnert an die Erzählstruktur der *Odyssee* und auch an die vielen Anspielungen in der *Ilias*, die auf vergangene Ereignisse eingehen.

Im dritten Kapitel übernimmt man zum ersten Mal die Rolle eines Troers, nämlich die von Hektor.

---

490Vgl. z.B. Homer, *Ilias*. (Hampe) IX. Gesang, Vers 410 – 416.

491Warriors Legends of Troy Video „Chain of command“

Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 224 – 232.

492Vgl. 7.2.1.

493Warriors Legends of Troy Video „The Oath“

494Warriors Legends of Troy Kapitel 2. Telamon, der Vater von Aias, hat bereits an einem Krieg gegen Troia teilgenommen.

Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. XI. Buch, Vers 206 – 220.

Vgl. Dares Phrygius. III. Kapitel.

495Warriors Legends of Troy Video „The Oath“. Auf die tausend Schiffe wurde zuvor bereits eingegangen.



Das Video zu Beginn des Kapitels behandelt den Raub der Helena, wobei offen bleibt, ob es sich dabei um Entführung handelt oder nicht. Helena und Paris werden beide von einem unnatürlichen Nebel umhüllt, was man als Einwirkung der Aphrodite sehen kann. Nach dem Raub ruft Menelaos die anderen Fürsten um Hilfe<sup>496</sup>.

Hektor und Deiphobos versuchen nun, Teile der Zivilbevölkerung vor den Griechen zu retten. Hierbei unterhalten sie sich auch darüber, inwiefern es richtig ist, ihren Bruder zu unterstützen. Deiphobos erwidert nur, dass sie den Wünschen ihres Vaters Folge leisten müssen<sup>497</sup>. Paris ist also in dieser Verarbeitung nicht sehr beliebt und wird sogar von seinen Brüdern eher negativ betrachtet. Auch dies kann man in der *Ilias* finden, wo Paris auch meistens eher negativ dargestellt wird.

Hektor duelliert sich am Ende des Kapitels mit Patroklos, was man bereits als Hinweis auf die kommenden Ereignisse ansehen kann. Hier verliert Patroklos zwar, zieht sich aber zurück.

Im vierten Kapitel übernimmt man die Rolle des Paris. Im Einführungsvideo wird zudem auf die Herkunft von Paris eingegangen. Die mythische Episode mit den Spielen in Troia und dem Bullen, den Paris gewinnen will, wird thematisiert. Hier stiehlt Paris jedoch den Bullen, was einen Gegensatz zu den meisten Verarbeitungen darstellt, jedoch auch als Parallele zum Raub der Helena gesehen werden kann. Daraufhin flieht er zum Altar, um Schutz zu suchen, wo er jedoch von Cassandra erkannt wird. Auch Agelaos, der Ziehvater des Paris, wird angesprochen. Priamos fühlt sich schuldig, da er den Befehl gab, seinen Sohn töten zu lassen, und bringt es daher nicht übers Herz, Helena zurück nach Sparta zu schicken. Diese Erklärung ist zwar neu, jedoch stellt sie eine sehr gute und nachvollziehbare Version des Mythos dar.

Paris weiß außerdem, dass er den Groll seines Volkes auf sich gezogen hat. Er will diesen Krieg nun beenden, da er auch derjenige ist, der ihn begonnen hat. Dies äußert sich zunächst darin, dass man mit Paris Deiphobos aus einer brenzligen Lage befreien muss, woraufhin sich dessen Meinung gegenüber Paris bereits bessert. Paris bereut seine Tat, jedoch ist fraglich, warum er dann Helena nicht zurückbringt. Es wird aber auch angesprochen, dass man den Willen der Götter nicht ändern und beeinflussen kann<sup>498</sup>.

Paris fordert nun Menelaos zum Duell heraus, da dies den Krieg beenden soll. Da der Spieler die Rolle von Paris übernimmt, muss man Menelaos zwar besiegen, jedoch wirft letzterer kurz vor Ende einen Stein nach Paris, wodurch sich das Duell doch noch zu seinen Gunsten wendet. Daraufhin wird Paris in einen rosa Nebel gehüllt, verschwindet vom Schlachtfeld und taucht im Bett bei Helena wieder auf<sup>499</sup>. Natürlich verläuft der Kampf zwischen Paris und Menelaos in den

---

496 *Warriors Legends of Troy* Video „The Kidnapping and Resistance“

497 *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Resistance“

498 *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Honor“

499 *Warriors Legends of Troy* Video „Divine Intervention“

meisten Verarbeitungen so, dass Paris keine Chance hat, was jedoch dadurch, dass man mit Paris als Fernkämpfer die ganze Zeit dem nahkampfstarken Menelaos ausweichen muss, trotzdem thematisiert wird. Der Nebel der Aphrodite kommt in dieser Darstellung ebenfalls vor, was eine klare Anspielung an die *Ilias* darstellt<sup>500</sup>. Helena ist jedoch nicht sehr begeistert von den Ereignissen, was ebenfalls an Homers Epos erinnert<sup>501</sup>. Eine weitere Anspielung auf *Troy* stellt Menelaos' gerufene Frage, ob dies das sei, für das Helena ihn verlassen habe, dar. Deiphobos stellt nur frustriert fest, dass die Götter bereits das Schicksal festgelegt haben. Das Video zeigt, dass das Spiel sich sehr stark an den klassischen Mythen orientiert und auch nicht versucht, die Götter außen vor zu lassen. Dies ist auch vollkommen passend, da sich auch die Helden von ihrer Erscheinung stark von den normalen Sterblichen abgrenzen. Eine derart textnahe Verarbeitung des Duells zwischen Paris und Menelaos sucht seinesgleichen. Helena, Paris und Menelaos sind mit ihrem Schicksal nicht zufrieden, was die Einwirkung der Götter umso schlimmer macht. Paris wollte mit den besten Absichten in das Duell gehen, jedoch wurde ihm durch den Eingriff der Götter ein ehrlicher Abschluss des Krieges nicht gestattet. Dies zeigt die Handlungen der Figuren als stark von den Göttern abhängig, so dass diese auch keine wirkliche Handlungsfreiheit haben. Hierzu schreibt Bröcker:

“Viele Ausleger haben sich bemüht zu beweisen, dass das Walten des Schicksals die menschliche Freiheit nicht aufhebe, andere wiederum, daß sich menschliches Freiheitsbewußtsein erst später im Verlauf der griechischen Geistesgeschichte gebildet habe. Auf diese Diskussion einzugehen, ist nicht notwendig, denn der Mensch kann gewiß in engern oder weiteren Grenzen tun, was er will, d.h. was er zu tun verlangt, aber die Behauptung, er habe einen “freien Willen”, sei also imstande, zu wollen, was er will, hat keinen Sinn. Die Willensentscheidung des Menschen, ein Entschluß, wie er auch ausfalle, vernünftig oder unvernünftig, gut oder böse, hat immer irgend eine Ursache und diese wiederum die ihre usw., und das führt zuletzt immer auf außermenschliche Kausalität.”<sup>502</sup>

Dies wird auch in der Spielmechanik gut thematisiert, da bestimmte Duelle, die man als Spieler an sich gewinnt, dann trotzdem und ohne die Möglichkeit, selbst darauf Einfluss zu nehmen, zugunsten des Gegners enden. Der Pandarosschuss kommt zwar nicht vor, doch dieser ist hier auch nicht wirklich notwendig.

Im fünften Kapitel übernimmt man wieder die Rolle von Achilles, der die Stadt Lyrnessos angreift. Der Krieg zieht sich und die umliegenden Städte werden nun auch angegriffen. Dass Achilles als

---

500Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) III. Gesang, Vers 379 – 384.

501Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) III. Gesang, Vers 428 – 436.

502Bröcker, Walter: *Theologie der Ilias*. S. 28.

Sohn von Thetis vorgestellt wird, ist ein schönes Detail, das zur authentischen Wiedergabe des klassischen Mythos beiträgt. Während des Angriffs trifft Achilles auf Aeneas, der die Stadt Lyrnessos verteidigt. Aeneas wird als Sohn der Aphrodite vorgestellt, was ebenfalls dem typischen Mythos gerecht wird. Achill und Aeneas duellieren sich, Aeneas wird geschlagen und flieht, weist Achill jedoch darauf hin, dass ihm seine Grausamkeit nur Tod bringen wird. Achilles fordert die Götter heraus, indem er anmerkt, dass Aeneas' Länder und Schätze nun ihm gehören und die Götter nichts daran ändern<sup>503</sup>. Auch dies kann man als Anspielung auf den Film *Troy* sehen<sup>504</sup>. Das Kapitel endet damit, dass Achill gegen Mynes, der in den typischen Verarbeitungen ebenfalls der König von Lyrnessos ist<sup>505</sup>, kämpft, der jedoch keine Herausforderung darstellt. Im darauf folgenden Video wird Achill von Briseis beschimpft, die in dieser Verarbeitung die Tochter des Mynes ist<sup>506</sup>. Achill fordert sie daraufhin als Beute, was auch an *Troy* erinnert, da die Anziehung von Briseis davon ausgeht, dass sie ihn herausfordert. In den meisten Mythosverarbeitungen ist Briseis die Frau von Mynes, jedoch wäre dies hier einerseits eigenartig, da der Altersunterschied der beiden sehr hoch ist und da Achilles extrem negativ dargestellt werden würde, wenn er eine verheiratete Frau, deren Mann er getötet hat, als Kriegsbeute fordern würde.

Im sechsten Kapitel verkörpert der Spieler Penthesilea, die als Bündnispartner der Troer dargestellt wird. Die Episode hat jedoch noch nichts mit dem troianischen Krieg an sich zu tun, da es hier darum geht, Hippolyte, die Schwester der Penthesilea aus der Gefangenschaft des Theseus von Athen zu befreien. Hierbei handelt es sich um eine Mischung von zwei klassischen Mythen:

Theseus kämpfte bereits einmal gegen die Amazonen, woraufhin er sich in Hippolyte (oder Antiope, es gibt mehrere Versionen<sup>507</sup>) verliebte und diese mit nach Athen nahm. Die Amazonen belagerten daraufhin Athen, wobei Hippolyte stirbt. Der andere Mythos stellt Penthesilea dar, die während der Jagd aus Versehen ihr Schwester Hippolyte mit einem Speer tötet und aus Gram den Tod in der Schlacht sucht, weswegen sie am troianischen Krieg teilnimmt<sup>508</sup>.

Die Version in diesem Spiel stellt eine Mischung der beiden Mythen dar, da Penthesilea ihre Schwester aus Theseus' Gefangenschaft in Athen retten will, diese jedoch beim Duell mit Theseus versehentlich mit einem Wurfspeer tötet<sup>509</sup>. Theseus sagt außerdem, dass sie sich nie trauen würden, Athen anzugreifen, wenn seine Armee nicht in Troia wäre. In den meisten Verarbeitungen zieht jedoch der Nachfolger von Theseus, Menestheus, mit den Athenern nach Troia.

---

503 *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Conquest“

504 Vgl. 7.2.2.

505 Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) II. Gesang, Vers 688 – 693.

Vgl. Dictys Cretensis. I. Buch, 17. & 19. Kapitel.

506 *Warriors Legends of Troy* Video „Briseis“

507 Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. Anhang zu Hippolytus. S. 718

508 Dies wird im ersten Buch der *Posthomerica* von Quintus Smyrnaeus beschrieben.

509 *Warriors Legends of Troy* Video „The Death of Hippolyte“

Die Mischung der beiden Mythen ist hier jedoch sehr elegant und durchaus interessant gelöst, da sowohl die Geschichte mit Theseus als auch der Grund für die Teilnahme am troianischen Krieg thematisiert werden.

Das siebte Kapitel dreht sich um Aias, der nach neun Jahren Krieg nun Theben angreifen soll. Die Stadt wird, wie auch im gängigen Mythos, als die Stadt des Herakles dargestellt. Der König der Stadt, Eetion, wird auch in der *Ilias* erwähnt<sup>510</sup>. Aias zeichnet sich durch sehr direkte brutale Stärke aus, was unterstreicht, dass er der zweitstärkste Held der Griechen nach Achilles ist. Er zertrümmert mit bloßen Händen Wälle, was ebenfalls zur mythischen Darstellung passt und außerdem wiederum als Anspielung auf *Troy* gesehen werden kann, wo Aias ausruft: „I am Ajax, breaker of stones! Look upon me and despair!“<sup>511</sup>

Am Schluss tötet Aias Eetion, was eine unbedeutende Änderung gegenüber dem klassischen Mythos darstellt, wo er von Achill getötet wird, der auch Theben erobert<sup>512</sup>. Agamemnon reißt auch den Ruhm für die Eroberung an sich, was ebenfalls an *Troy* erinnert und auch der Einführung des Charakters entspricht. Des Weiteren tritt Chryses auf, der seine Tochter zurückkaufen will. Agamemnon will dies jedoch nicht. Er beleidigt trotz Aias Bitte, dies zu überdenken, den Priester<sup>513</sup>. Dies ist ebenfalls eine sehr starke Anspielung auf die *Ilias*<sup>514</sup>. Auch die Pest, die daraufhin das Lager der Griechen heimsucht, wird im Spiel thematisiert<sup>515</sup>.

Achilles und Patroklos sollen herausfinden, warum die göttliche Strafe das Heer der Griechen getroffen hat, was das Thema des achten Kapitels darstellt. Thetis sagt Achill außerdem, dass er Troilos nicht töten darf, da dieser ein Liebling des Apoll ist. Achilles nimmt dies jedoch nicht hin, da er sich von niemandem aufhalten lässt, was wiederum seine Hybris, die bereits im fünften Kapitel angesprochen wurde, unterstreicht.

Achill tötet Troilos also, was den Zorn des Gottes Apollo heraufbeschwört. Auch hier handelt es sich um die Verarbeitung eines gängigen Mythos, da Troilos in vielen Darstellungen von Achilles an einem heiligen Ort des Apollo getötet wird, was auch in *Troy* angedeutet wird<sup>516</sup>.

Der Spieler muss nun als Achill gegen eine lebendig werdende Statue des Apollo kämpfen, die ihm mit Angriffen, die mit Pest oder Krankheit zu tun haben, zusetzt. Nachdem die Statue besiegt ist, erinnert Apollo Achilles daran, nicht den Preis für seine Hybris zu vergessen<sup>517</sup>.

In der darauf folgenden Zwischensequenz konfrontiert Achilles Agamemnon vor den versammelten

---

510Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 366.

511*Troy* 53:45 – 53:52.

512Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) VI. Gesang, Vers 414 – 420.

513*Warriors Legends of Troy* Video „Chryseis“

514Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) I. Gesang, Vers 1 – 52.

515*Warriors Legends of Troy* Video „Punishment of the Gods“

516Vgl. 7.2.2.

517*Warriors Legends of Troy* Kapitel „Plague“

griechischen Fürsten mit seinem Frevel gegenüber Apollo. Agamemnon nimmt ihm, wie in der *Ilias*, Briseis, woraufhin Achill den Kampf verlässt<sup>518</sup>.

Aber auch hier lässt sich eine neue Version des Mythos erkennen, da die Götter den Griechen die Gunst entziehen, weil sie mit Achills Entschluss nicht einverstanden sind. Der Mensch hat also doch Handlungsfreiheit? Wenn er diese hat, hat er sie jedoch nur in geringem Maße, da die Götter sehr stark ins Geschehen eingreifen können und die Menschen zu bestimmten Taten bewegen können. Achills Hybris bringt jedoch nun nicht nur die Götter in Rage, sondern auch das Heer der Griechen in eine sehr missliche Lage. Im klassischen Mythos bittet Achilles seine Mutter Thetis, Zeus zu bereden, dass die Troer nun gegen die Griechen militärische Erfolge haben, damit die Griechen wissen, dass sie ohne ihn nicht gewinnen können<sup>519</sup>. Man kann hier also feststellen, dass ein großes Augenmerk auf Achills Hybris gelegt wird, der sich nicht mit dem Willen der Götter abfinden will und diese herausfordert<sup>520</sup>.

Im neunten Kapitel kämpft man mit Hektor gegen die Griechen, die jetzt recht chancenlos sind.

Das Ziel besteht darin, 250 Griechen zu töten, sie über den Skamander zurückzuwerfen und das Hauptlager der Griechen anzugreifen. Dies erinnert alles sehr stark an die Darstellung im klassischen Mythos. Auch das Duell zwischen Aias und Hektor kommt vor, jedoch siegt hier, im Gegensatz zur typischen Darstellung, Hektor. Aias zieht sich zurück, während er darauf hinweist, dass eines Tages Achilles wieder am Kampf teilnehmen wird. Ähnlich endet auch der erste Schlachttag in der *Ilias*.

Im zehnten Kapitel kämpft der Spieler als Odysseus in der Nacht zusammen mit Menelaos, um die griechische Moral wieder zu heben. Dies erinnert sehr stark an das zehnte Buch der *Ilias* (vgl. zehntes Kapitel im Spiel), die sog. Dolonie<sup>521</sup>. Dolon selbst tritt zwar nicht auf, wird aber erwähnt („captured spy“<sup>522</sup>). Menelaos ersetzt Diomedes, mit dem Odysseus in der *Ilias* auf Erkundung geht, jedoch ist dies vollkommen gerechtfertigt, da Diomedes im Spiel sonst nicht vorkommt und es eigenartig wäre, ihn nur für ein Kapitel als Nebenrolle einzuführen. Während der Mission muss man versuchen, so unauffällig wie möglich ins Lager der Thraker zu gelangen, was ebenfalls der Darstellung in der *Ilias* entspricht. Währenddessen bittet Menelaos Odysseus, mit Achilles zu sprechen. Dieser sagt jedoch, dass dies seinen Stolz nur vergrößern würde und nichts bringen würde. Er nimmt somit auf die scheiternde Gesandtschaft an Achilles aus der *Ilias* Bezug<sup>523</sup>, die dort

---

518Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) I. Gesang.

519Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) I. Gesang.

520Vgl. dazu die Rolle von Achilles als Rebell in *Troy*. Da es dort keine Götter gibt, kann er sich nur gegen die weltliche Macht wenden.

521Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) X. Gesang.

522Warriors Legends of Troy Kapitel „Nightfall“.

523Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) IX. Gesang.

vor der Dolonie angesiedelt ist.

Im Lager der Thraker töten die beiden Helden außerdem Rhesos und fliehen wieder zurück ins Lager, was ebenfalls sehr stark an die *Ilias* erinnert<sup>524</sup>.

### 7.3.2.2. Kapitel 11 – 21

Das elfte Kapitel versetzt den Spieler wieder in die Rolle des Hektor, der nun die Barrikaden der Griechen angreift, mit dem Ziel, die Griechen ins Meer zu werfen. Hektor schlägt den Wall ein, was man ebenfalls als Anspielung auf die *Ilias* deuten kann<sup>525</sup>. Als er jedoch die Mauer zerstört hat, ertönt eine Stimme, die ihm sagt, dass er gegen göttlichen Willen kämpft<sup>526</sup>. Wie sich später herausstellt, handelt es sich um die Stimme von Poseidon, der in der *Ilias* in Gestalt von Kalchas die Griechen weiter antreibt<sup>527</sup>. Hier gibt es jedoch eine Neuerung im Mythos, da Poseidon einen Zyklopen gegen Hektor schickt. Dies mag zunächst unsinnig wirken, jedoch darf man nicht vergessen, dass das Spiel in einer mythischen Welt angesiedelt ist, die auch über diese Art von Wesen verfügt (siehe die Odyssee). Zwar kommt dieses Wesen in den anderen Verarbeitungen des troianischen Krieges nicht vor, jedoch wird in der *Ilias* der Zyklop Polyphem als Sohn von Poseidon identifiziert<sup>528</sup>. Vor allem vor dem Hintergrund, dass man als Spieler auch etwas visuell geboten bekommen möchte, macht dies Sinn, und da die Griechen sowieso von einem Gott unterstützt werden, kann man eine solche Kreatur auch in die Handlung einbinden. Hektor besiegt den Zyklopen dadurch, dass er ihm einen Speer ins Auge rammt, was an die Odyssee erinnert<sup>529</sup>. Poseidon weist Hektor darauf hin, dass das Schicksal von Troia besiegelt ist und niemand dies mehr abwenden kann. Hektor ruft ihm nur entgegen, dass Poseidon es ändern könnte<sup>530</sup>.

Auch hier kann man wieder die Verzweiflung der Menschen erkennen, die den Göttern ausgeliefert sind. Sie versuchen zwar, ihr Schicksal zu beeinflussen, jedoch können sie es nicht, da sie fremdbestimmt sind. Der Antike Schicksalsbegriff impliziert zwar auch, dass die Götter sich diesem ebenfalls beugen müssen, jedoch scheint die Herangehensweise hier eher den christlichen Gottesbegriff zu verarbeiten, für den dies nicht gilt. Hektor klagt also die Götter an, dass sie sie diesem Leid aussetzen und nichts dagegen unternehmen wollen.

Das zwölfte Kapitel des Spiels muss man zusammen mit Aias Agamemnon, der wie auch in der

---

524Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) X. Gesang, Vers 471 – 525.

525Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XII. Gesang, Vers 444 – 471.

526Warriors Legends of Troy Kapitel „Breach“.

527Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XIII. Gesang, Vers 43 – 84.

528Vgl. Homer: „Odyssee“. I. Gesang, Vers 68 – 73.

529Vgl. Homer: „Odyssee“. IX. Gesang, Vers 378 – 385.

530Warriors Legends Of Troy Kapitel „Breach“.

*Ilias*<sup>531</sup>, verwundet wurde, in Sicherheit bringen. Auch hier wird Agamemnon wieder als schlechter Kämpfer dargestellt, was ihn im Zusammenhang mit seiner sehr egozentrischen Art sehr unsympathisch macht. Dies findet man auch in vielen anderen Verarbeitungen. Wenn Agamemnon in Sicherheit ist, zerstört Aias die Steinschleudern, die auf die Schiffe feuern. Genau wie bei den Ballisten handelt es sich hier um Kriegsmaschinen, die nicht in die mythische Welt gehören, wobei diese Unstimmigkeit bereits im Spiel selbst angesprochen wurde. Aias duelliert sich danach mit Sarpedon, der im Spiel, wie auch im klassischen Mythos, als Sohn des Zeus vorgestellt wird. Aias besiegt ihn, Sarpedon kann jedoch fliehen<sup>532</sup>. Das Duell selbst kommt nicht im Mythos vor und dient hier wahrscheinlich dazu, das Kapitel würdig zu Ende zu führen.

In der abschließenden Videosequenz sieht Aias Achilles, wie er wieder am Kampf teilnimmt. Er spricht von ihm außerdem als von seinem Cousin. Dass Achill und Aias verwandt sind, ist eine Version des Mythos, die zwar existiert, jedoch weniger verbreitet ist und leitet sich unter anderem davon ab, dass Achilles' Vater Peleus und Aias Vater Telamon bereits Seite an Seite kämpften<sup>533</sup>. Das Verhältnis zwischen den beiden ist jedoch in allen Versionen des Mythos sehr gut.

Im dreizehnten Kapitel spielt man wiederum Paris, wobei zuvor in einer Videosequenz auf das Parisurteil eingegangen wird<sup>534</sup>. Dies verleiht dem Spiel noch mehr Überirdisches. Es wird außerdem deutlich, dass Paris in der Geschichte nichts mehr als eine Schachfigur ist, da selbst Zeus das Urteil nicht fällen wollte. Auch dies entspricht der Darstellung in vielen Verarbeitungen. Paris hadert auch sehr stark mit sich selbst. Er kämpft wieder Seite an Seite mit Deiphobos und trifft im Kampf gleichzeitig auf Meriones und Idomeneus, die beide ebenfalls in der *Ilias* vorkommen. Beide sind auch im klassischen Mythos gut befreundet, jedoch fallen sie dort nicht. Da die beiden Figuren hier jedoch noch nicht aufgetaucht sind und auch für den weiteren Verlauf der Handlung eher unwichtig sind, ist der Tod der beiden begründbar. Auch hier tritt nun wieder ein Gott ins Geschehen ein. Hera spricht zu Paris, Deiphobos flieht. Paris will jedoch nicht mehr fliehen, sondern sich Hera stellen. Hera klagt ihn an, dass er Lust vor Vernunft gewählt habe, also Aphrodite vor ihr selbst<sup>535</sup>. Paris beschuldigt die Göttin, die Menschen nicht in Ruhe zu lassen und dass die Götter mit ihren Eingriffen den Krieg nur noch schlimmer machen. Auch dies wurde schon zuvor im Spiel thematisiert. Paris muss nun, ähnlich wie zuvor Hektor, gegen einen Avatar der Göttin kämpfen. Hierbei handelt es sich um einen Greifen. In der griechischen Mythologie kommt diese Kreatur zwar vor, jedoch gibt es keinen klaren Bezug zu Hera. Nachdem das mythische Tier besiegt

---

531 Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XI. Gesang, Vers 253 – 274.

532 *Warriors Legends of Troy* Kapitel 12.

533 Vgl. Dares Phrygius. XXXV. Kapitel.

Vgl. Ovid, *Metamorphosen*. VIII. Buch, Vers 372 – 381.

534 *Warriors Legends of Troy* Video „Judgement of Paris“

535 *Warriors Legends of Troy* Kapitel „Resolve“

ist, sagt Hera zu Paris, dass er nie eine Wahl gehabt habe. Paris bricht auf dem Strand bei den Schiffen der Griechen zusammen und klagt Zeus an, dass er ihn in eine ausweglose Situation gebracht habe. Dies kann man als Anspielung auf den Mythos sehen, dass Zeus den troianischen Krieg beschließt, weil es zu viele Menschen auf der Erde gibt. Paris will sich rächen und sich gegen die göttliche Entscheidung stellen, indem er die Schiffe der Griechen anzünden will. Während er die Fackel trägt, kann man aber Kassandras Stimme hören, die sagt, dass Paris die Fackel sei, die Troia anzünden würde<sup>536</sup>. Man kann hier auch ganz klar erkennen, dass die Menschen sich nicht mit ihrem Schicksal abfinden wollen und es selbst in die Hand nehmen möchten. In der *Ilias* führt Hektor zwar den Angriff auf die Schiffe und zündet einige davon an, jedoch macht dies hier keinen nennenswerten Unterschied. Die Aussage, dass Paris die Fackel sei, die Troia zerstört, wird im klassischen Mythos auch thematisiert, da dort Hekabe einen Traum hat, in dem sie eine Fackel gebiert. Aisakos deutet diesen Traum damit, dass der Sohn von Hekabe die Ursache für den Untergang Troias ist. Aisakos und Cassandra werden hier in einer Person zusammengefasst, was auch in andern Filmen der Fall ist<sup>537</sup>.

Im vierzehnten Kapitel wird erklärt, warum Aias zuvor Achilles gesehen hat. In einer Videosequenz wird gezeigt, dass Achilles den Bitten von Patroklos nachkommt, die Rüstung von Achilles zu tragen und somit den Männern wieder Mut zu machen. Achilles weiß also, dass Patroklos seine Waffen trägt. Diese Darstellung entspricht sehr stark der *Ilias*, was noch Achills Befehl an Patroklos, den Fluss nicht zu überqueren, verstärkt wird<sup>538</sup>. Man spielt zwar Patroklos, jedoch funktionieren die Bewegungen wie bei Achilles. Wie auch in der *Ilias* kämpft er mit Sarpedon und tötet diesen. Patroklos wird jedoch von seinem Stolz übermannt und will bis zum Grab des Ilos, des Erbauers von Ilion vordringen, dessen Grab auch in der *Ilias* vorkommt<sup>539</sup>. Apollo arrangiert daraufhin ein Duell zwischen Hektor und dem vermeintlichen Achilles, wobei Hektor stark von Apollo unterstützt wird, was ebenfalls der Darstellung in der *Ilias* entspricht. Hektor, der bei dem Duell fast stirbt, kann Patroklos mithilfe von Apollo töten, jedoch weiß er nicht, dass es sich bei seinem Gegner um Patroklos handelt, obwohl er festgestellt hat, dass er nicht Achilles besiegt hat. In der *Ilias* weiß Hektor dies, aber in vielen bereits behandelten Verarbeitungen weiß er ebenfalls nicht, dass er gegen Patroklos und nicht gegen Achilles kämpft.

Im fünfzehnten Kapitel übernimmt der Spieler wieder Penthesilea, die von Aeneas überredet wurde,

---

536Warriors Legends of Troy Video „The Beast returns“

537Vgl. *Helena of Troy* von 2003.

Vgl. *Helena – Der Untergang Trojas. Monumentalfilm in zwei Teilen. Erster Teil: Der Raub der Helena*. Regie: Manfred Noa. Drehbuch: Hans Kyser. Bavaria-Film A.-G. München im Emelka -Konzern, 1923/1924. Fassung: Fernsehaufnahme vom 30.11.2001. 96’.

538Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XVI. Gesang.

539Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XX. Gesang, Vers 231 – 235, XXIV. Gesang, Vers 348 – 351.



an der Seite der Troer zu kämpfen<sup>540</sup>. Wie bereits erwähnt, will sie im Kampf sterben, da sie für den Tod ihrer Schwester verantwortlich ist. Priamos, der auch das geistliche Oberhaupt von Troia zu sein scheint, begleitet Aeneas und Penthesilea zum Tempel, um dort einen Ritus für Hippolyte zu tätigen. Priamos wird auch hier als sehr frommer Mensch dargestellt, was vielen anderen Darstellungen entspricht<sup>541</sup>. Hier erfüllt er aber auch die Funktion eines Priesters.

Das sechzehnte Kapitel dreht sich um Achilles. Er hat sich nun entschieden, Patroklos' Tod zu rächen. Seine Rüstung wurde von Hektor geraubt, weswegen er, wie auch in der *Ilias*<sup>542</sup>, die neue Rüstung von Hephaistos bekommt, die ihm seine Mutter bringt<sup>543</sup>. Die anderen Könige freuen sich darüber, dass Achilles nun wieder für die Griechen kämpft. Hier muss nun noch auf einen Teil des Spiels eingegangen werden, der bisher noch nicht behandelt wurde. Wenn man lange genug gekämpft hat, kann man einen Wutmodus aktivieren, der die Attacken noch mächtiger macht. Dieser hält jedoch nicht ewig und füllt sich mit der Zeit wieder auf. In diesem Kapitel ist Achilles jedoch die ganze Zeit in diesem Wutmodus, was eine gelungene Darstellung seines Zorns ist und auch die Brutalität zeigt, mit der er nun wieder am Kampf teilnimmt, die auch in der *Ilias* beschrieben wird. Er kämpft im Skamander zunächst mit Asteropaios, den er auch in der *Ilias* erschlägt<sup>544</sup>. Kurz darauf spricht der Flussgott mit Achilles und stellt sich gegen ihn, da Achilles ihn mit Leichen verstopft. Auch dies kann man in der *Ilias* finden<sup>545</sup>. Die Interpretation des Zornes des Flussgottes im Spiel zeigt sich dadurch, dass der Fluss selbst blutrot wird und er die Leichen der im Fluss gefallenen Krieger aufstehen lässt, um gegen Achilles zu kämpfen. Dies ist eine sehr interessante und auch begründbare Version des Mythos, die sogar durch eine Stelle aus der *Ilias* untermauert werden kann:

„All seine Wasser erregte er, wallend, und wälzte die vielen Toten, die in ihm waren, genug, die Achilleus getötet.“<sup>546</sup>

Achilles kann dem Zorn des Flussgottes entkommen. In der nun folgenden Videosequenz verabschiedet sich Hektor von seiner Frau und seinem Kind, da er offensichtlich weiß, was nun auf ihn zukommt. Auch hier handelt es sich um eine Verarbeitung aus der *Ilias*<sup>547</sup>. Auf die Verabschiedung folgt sofort das Duell zwischen Hektor und Achilles, das mit der Bitte Hektors, dem Verlierer alle Totenehren zu gewähren beginnt. Hier muss auch angemerkt werden, dass

---

540 *Warriors Legends of Troy* Video „Purification“

541 Siehe 7.2.

542 Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XX. Gesang, Vers 231 – 235, XVIII. Gesang.

543 *Warriors Legends Of Troy* Video „Armor forged by the Gods“

544 Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XX. Gesang, Vers 231 – 235, XXI. Gesang, Vers 139 – 200.

545 Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XX. Gesang, Vers 231 – 235, XXI. Gesang, Vers 213 – 384.

546 Homer, *Ilias*. (Hampe) XX. Gesang, Vers 231 – 235, XXI. Gesang, Vers 235 – 236.

547 Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) VI. Gesang, Vers 374 – 496.

Hektor, wie in der *Ilias*, Achilles' alte Rüstung trägt<sup>548</sup>. Hierbei handelt es sich um eine sehr seltene Darstellung in modernen Verarbeitungen, da dies doch ein recht negatives Licht auf Hektor wirft. Achilles entgegnet wie in der *Ilias* mit dem Vergleich zwischen Menschen und Lämmern<sup>549</sup>. Auch *Troy* wird hier nochmals beinahe wörtlich zitiert:

„When I fought the boy, I thought I was fighting you!“<sup>550</sup>

Im Duell übernimmt der Spieler den Part von Achilles. Hektor stirbt und Achilles sagt in einem Video nach dem Duell nur, dass nun der Wahnsinnige sterbe, der dachte, er habe Achilles besiegt<sup>551</sup>. Auch dies erinnert an die Darstellung aus *Troy*<sup>552</sup>. Achilles schlägt nun in purer Wut weiter auf Hektors Leiche ein. Zwar kommt die Episode mit dem Streitwagen nicht vor, jedoch wird diese durch das weitere Einhacken auf die Leiche des Hektor ersetzt. Natürlich fehlt damit ein gewisser Teil des Mythos, jedoch ist dieser nicht vollkommen unabdingbar, sodass man diese Version auch unterstützen kann.

Das siebzehnte Kapitel übergibt dem Spieler die Kontrolle über Penthesilea. Sie ist überzeugt davon, gegen Achill siegen zu können, da sie neben der Asche von Patroklos Platz für Achills sterbliche Überreste lässt. Sie kämpft in der Schlacht zunächst gegen Odysseus, der sie fragt, warum sie hier ist und ihr vorwirft, keinen Grund zu haben, an diesem Krieg teilzunehmen. Penthesilea besiegt Odysseus, der sich aber noch retten kann. Endlich trifft sie auf Achilles, den sie beinahe besiegt, jedoch tötet Achill sie doch noch am Ende. Wie auch im klassischen Mythos verliebt er sich eventuell nach ihrem Tod in sie und wünscht sich, sie andernorts bzw. zu einer anderen Zeit getroffen zu haben<sup>553</sup>.

Das achtzehnte Kapitel beginnt mit einer Videosequenz in der Paris mit Deiphobos darüber spricht, dass Troia nun einen neuen Held braucht. Hektor und Penthesilea sind beide tot und Paris hat Schuldgefühle. Memnon, der den Troern zu Hilfe eilt, fällt durch Achilles<sup>554</sup>. Ähnliches kann man auch bei Dictys Cretensis finden, wo Memnon allerdings von Aias getötet wird<sup>555</sup>. Dass er hier von Achilles getötet wird hat vor allem damit zu tun, dass dadurch Achilles' unangefochtene Stellung als größter Held vor Troia gefestigt wird. Der Spieler übernimmt die Rolle des Paris und muss nun die Griechen, die in die Stadt vorgedrungen sind, zurückwerfen. Deiphobos und Achilles kämpfen beim Zeusaltar, wobei Deiphobos von Achill getötet wird. Auch hierbei handelt es sich um eine neuere

---

548Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XXII. Gesang, Vers 322 – 323.

549Vgl. Homer: *Ilias*. (Hampe) XXI. Gesang, Vers 261 – 272.

550Warriors Legends of Troy Video „Achilles versus Hektor“

Vgl. 7.2.3.

551Warriors Legends of Troy Video „Hektor's Death“

552Vgl. 7.2.3.

553Warriors Legends of Troy Video „Penthesilea's Death“

554Warriors Legends of Troy Video „The search for solace“

555Vgl. Dictys Cretensis. IV. Buch, 5. - 6. Kapitel.

Vgl. Ovid: *Metamorphosen*. XIII. Buch, Vers 576 – 622.

Version des Mythos, aber der Tod von Deiphobos als einem der letzten troianischen Helden durch Achilles, der nun unaufhaltsam erscheint, kann durchaus begründet werden. Paris stellt sich nun Achilles, wobei hier dasselbe wie beim Duell gegen Menelaos gilt: Man muss ihm ausweichen und ihn aus der Ferne bekämpfen. Achilles zitiert daraufhin den Diomedes aus der *Ilias*, indem er sagt, dass dieser Kampf keine Ehre habe, da er einen Feigling als Gegner habe<sup>556</sup>.

Die Griechen ziehen sich nun zurück, da sie aus der Stadt geworfen werden. Achill schließt sich dem Rückzug an und wird unter dem Stadttor von Paris in der Ferse getroffen, woraufhin er nicht mehr fliehen kann. Paris erschießt ihn mit mehreren weiteren Pfeilen<sup>557</sup>. Auch hier kann man eine eher weltliche Erklärung für Achills Tod finden, die auch an die Darstellung aus *Troy* erinnert<sup>558</sup>.

Auch im klassischen Mythos wird Achilles von Paris getötet und in der *Ilias* kann man sogar eine Anspielung darauf finden, dass er beim Skäischen Tor (vgl. das Stadttor in dieser Version) sterben wird<sup>559</sup>.

Nach dem Tod von Achilles folgt zunächst eine sehr wichtige Videosequenz, die die weiteren Ereignisse darstellt. Aias und Odysseus holen den Körper von Achilles. Des Weiteren wird erwähnt, dass Aias und Odysseus das Palladion stehlen. Dies würde dem klassischen Mythos entsprechen, wenn Aias durch Diomedes, der hier aber nicht vorkommt, ersetzt wird. Doch die weiteren Ereignisse berechtigen die neue Version: Odysseus behält die Rüstung des Achilles und das Palladion. Athene schlägt Aias als Strafe für den Raub des Palladion mit Wahnsinn. Aias fühlt sich dadurch, dass er keinen richtigen Beuteanteil bekommt, vernachlässigt und spricht mit Menelaos. Dieser glaubt, dass Aias einen Aufstand beginnen will und schlägt ihn. Aias schlägt zurück und tötet dabei unwissentlich und auch nur scheinbar den Menelaos. Odysseus ist fassungslos und konfrontiert ihn mit seiner Tat, woraufhin Aias vollkommen wahnsinnig wird<sup>560</sup>. Er sieht im toten Menelaos auch Achilles und verteidigt sich gegen scheinbare Angreifer.

Das neunzehnte Kapitel lässt den Spieler Aias kontrollieren, der in einer verzerrten Realität allen vermeintlichen Gegnern ausweichen muss und Odysseus finden muss. Er kämpft mit einem Schatten von Agamemnon, der ihn anklagt. Aias weist diese Anklage zurück und will nichts davon wissen, was er getan hat. Er kämpft auch mit einem Schatten des Achilles und duelliert sich abschließend mit einer mythischen Figur, die Lyssa heißt und etwas an die Medusa erinnert. Bei ihr handelt es sich um die mythologische personifizierte Wut. Nachdem Lyssa besiegt ist, folgt wiederum eine Videosequenz, in der Aias zwischen vielen getöteten Schafen aufwacht und sich

---

556 *Warriors Legends Of Troy* Kapitel „Redemption“

Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XI. Gesang, Vers 384 – 395.

557 *Warriors Legends Of Troy* Video „Achilles' Death“

558 Vgl. 7.2.4.

559 Vgl. Homer, *Ilias*. (Hampe) XXII. Gesang, Vers 355 – 360.

560 *Warriors Legends of Troy* Video „Ajax' shame“

selbst (in einer sehr an den Film *300* angelehnten Einstellung) in sein Schwert wirft<sup>561</sup>.

Hierbei handelt es sich ebenfalls um eine sehr bekannte Episode aus dem Mythos. Die klassische Version besagt zwar, dass Aias nur wegen des Disputs über Achills Rüstung, den er gegen Odysseus verliert, dem Wahnsinn verfällt, jedoch ist die Verarbeitung mit dem Palladion und der damit verbundenen Rache der Athene durchaus passend. Dass Aias gegen die personifizierte Wut kämpft und dann aus seinem Wahnsinn erwacht, ist eine interessante Verarbeitung. Was nicht erwähnt wird ist, dass Aias die Schafe für die Griechen und den Bock für Odysseus gehalten hat. Aus diesem Grund stürzt er sich im klassischen Mythos in sein Schwert.

Das zwanzigste Kapitel lässt den Spieler Odysseus verkörpern. Zu Beginn sieht man eine Videosequenz, in der auf das Pferd am Strand Troias und auf die vermeintliche Abreise der Griechen eingegangen wird. Die Priester der Troer meinen, dass es sich bei dem Pferd um ein Opfer der Griechen an Athene handelt, wodurch sie den Raub des Palladions sühnen wollen<sup>562</sup>. Auch hier handelt es sich um eine gängige Version des Mythos.

Menelaos und Odysseus befinden sich nun in der Nacht in Troia, müssen sich aber auch den Weg zum Tor freikämpfen. Dies wirkt etwas unlogisch und hätte vielleicht noch mit einer längeren Videosequenz verarbeitet werden können, da die Troer bereits wissen, dass Griechen in der Stadt sind, bevor die Hauptstreitmacht die Stadt betreten hat. Das letzte Mal wurden die Griechen problemlos aus der Stadt zurückgedrängt. Das Überraschungsmoment wird hier also außer Kraft gesetzt, was aber den ganzen Plan mit dem Pferd ad absurdum führt.

Odysseus und Menelaos öffnen die Tore und müssen daraufhin zum Palast, um Helena zurückzuholen. Im Palast stellt sich Paris zwischen Helena und Menelaos und Odysseus. Paris schießt Menelaos an, woraufhin sich der Spieler in der Rolle des Odysseus mit Paris duellieren muss. Paris wird besiegt, bittet für alle anderen um Gnade, wird jedoch voller Wut von Menelaos getötet. Menelaos will auch Helena töten, schafft dies jedoch nicht. Auch hier kann man eine Anspielung auf den Mythos finden, der besagt, dass Menelaos sich sofort wieder in Helena verliebt hatte, da Aphrodite dies so wollte<sup>563</sup>.

Priamos, der um Gnade bittet, wird von Agamemnon umgebracht, was jedoch auch jegliche Glorie des Sieges zunichte macht und ebenfalls an die Darstellung in *Troy* erinnert<sup>564</sup>. Die Videosequenz endet damit, dass der Sprecher darauf hinweist, dass die Götter schon das nächste für diejenigen planen, die meinen, ihr Schicksal selbst bestimmen zu können. Hierbei wird vor allem Odysseus gezeigt, der noch viel Leid erdulden muss. Ausgesprochen wird dies jedoch nicht.

---

<sup>561</sup>Warriors Legends of Troy Video „Ajax' death“

<sup>562</sup>Warriors Legends of Troy Video „The Horse“

<sup>563</sup>Vgl. 7.2.1.

<sup>564</sup>Warriors Legends of Troy Video „Victory“

Vgl. 7.2.4.

Im einundzwanzigsten und letzten Kapitel spielt man Aeneas. Es handelt sich hier um das erste Mal, dass der Spieler diesen Helden spielt. Ziel ist es hier, zunächst seine Familie zu retten. Cassandra, die in der Videosequenz bei Aeneas und Paris ist, spricht nochmals die Prophezeiung an, indem sie sagt, dass eine Fackel Troia verbrennt (wobei sie auf Paris zeigt) und die andere es in Sicherheit bringt (wobei sie auf Aeneas zeigt). Hierbei handelt es sich um den bereits angesprochenen Mythos, der jedoch noch um den Gründungsmythos Roms ergänzt wird:

„You will lead the survivors to a new shore and found a new empire greater than Greece and Troy combined! An Empire that will rule the world for thousand years!“<sup>565</sup>

Aeneas rettet daraufhin Kreousa, Anchises und Ascanius, bevor er sich Agamemnon stellen muss, der ihm die Köpfe von Priamos und Paris zeigt. Agamemnon entlarvt sich hier zuletzt noch als grausamer Herrscher ohne Gnade, den Aeneas tötet, wobei die größte Gefahr nicht von Agamemnon selbst, sondern von seinen beiden Leibwächtern ausgeht, was ebenfalls die bereits behandelte Darstellung des griechischen Königs unterstützt<sup>566</sup>.

Aeneas kann nach dem Duell fliehen und setzt Segel in ein neues Schicksal, wobei auch auf den Gründungsmythos von Rom eingegangen wird, allerdings ohne die Stadt namentlich zu erwähnen<sup>567</sup>. Das letzte Kapitel im Spiel ist sehr stark an den zweiten Gesang der *Aeneis* angelehnt, wobei auch die Anspielung auf den römischen Gründungsmythos eine große Rolle spielt<sup>568</sup>.

### 7.3.3. Fazit

*Warriors: Legends of Troy* ist ein sehr gutes Beispiel dafür, dass ein Spiel mittlerweile durchaus in der Lage ist, eine komplexe Handlung zu transportieren. Vor allem durch das aktive Eingreifen des Spielers wird man sofort mehr in die Geschichte gezogen, als dies bei den meisten Filmen möglich ist. *Warriors: Legends of Troy* weist viele Verarbeitungen von klassischen Mythen und vor allem der *Ilias* auf. Hierbei sei vor allem angemerkt, dass es sich bei der Mythosdarstellung in diesem Spiel um eine Verarbeitung handelt, die sehr umfassend ist. Dies überrascht nicht, da ein storybasierendes Spiel mittlerweile sehr viel länger dauert als ein durchschnittlicher Kinofilm. Im Normalfall spielt man so ein Spiel auch nicht an einem Stück durch, wie dies beim Ansehen eines Films der Fall ist. Dadurch hat ein Spiel natürlich die Möglichkeit, bestimmte Teile der Geschichte, bzw. in diesem Falle, des Mythos, sehr ausführlich zu behandeln.

*Warriors: Legends of Troy* zeichnet sich aber auch dadurch aus, dass es die Götter in einer sehr interessanten und auch sehr passenden Art und Weise darstellt. Nichts davon wirkt lächerlich und es

---

<sup>565</sup>*Warriors Legends of Troy* Video „Destiny“

<sup>566</sup>*Warriors Legends of Troy* Kapitel „Survival“

<sup>567</sup>*Warriors Legends of Troy* Video „Escape“

<sup>568</sup>Vgl. Vergil: *Aeneis*. II. Gesang.

ist vollkommen klar, dass die Götter genauso auf das Geschehen Einfluss nehmen wie die Helden auch. Vor allem die Abhängigkeit der Helden von den Göttern, die von Walter Bröcker bereits ausführlich beschrieben wurde, wird hier sehr stark thematisiert<sup>569</sup>. Dies wird auch durch die lineare Spielmechanik verstärkt, da der Spieler zwar den Helden lenken kann, jedoch die Entscheidungsmöglichkeiten begrenzt sind und man in bestimmter Hinsicht seinem 'Schicksal' folgen muss. Die Helden können nichts für ihr Schicksal, was vor allem Paris zur tragischen Figur macht. Achilles hingegen wird nur als ruhsüchtiger Krieger dargestellt, da die Geschichte um Briseis vollkommen in den Hintergrund geraten ist. Dies erinnert jedoch auch an die Darstellung aus der *Ilias*. Im Spiel kann man vor allem Einflüsse aus dem Film *Troy* erkennen, was jedoch vollkommen nachvollziehbar ist, da dieser Film die mittlerweile wohl bekannteste filmische Verarbeitung des Mythos darstellt. Trotzdem sei angemerkt, dass das Spiel ein neues Licht auf den troianischen Krieg wirft. Zusammenfassend kann man festhalten, dass sich Spiele als eine Art interaktiver Film sehr gut für die Mythenverarbeitung eignen, da sie den Rezipienten sehr fordern und in den Mittelpunkt des Geschehens stellen und dabei auch die Möglichkeit haben, das Geschehen sehr gut auszuarbeiten und umfassend zu behandeln.

---

569Vgl. Bröcker, Walter: *Theologie der Ilias*. S. 28.

## 8. Fazit

Die meisten populären Filme greifen in ihrer Erzählweise klar auf die *Poetik* des Aristoteles zurück, die besagt, dass eine Erzählung über einen Anfang, einen Mittelteil und ein Ende verfügen muss, um in sich geschlossen zu sein<sup>570</sup>. Das Problem beim Mythos ist jedoch, dass es sehr schwer fällt, einen Anfangs- bzw. einen Endpunkt festzulegen. Wo beginnt man mit der Handlung, wenn man den troianischen Krieg verarbeiten will? Da Mythen sehr stark ineinandergreifen und selten aus ihrem Kontext gerissen erzählt werden können, stellt dies eine große Schwierigkeit dar.

Zumindest das Ende der Erzählung lässt sich scheinbar gut festlegen: Die Zerstörung Troias. Was den Anfang anbelangt, so steht man hier allerdings vor einem Problem. Wo beginnt man? Mit der Entführung der Helena, dem Parisurteil, der Hochzeit von Peleus und Thetis oder gar mit der Geburt der Helena?

Ein weiteres Problem stellt die Menge an Figuren dar, die in diesem Mythos vorkommen. Kein Zuschauer, der sich nicht bereits zuvor eingehend mit der Materie auseinandergesetzt hat, würde sich die Namen aller griechischen Könige und troianischen Bündnispartner merken können, wenn sie zum ersten Mal im Kino auf ihn herabprasseln. So viele Figuren könnten auch nicht besonders gut ausgebaut werden, was zur Folge hätte, dass sie allesamt eher flach und uninteressant wären und keine Charakterentwicklung zeigen könnten. Aus diesem Grund werden in allen hier behandelten Verarbeitungen bestimmte (mehr oder weniger) wichtige Figuren des Mythos von vornherein weggelassen oder in anderen Figuren zusammengefasst. Das beste Beispiel hierfür bildet die Figur des Diomedes, der im Mythos eine durchaus wichtige Rolle spielt, jedoch in beiden Medien keine Erwähnung findet. Seine Taten, die in der *Ilias* durchaus einen großen Teil der Handlung ausmachen, werden hier anderen Figuren, die für den Mythos noch wichtiger sind, zugeschrieben<sup>571</sup>. Ähnlich verhält es sich mit der Figur der Briseis in *Troy*, die ebenfalls viele weibliche Hauptfiguren in einer Figur vereint.

Dies lässt sich auch bei den Ereignissen feststellen. Ein Film, der normalerweise an einem Stück rezipiert wird, darf eine bestimmte Länge nicht überschreiten. Dies liegt daran, dass man sich als Zuschauer ansonsten einfach nicht mehr richtig konzentrieren kann (dies war auch bereits bei den Aöden und Rhapsoden der Fall<sup>572</sup>). Der Director's Cut von *Troy* führt mit seinen opulenten 196 Minuten den Zuschauer schon an die Grenze seiner Konzentration. Der Mythos ist jedoch derart umfassend, dass man selbst in so einer langen Zeit nicht vernünftig auf alle Ereignisse eingehen

---

570Vgl. Aristoteles: *Poetik*. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und Herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1994.

571Z.B. übernimmt in *Warriors: Legends of Troy* Menelaos die Rolle des Diomedes in der Dolonieverarbeitung und Aias übernimmt seine Rolle beim Raub des Palladions.

572Vgl. 4.

kann. Demnach trifft der Film eine Auswahl von Episoden, die einerseits die Handlung vorantreiben, wie z.B. der Streit zwischen Agamemnon und Achilles, und andererseits vom Kinopublikum erwartet werden, da sie als Symbol für den Mythos selbst gesehen werden. Darunter fallen u.a. Episoden wie der Kampf zwischen Hektor und Achilles, wonach Achilles Hektors Leiche hinter seinem Streitwagen herzieht.

Diese Probleme lassen sich alle gut damit zusammenfassen, dass es sich bei einem Mythos meist um ein Epos handelt und der Film streng genommen eine Weiterführung des Dramas ist. Dadurch wird die Problematik, eine literarische Gattung mithilfe einer anderen wiederzugeben, offenbar. Beide Typen haben eigene Erzählformen, weswegen sich eine vollständige Verarbeitung immer als sehr schwierig, wenn nicht sogar unmöglich herausstellt.

Der Film kann nur eine Form von Zusammenfassung bieten, wenn er einen Mythos wiedergeben will. Dasselbe gilt aber auch für andere Verarbeitungen. Der Film macht jedoch mehr, als nur zusammenzufassen. Man darf nicht vergessen, dass der Film den Mythos auch interpretiert, was für die intellektuelle Verarbeitung eines solchen weit wichtiger ist, als einfach nur neutral gewisse Episoden aneinanderzureihen. Dies trifft hier vor allem auf Achilles zu, der sich in *Troy* nach und nach vom Kriegführen distanzieren will, was man in den antiken Verarbeitungen eher selten findet. Hektor wird andererseits auch zu einer Symbolfigur für Pflichtbewusstsein und Opferbereitschaft, der das sinnlose Sterben von Unbeteiligten, die in eine von ihnen nicht verschuldete Situation geraten sind, verkörpert.

Spiele haben vor allem was die Länge angeht einen Vorteil gegenüber dem Film. Sie eignen sich insofern sehr gut für die Darstellung eines Mythos, weil man ein Spiel im Regelfall nicht an einem Stück rezipiert, da es, verglichen mit einem Film, länger ist und in verschiedene Episoden unterteilt werden kann, da Spiele nicht in der Erzähltradition des Dramas stehen. Dies ermöglicht es Spielen, wie man am Beispiel von *Warriors: Legends of Troy* feststellen konnte, eine sehr umfangreiche Geschichte darzustellen, was eine sehr gute Voraussetzung für die Mythenverarbeitung ist. Des Weiteren kann man feststellen, dass das hier behandelte Spiel auch keine lineare Handlung wiedergibt, sondern immer wieder Rückblenden stattfinden, die den Grund für den Krieg und andere Sachverhalte erklären, was man auch in der *Ilias* finden kann. Das Spiel beschreibt den Mythos von der Hochzeit von Menelaos und Helena bis hin zum Untergang der Stadt, wobei auch viele andere Episoden, die man bei *Troy* aufgrund der Handlungsdynamik nicht einbauen konnte, wiederzufinden sind. Dass man als Spieler direkt ins Geschehen eingreift und dadurch nicht nur Rezipient, sondern auch Handelnder ist, verstärkt zudem das Interesse an der Handlung.

Auch die These, die besagt, dass Mythenverarbeitungen meistens mehr über die Epoche aussagen, in der sie entstanden sind, als über die Epoche, in der sie spielen, kann man hier bestätigt sehen.



Dies trifft nicht nur darauf zu, dass sich die Filme und Verarbeitungen der Antike gegenseitig inspirieren (*Troy* weist u.a. Parallelen zu *Helen of Troy* von 1956 auf, *Warriors: Legends of Troy* hingegen zeigt Anlehnungen an *300* und *Troy*), sondern auch auf die momentane Weltpolitische Lage<sup>573</sup>: Im Film *Troy* sahen viele Rezipienten auch eine Verarbeitung der damals aktuellen Nahostpolitik<sup>574</sup>. Dies erinnert auch an die Darstellung der Mythen im griechischen Theater, wo ebenfalls mythische Episoden dazu benutzt wurden, bestimmte kontemporäre Problematiken aufzuzeigen, wobei der Mythos auch oft neu ausgelegt wurde.

Wie bereits besprochen<sup>575</sup> wird ein Film wahrscheinlich nie über vollkommen historisch korrekte Ausstattung verfügen, da die Authentizität immer ein Ergebnis des aktuellen Forschungsstandes ist, der sich durch neue Erkenntnisse immer wieder verändert<sup>576</sup>.

Des Weiteren darf nicht vergessen werden, dass populäre Filme und Spiele nicht vorrangig für die Personen gemacht werden, die sich beruflich mit der im Medium behandelten Thematik auseinandersetzen, sondern für ein sehr breites Spektrum an Rezipienten produziert werden<sup>577</sup>:

„But errors in authenticity, anachronisms, improprieties, and other faults, or the judgement that the filmmakers have failed to generate the same depiction of the Trojan War that scholars have developed after years of research and thought, do not mean that the film is neither good nor successful. At the very least, such a conclusion is an unfair criticism of a commercial product that has not been designed to meet scholarly standards; in the extreme, it also reveals ignorance of the progress that scholarship in popular culture has made in the past three or four decades.“<sup>578</sup>

Derartige Filme sind demnach keine historischen Abhandlungen, sondern wenden sich an ein breites Publikum, das sich mit der Materie im Regelfall nicht fachmännisch auskennt:

„In fact, the creative art of filmmaking took precedence over the creative art of archaeological reconstruction. And rightly so. After all, the filmmakers' aim was not to create an academic or didactic document but a dramatically satisfying film for large audiences worldwide. The two things are quite different.“<sup>579</sup>

---

573Vgl. 2.1.

574Vgl. Wieber, Anja: „Vor Troja nichts Neues?“ S. 154 – 155.

575Siehe 6.1.

576Vgl. Solomon, Jon: „Viewing *Troy*: Authenticity, Criticism, Interpretation“. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 91 – 92.

577Vgl. Solomon, Jon: „Viewing *Troy*: Authenticity, Criticism, Interpretation“ S. 85 – 91.

578Solomon, Jon: „Viewing *Troy*: Authenticity, Criticism, Interpretation“. S. 90 – 91.

579Fitton, J. Lesley: „*Troy* and the Role of the Historical Advisor“. S. 99 – 100.

Darum genügt es auch, wenn die Historizität angedeutet und angestrebt wird. Trotzdem macht es einen Unterschied, ob ein Medium versucht, realitätsnahe Ausstattung zu verwenden, da dies den Mythos dadurch mehr oder weniger in einer realen Vergangenheit ansiedelt. Medien, die darauf verzichten, betonen mehr den zeitlosen und übernatürlichen Charakter eines Mythos. Wichtig ist hierbei, dass sich die Ausstatter mit dem Thema auseinandergesetzt haben und beinahe alle behandelten Medien hinsichtlich der zuvor erläuterten Darstellungsintention begründbare Bauten und Kostüme zeigen, was eingehende Recherche voraussetzt.

Den Unterschied zwischen diese beiden Darstellungsformen wird auch ein Laie erkennen können. Ein weiteres Problem ist, dass die meisten Inspirationsquellen für diese Filme nicht von Historikern, sondern von Dichtern (allen voran Homer) stammen, deren primäres Ziel nicht darin besteht, eine realistische Welt darzustellen, sondern das Publikum zu begeistern<sup>580</sup>.

Doch genau für diese Art der Darstellung, die für den Mythos typisch ist und die größer, stärker und schöner ausfallen soll als alles je Dagewesene, eignen sich die modernen visuellen populären Unterhaltungsmedien sehr gut. Vor allem nach dem Aufkommen von Computertechnik in filmischen Darstellungen sind dem keine Grenze mehr gesetzt. Dass der Dichter oder Regisseur sein Publikum zum Staunen bringen will, galt zur Zeit von Homer und gilt noch immer.

Die Mythen selbst zeichnen sich auch durch ihre Popularität aus. Dies trifft vor allem auf den Troia-Mythos zu, wie bereits erklärt wurde<sup>581</sup>. Insofern ist es nicht nur möglich, sondern auch wichtig und vollkommen verständlich, dass sie in Filmen und Spielen behandelt werden. Die wichtigsten Mythen sind in unserem kollektiven kulturellen Bewusstsein noch immer tief verankert. Mythen gehören eben nicht nur der intellektuellen Schicht, sondern der gesamten Zivilisation, die sie hervorgebracht hat<sup>582</sup>. Aus diesem Grund ist es vollkommen klar und auch notwendig, dass diese populär verarbeitet werden, da dies ihr Platz in der Gesellschaft und der Kultur ist. Dabei mag man darüber streiten, inwiefern sich die jeweiligen Verfilmungen mit bestimmten anderen Verarbeitungen decken (meist wird dies beim Troia-Mythos mit der *Ilias* getan), jedoch ist dies an sich vollkommen nebensächlich<sup>583</sup>. Die Mythen werden noch immer weiterverarbeitet, was für ihr Weiterbestehen unabdingbar ist. Dies wird sich auch nicht ändern, was bedeutet, dass ein Versuch, eine frühere Verarbeitung eines Mythos vollständig wiederzugeben, von vornherein zum Scheitern

---

580Vgl. Fitton, J. Lesley: „*Troy* and the Role of the Historical Advisor“. S. 102.

581Vgl. 4.

582Dies war im antiken Griechenland auch der Fall.

Im Bezug auf einen anderen Mythos lässt sich festhalten, dass dasselbe z.B. auf die Sage um König Artus in der westlichen Welt zutrifft.

583Auf die Frage, ob man die *Ilias* verfilmen kann, möchte ich hier mit meiner persönlichen Meinung Antwort geben: Natürlich ist dies möglich, wenn man dies im Rahmen einer Fernsehserie machen würde (ähnlich wie *A Game Of Thrones*), da ein Film viel zu kurz wäre. Jedoch ist fraglich, wie ein heutiges Publikum mit den Darstellungsformen der *Ilias*, d.h. von vor fast 3000 Jahren, zurechtkäme. Wahrscheinlich wäre dies für das breite Publikum relativ langweilig.

verurteilt ist, da Mythen sich auch dadurch auszeichnen, dass die Zeit, in der sie verarbeitet werden, eine große Rolle in der Darstellung spielen kann. Mit den vielen Neuverarbeitungen klassischer Filme erleben wir vielleicht sogar selbst die Geburt neuer Mythen mit, die eventuell in entfernter Zukunft den selben Stellenwert in der Kultur haben werden wie der Troia-Mythos.

## 9. Quellen

### 9.1. Literaturquellen

*A Guide to the Palace of Nestor, Mycenaean Sites in its environs and the Chora Museum. Prepared by Carl W. Blegen and Marion Rawson. Revised by Jack L. Davis and Cythia W. Shelmerdine. With Permission of the department of Classics of the University of Cincinnati. Copyright 2001 American School of Classical Studies at Athens. Reprinted 2004, 2010 – All rights reserved.*

Allen, Alena: „Briseis in Homer, Ovid and *Troy*“. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

Aristoteles: *Poetik*. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und Herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1994.

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

Benioff, David: *Troy*. Drehbuch zum Film. 2004.

Blome, Peter: „Der Mythos in der griechischen Kunst. Der Troianische Krieg findet statt.“. In: Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg, Troia Projekt des Instituts für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Braunschweigisches Landesmuseum Braunschweig, Herzog Anton Ulrich-Museum, Kunstmuseum des Landes Niedersachsen Braunschweig, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH Bonn (Hgg.): *Troia. Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur Ausstellung „Troia – Traum und Wirklichkeit“*. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH 2001. 2. Auflage.

Bröcker, Walter: *Theologie der Ilias*. Vittorio Klostermann, Frankfurt a.M. 1975.

- Das große Personen Lexikon zur Weltgeschichte in Farbe.* Band 2 L-Z. Chronik Verlag. Idee und Konzeption: Bodo Harenberg. Texte: Roswitha Glück, Rainer Nier-Glück. Gesamtherstellung: westermann druck, Braunschweig, 1983.
- Danek, Georg: „The Story of Troy Through the Centuries“. In Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic.* Blackwell Publishing Ltd., 2007.
- Dante Alighieri: *Die Göttliche Komödie.* Übertragen aus dem Italienischen und eingeleitet von Karl Vossler. München, R. Piper & Co. Verlag 1969. Hölle, 26. Gesang.
- Dares Phrygius: „Des Phrygers Dares Geschichte vom Untergang Troias.“. In: Dares & Diktys: *Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen“ - Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta.* Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH. 2005.
- Diktys Cretensis: „Des Kreters Diktys Geschichte vom Untergang Troias.“. In: Dares & Diktys: *Der Krieg gegen Troia. Wie er wirklich war. Die beiden „Augenzeugen“ - Berichte des Dares aus Phrygien und des Diktys von Kreta.* Aus dem Lateinischen übersetzt von Wolfgang Hradský. Magdeburg: docupoint Verlag GmbH.
- Fitton, J. Lesley: „Troy and the Role of the Historical Advisor.“. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic.* Blackwell Publishing Ltd., 2007. S. 101.
- Flügge, Manfred: *Heinrich Schliemanns Weg nach Troia. Die Geschichte eines Mythomanen.* München: DTV GmbH & Co. KG. 2001.
- Goethe, Johann Wolfgang v.: „Die Leiden des jungen Werther.“. In: Goethe, Johann Wolfgang v.: *Werke.* Zweiter Band. Frankfurt a.M.: Insel Verlag. 1981. Dritte Auflage 1982.
- Homer: „Ilias“. In: Homer: *Ilias. Odyssee.* In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG. 2002. 4. Auflage Mai 2008.
- Homer: *Ilias.* Übersetzung, Nachwort und Register von Roland Hampe. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1979.

- Homer: *Ilias*. Übertragen von Raoul Schrott. Kommentiert von Peter Mauritsch. München: Carl Hanser Verlag. 2008.
- Homer: „Odyssee“. In: Homer: *Ilias Odyssee*. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. München: DTV 2002. 4. Auflage Mai 2008.
- Jahn, Stefanie: „Der Troia-Mythos. Rezeption und Transformation in epischen Geschichtsdarstellungen der Antike.“. In: Laudage, Johannes: *Europäische Geschichtsdarstellungen*. Band 15. Köln, Weimar, Wien: Böhlau Verlag 2007. S. 5 – 6.
- Korfmann, Manfred O.: „Troia – Traum und Wirklichkeit. Eine Einführung in das Thema.“. In: Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg, Troia Projekt des Instituts für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Braunschweigisches Landesmuseum Braunschweig, Herzog Anton Ulrich-Museum, Kunstmuseum des Landes Niedersachsen Braunschweig, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH Bonn (Hgg.): *Troia. Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur Ausstellung „Troia – Traum und Wirklichkeit“*. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH 2001. 2. Auflage.
- Kofmann, Manfred O.: „Was there a Troja War? Troy Between Fiction and Achaeological Evidence.“ In Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.
- Kolb, Frank: *Tatort Troia*. Paderborn, Wien: Schönigh Verlag. 2010.
- Knittlmayer, Brigitte: „Die attische Aristokratie und ihre Helden. Untersuchungen zu Darstellung des trojanischen Sagenkreises im 6. und frühen 5. Jahrhundert v. Chr.“. In: Hölscher, Tonio (Hg.): *Archäologie und Geschichte*. Band 7. Heidelberg: Verlag Archäologie und Geschichte, 1997.
- Latacz, Joachim: „From Homer's Troy to Petersen's *Troy*.“. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

LIMC I,1 (1981)

Miller, Frank & Varley, Lynn: *300*. Dark Horse Comics, inc. 1998.

Meier, Mischa: „Troia im Film.“. In: Zimmermann, Martin (Hg.): *Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt*. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006.

Ovid: *Metamorphosen*. In deutsche Hexameter übertragen und mit dem Text herausgegeben von Erich Rösch. München: Ernst Heimeran Verlag, 1952.

Pausanias: *Beschreibung Griechenlands*. Neu übersetzt und mit einer Einleitung und erklärenden Anmerkungen versehen von Ernst Meyer. Zürich: Artemis Verlag, 1954.

Rausch, Mario: „Das Zeitalter der Hopliten“ In: Mandl, Gerfried & Steffelbauer, Ilja (Hgg.): *Krieg in der antiken Welt*. Essen: Magnus Verlag 2007.

Reichenberger, Kurt (Hg.): *Der Trojaroman des Benoît de Sainte-Maure*. Nach der Mailänder Handschrift in Auswahl herausgegeben von Kurt Reichenberger. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1963. S. VI.

Redfield, James M.: *Nature and culture in the Iliad: The Tragedy of Hector*. The University Of Chicago Press, Chicago & London. 1975.

Schliemann, Heinrich: *Ithaka der Peloponnes und Troja. Archäologische Forschungen*. Mit einem Vorwort zur Neuausgabe sowie Namen- und Sachverzeichnis von Ernst Meyer. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 1963.

Schrott, Raoul: *Homers Heimat. Der Kampf um Troia und seine realen Hintergründe*. München: Carl Hanser Verlag. 2008.

Sezer, Ahmet Necdet: „Grußwort“. In: „Troia – Traum und Wirklichkeit. Eine Einführung in das Thema.“ In: Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg, Troia Projekt des Instituts für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, Braunschweigisches Landesmuseum Braunschweig, Herzog Anton Ulrich-Museum, Kunstmuseum des Landes Niedersachsen Braunschweig, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH Bonn (Hgg.): *Troia. Traum und Wirklichkeit. Begleitband zur Ausstellung „Troia – Traum und Wirklichkeit“*. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag GmbH 2001. 2. Auflage.

Shahabudin, Kim: „From Greek Myth to Hollywood Story: Explanatory Narrative in *Troy*.“ In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

Solomon, Jon: „Viewing *Troy*: Authenticity, Criticism, Interpretation.“ In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

Stavrianopoulou, Eftychia: „Europas erste Bürokraten“. In: Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.): *Zeit der Helden. Die „dunklen Jahrhunderte“ Griechenlands 1200 – 700 v. Chr. Katalog zur Ausstellung im Badischen Landesmuseum Schloss Karlsruhe*. Darmstadt: Prius Verlag 2008.

*Troia/Wilusa. Überblick und offizieller Rundweg mit Informationstafeln verfasst von der Grabungsleitung*. Druck: Bilnet Matbaacilik. Produktion: Zero Prod. Ltd. Abdullah Sokak 17, 34433 Beyoglu – Istanbul – Turkey. Überarbeitete 4. Auflage. 2012.

Vergil: *Aeneis*. Epos in zwölf Gesängen. Unter Verwendung der Übertragung Ludwig Neuffers übersetzt und herausgegeben von Wilhelm Prankl unter Mitwirkung von Karl Vretska. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. 1989.

Weber, Gregor: „Neue Kämpfe um Troia – Der Streit in den Medien.“ In: Zimmermann, Martin (Hg.): *Der Traum von Troia. Geschichte und Mythos einer ewigen Stadt*. München: Verlag C.H. Beck oHG. 2006.



Wieber, Anja: „*Vor Troja nichts Neues?*– Moderne Kinogeschichten zu Homers *Ilias*.“. In: Martin Lindner (Hg.): *Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film*. Münster: Lit Verlag. 2005.

Winkler, Martin M.: „Notes on Contributors“. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

Winkler, Martin M.: „The Trojan War on the Screen: An Annotated Filmography.“. In: Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*. Blackwell Publishing Ltd., 2007.

Wolf, Christa: *Kassandra*. Erzählung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag. Erste Auflage 2008.

## 9.2. Filme

*300*. Regie: Zack Snyder. Drehbuch: Zack Snyder, Kurt Johnstad, Michael B. Gordon. USA: Warner Bros. /Legendary Pictures, 2006. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. Pictures, 2007. 112'.

*Gladiator*. Regie: Ridley Scott. Drehbuch: David Franzoni, John Logan & William Nicholson. USA/UK: Universal Pictures / DreamWorks LLC 2000. Fassung: Kauf-DVD. Universal Pictures (Benelux), 2004. 150'.

*Helen of Troy*. Regie: John Kent Harrison. Drehbuch: Ronni Kern. Universal Studios, 2003. Fassung: Kauf-DVD. Universal Studios, 2004. 168'.

*Helen of Troy*. Regie: Robert Wise. Drehbuch: John Twist & Hugh Gray. USA/I: Warner Bros. 1956. Fassung: Kauf-DVD. Warner Bros. 2004. 115'.

*Helena – Der Untergang Trojas. Monumentalfilm in zwei Teilen. Erster Teil: Der Raub der Helena*. Regie: Manfred Noa. Drehbuch: Hans Kyser. Bavaria-Film A.-G. München im Emelka-Konzern, 1923/1924. Fassung: Fernsehaufnahme vom 30.11.2001. 96'.

*The Lord Of The Rings: The Two Towers*. Special Extended DVD Edition. Regie: Peter Jackson.

Drehbuch: J.R.R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson. USA : New Line Cinema 2002. Fassung: Kauf-DVD. MMIII New Line Home Entertainment Inc. 2003. Part One.

*Troy*. Director's Cut. Regie: Wolfgang Petersen. Drehbuch: David Benioff. USA/UK/Malta: Warner Bros. 2004. Fassung: Kauf-DvD. Warner Bros. Home Entertainment, 2007. 196'.

### 9.3. Internetquellen

[http://www.bbc.co.uk/films/2004/05/13/wolfgang\\_petersen\\_troy\\_interview.shtml](http://www.bbc.co.uk/films/2004/05/13/wolfgang_petersen_troy_interview.shtml) Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Mythos#Bedeutung1> Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/romanatlas/tuerkei-adana-homer-iliad-1513609.html>  
Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.skip.at/interview/450/> Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.skip.at/interview/451/> Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599> Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/petersen-interview-homer-ist-wenn-man-trotzdem-lacht-1.429599-2> Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.uni-tuebingen.de/troia/deu/streitgesprach.html> Zugriffsdatum: 26.11.2012.

<http://www.youtube.com/watch?v=Kxp8qPEwSXM> Zugriffsdatum: 26.11.2012.

[http://www.youtube.com/watch?v=W5H0\\_oWyleA](http://www.youtube.com/watch?v=W5H0_oWyleA) Zugriffsdatum: 26.11.2012.

## 9.4. Spiele

Koei Canada, *Warriors: Legends of Troy*, Tecmo Koei, 2011.

## 9.5. Abbildungen

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Alle Abbildungen vom Film *Troy* sind Screenshots von der Kauf-DvD Version des Director's Cut:

*Troy*. Director's Cut. Regie: Wolfgang Petersen. Drehbuch: David Benioff. USA/UK/Malta: Warner Bros. 2004. Fassung: Kauf-DvD. Warner Bros. Home Entertainment, 2007. 196'.

Alle Abbildungen vom Spiel *Warriors: Legends of Troy* stammen aus dem Spiel selbst:

Koei Canada, *Warriors: Legends of Troy*, Tecmo Koei, 2011.

Allgemeine Abbildungen:

Die Abbildungen 1, 7, 18 – 27, 30, 32, 35, 38, 39, 43, 44, 54, 58, 62, 64, 65 und 67 stammen vom Autor dieser Arbeit.

Die Abbildungen 2, 5, 6, 11, 14, 15, 16, 31, 33, 34, 36, 40 – 42, 45, 50, 52, 52, 55, 60 und 63 stammen aus der PPP zur Vorlesung „Einführung in die Mykenologie“ von Mag. Dr. Josef Fischer aus dem Wintersemester 2010 an der Universität Wien.

Abbildung 4:

<http://www.battlemerchant.com/Griechen-und-Roemer/Griechische-Helme/Attischer-Hoplitenhelm.:4729.html> Zugriffsdatum: 17.12.2012

Die Abbildungen 3 stammt von Wikimedia Commons

Die Abbildungen 8, 49, 59 und 61 stammen aus:

Wünsche, Raimund (Hg.): Mythos Troja. Katalog zur Ausstellung 19.06.2006 – 31.05.2007.  
München: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München. 2006.

Die Abbildungen 9, 12 und 29 stammen von Wikipedia

Abbildung 10:

*A Guide to the Palace of Nestor, Mycenaean Sites in its environs and the Chora Museum. Prepared by Carl W. Blegen and Marion Rawson. Revised by Jack L. Davis and Cythia W. Shelmerdine. With Permission of the department of Classics of the University of Cincinnati. Copyright 2001 American School of Classical Studies at Athens. Reprinted 2004, 2010 – All rights reserved.*

Figure 5.

Abbildung 13:

[http://www.cool-web.de/galerie/photo/2004\\_kreta/knossos/knossos\\_0044.jpg](http://www.cool-web.de/galerie/photo/2004_kreta/knossos/knossos_0044.jpg) Zugriffsdatum:  
17.12.2012

Abbildung 17:

<http://www.hartzler.org/cc307/mycenaean/index.html> Zugriffsdatum: 17.12.2012

Abbildung 28:

<http://www.personal.psu.edu/igg5006/zeus.jpg> Zugriffsdatum: 17.12.2012

Abbildung 37:

<http://kultur-vollzug.de/wp-content/uploads/2011/04/12-399x600.jpg> Zugriffsdatum: 17.12.2012

Abbildung 56:

<https://lh6.googleusercontent.com/-a0GLHNI2akg/TXj1jQB8DgI/AAAAAAAAACvw/cLi-GzyiNo/s1600/Chigi+Vase.jpg> Zugriffsdatum: 17.12.2012

Abbildung 57:

<http://www.marshallastor.com/2007/12/30/joys-of-flickr-greek-helmet-evolution-maps/>  
Zugriffsdatum: 17.12.2012

Abbildungen 46 – 48, 51 und 68:

Knittlmayer, Brigitte: „Die attische Aristokratie und ihre Helden. Untersuchungen zu Darstellung des trojanischen Sagenkreises im 6. und frühen 5. Jahrhundert v. Chr.“. In: Hölscher, Tonio (Hg.): *Archäologie und Geschichte*. Band 7. Heidelberg: Verlag Archäologie und Geschichte, 1997.

Abbildung 66:

[http://z8.invisionfree.com/Bronze\\_Age\\_Center/ar/t1498.htm](http://z8.invisionfree.com/Bronze_Age_Center/ar/t1498.htm) Zugriffsdatum 17.12.2012

## 10. Anhang

### 10.1. Zusammenfassung

Der Mythos des troianischen Krieges ist einer der ältesten, wenn nicht sogar die älteste Geschichte der westlichen Welt. Der Mythos um den Krieg, dessen reale Hintergründe noch immer heftig diskutiert werden, hat außerdem enormen Einfluss auf die abendländische Kultur, da er seit der Antike immer wieder rezipiert und neu verarbeitet wurde. Auch im digitalen Zeitalter ist dieser Mythos noch präsent. Gegenstand dieser Abhandlung ist die Verarbeitung des Mythos in den modernen populären visuellen Unterhaltungsmedien, d.h. Film und Videospiele. Als konkretes Beispiel werden dazu der Film *Troy* und das Videospiele *Warriors: Legends of Troy* untersucht. Hierbei wird zunächst auf die Darstellung der Kostüme, Bauten und Requisiten Wert gelegt, da diese maßgeblich zur Auslegung des Mythos als potenziell reale Begebenheit oder als Fiktion beitragen. Anschließend soll erläutert werden, in welcher Hinsicht der Film und das Videospiele den Mythos auslegen, auf welche Aspekte des Mythos besonderen Wert gelegt werden und inwiefern die Figuren des Mythos beleuchtet werden. Dies ist insofern wichtig, da vor allem der Troia-Mythos über sehr viele z.T. gegensätzliche Verarbeitungen verfügt, die jeweils ein anderes Bild auf die Geschehnisse und Figuren werfen. Hierbei sollen auch die Verarbeitungen des Mythos erwähnt werden, die die beiden untersuchten Medien maßgeblich beeinflusst haben und erklärt werden, welche Konsequenzen dies für die Darstellung hat.

Die Arbeit stützt sich vor allem auf Recherche im Bereich der klassischen Archäologie, klassischen Philologie und alten Geschichte, sowie auf Ausstellungskataloge, Begleitbände zu archäologischen Stätten und Sammelbände, die sich vor allem mit den Film *Troy* und der Darstellung des antiken Mythos (bzw. der Antike im Film generell) auseinandersetzen, sowie auf Darstellungen in anderen Filmen und Interviews.

Die Arbeit verfügt außerdem über ein Abbildungsverzeichnis auf CD, um vor allem die Ausstattungsanalyse dem Leser besser veranschaulichen zu können.

## 10.2. Lebenslauf

Martin Julius Auernheimer

Geboren am 27. April 1987 in Gräfelfing (D)

Umzug von München nach Luxembourg: August 1991

September 1993 bis Juli 1997: École Européenne Primaire in Luxembourg

September 1997 bis Juli 2005: École Européenne Secondaire in Luxembourg

Leistungskurse in der Oberstufe: Kunst, Geschichte und Biologie.

Juli 2005 : Matura

September 2005: Bewerbung an der Akademie der bildenden Künste Wien und an der Akademie der angewandten Künste Wien im Bereich Bühnendesign.

Oktober 2005: Beginn des Diplomstudiums der Theater- Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien mit freien Wahlfächern im Bereich alte Geschichte und klass. Archäologie.

Praktika:

Juli 2004: Tarantula-Studios Luxembourg (Maschinist & Szenographie)

Oktober/ November 2004: Stadttheater Trier (Statist, Bühnenarbeiter)

23.03. 2009 – 21.05. 2009: Dramaturgiehospitanz für „Der Talisman“ von Johann Nestroy im Theater an der Josefstadt Wien.