



Bachelorarbeit

Einfluss griechischer Mythologie auf moderne Filme

Lukas Dyballa

Matrikelnummer: 15460093

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe

Fachbereich Medien und Kultur

Erstprüfer: Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Zweitprüfer: Prof. Dr. Phil. Frank Lechtenberg

© 2026 Lukas Dyballa

Dieses Werk ist lizenziert unter CC BY-SA 4.0

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	5
1.1	Bedeutung des Themas im modernen Kontext	5
1.2	Aufbau und Ziel der Arbeit	5
2	Aktueller Forschungsstand	7
2.1	Definition und Begriffsklärung	7
2.2	Mythos im Wandel – griechische Mythologie als kulturelles Bedeutungssystem	7
2.3	Griechische Mythologie in Film und Medien.....	9
2.4	Forschung zu Erzählstrukturen und Archetypen.....	10
2.5	Rezeption und Wirkung.....	11
2.6	Forschungslücken	12
2.7	Ansatz der Arbeit.....	12
3	Grundlagen griechischer Mythologie.....	13
3.1	Quellengrundlage der mythologischen Inhalte.....	13
3.2	Zentrale Mythen und Figuren	13
3.2.1	Kosmogonie und die Ordnung der Welt.....	13
3.2.2	Heroische Erzählungen	17
3.2.3	Mythologische Erzählungen und Motive	23
3.3	Narrative Strukturen und Motive.....	27
3.3.1	Archetypen	27
3.3.2	Heldenreise.....	29
3.3.3	Tragödie.....	31
3.3.4	Katabasis	31
3.3.5	Motiv der Hybris	32
3.3.6	Motiv der Liebe.....	32
3.3.7	Motiv des Schicksals und der Prophezeiung.....	33

4	Analyse von Filmen mit mythologischen Einflüssen.....	34
4.1	Auswahlkriterien	34
4.2	Methodisches Vorgehen.....	35
4.3	Analyse: <i>Inception</i> von Christopher Nolan (2010).....	35
4.3.1	Handlung	35
4.3.2	Mythologische Bezüge	38
4.3.3	Narrative Strukturen und Motive	39
4.3.4	Transformation des griechisch-mythologischen Stoffes	40
4.4	Analyse: <i>Her</i> von Spike Jonze (2013).....	41
4.4.1	Handlung	41
4.4.2	Mythologische Bezüge	42
4.4.3	Narrative Strukturen und Motive	43
4.4.4	Transformation des griechisch-mythologischen Stoffes	44
4.5	Analyse: <i>The Matrix</i> von Lana & Lilly Wachowski (1999).....	45
4.5.1	Handlung	45
4.5.2	Mythologischer Bezug	48
4.5.3	Narrative Strukturen und Motive	49
4.5.4	Transformation des griechisch-mythologischen Stoffes	50
5	Empirische Untersuchung zur Wahrnehmung griechisch-mythologischer Bezüge in modernen Filmen.....	52
5.1	Ziel der Befragung.....	52
5.2	Methodisches Vorgehen.....	52
5.2.1	Entwicklung des Fragebogens.....	52
5.2.2	Durchführung der Befragung und Stichprobe.....	53
5.2.3	Auswertungsverfahren	53
5.3	Ergebnisse.....	54
5.3.1	Zusammensetzung der Stichprobe	54

5.3.2	Filmrezeption und Wahrnehmung wiederkehrender Handlungsmuster	55
5.3.3	Kenntnis und Relevanz griechischer Mythologie	56
5.3.4	Wahrnehmung mythologischer Parallelen in den Analysefilmen	57
5.3.5	Offene Nennungen zu griechischer Mythologie und Filmbeispielen.....	60
5.4	Diskussion.....	60
5.4.1	Einordnung der zentralen Ergebnisse.....	61
5.4.2	Bezug zur Filmanalyse	62
5.4.3	Grenzen der Befragung und methodische Kritik.....	64
5.4.4	Bedeutung der empirischen Untersuchung für die Forschungsfrage	65
6	Fazit und Ausblick	66
	Literaturverzeichnis.....	70
	Abbildungsverzeichnis	74
	Anhang	75
	Eidesstattliche Versicherung	98

Hinweis zur Sprache

In der vorliegenden Arbeit wird bei personenbezogenen Bezeichnungen teilweise das generische Maskulinum verwendet. Die entsprechenden Begriffe beziehen sich, sofern nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, gleichermaßen auf alle Geschlechter. An anderen Stellen werden geschlechtsneutrale Formulierungen wie „Publikum“, „Befragte“ oder „Teilnehmende“ verwendet.

1 Einleitung

1.1 Bedeutung des Themas im modernen Kontext

Sowohl in der Literatur als auch in unserer heutigen Film- und Medienlandschaft gehört die Mythologie der griechischen Antike mit ihren Geschichten zu einer der einflussreichsten Grundlagen. Sie setzt sich mit grundlegenden menschlichen Erfahrungen wie Liebe, Schuld, Schicksal, Verlust und Hochmut auseinander und kann als Leitbild philosophischer und sozialer Gegebenheiten agieren. Zudem finden narrative Muster, wie die Heldenreise oder die Tragödie ihren Ursprung in Epen, wie der *Odyssee*, der *Ilias* und weiteren Überlieferungen aus der griechischen Antike, und bilden für viele Kreativschaffende einen Grundstein für Neuinterpretationen. Besonders populär erscheinen hier Antikfilme, welche die mythologischen Inhalte und historischen Tatsachen durch direkte Darstellung an die Rezipienten bringen. Jedoch wirkt die griechische Mythologie auch in modernen Genres des Films, indem sie stärker transformiert einen impliziten Charakter erhält. Sie wird dort nicht unmittelbar präsentiert, sondern in zeitgenössische Kontexte neu geformt, um, wie in ihrer ursprünglichen antiken Form, gesellschaftliche Themen zu behandeln. Daraus ergibt sich die Frage, wie die Elemente der griechischen Mythologie im modernen Film transformiert werden und inwiefern deren Darstellung durch die Rezipienten wahrgenommen wird.

1.2 Aufbau und Ziel der Arbeit

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, herauszufinden, wie griechisch-mythologische Figuren, Strukturen und Motive in modernen Filmen dargestellt werden. Es soll untersucht werden, wie die mythologischen Elemente verändert und in neue gegenwartsbezogene Zusammenhänge gebracht werden. Daraus ergibt sich folgende Forschungsfrage: Wie werden griechische Mythen und deren Konzepte im modernen Film aufgegriffen und transformiert? Zur Beantwortung dieser Frage erfolgen Filmanalysen zu unterschiedlichen Filmen, welche als modern gekennzeichnet werden können und unterschiedliche thematische Kontexte vorweisen. Als Untersuchungsbeispiele dienen die Filme *Inception*, *Her* und *The Matrix*. Die konkreten Auswahlkriterien werden im Analysekapitel weiter erläutert.

Darüber hinaus soll die Rezeption dieser Transformationen im Sinne der Wahrnehmung durch die Zuschauer erfasst werden, woraus sich eine ergänzende Forschungsfrage bildet: Inwiefern

sind die mythologischen Bezüge für die Rezipienten bewusst oder unbewusst wahrnehmbar? Hierbei findet die Untersuchung mittels eines empirischen Ansatzes statt, der die Rezipierenden miteinbezieht und dadurch eine unmittelbare Beobachtung zur Wahrnehmung der griechisch-mythologischen Bezüge ermöglicht.

Die inhaltliche Struktur der Arbeit lässt sich anhand von fünf Abschnitten darstellen. Zuerst wird der gegenwärtige Stand der Forschung beleuchtet, indem der Begriff des Mythos und dessen Funktion zu Zeiten seines Ursprungs erläutert wird und wie sich dieser im Laufe der Zeit historisch veränderte. Daraus entsteht eine wissenschaftliche Grundlage für die weitere Bearbeitung. Anschließend werden die für die Analyse relevanten mythologischen Erzählungen, narrativen Strukturen sowie zentrale Motive genannt und erklärt. Darauf aufbauend erfolgt die qualitative Filmanalyse der ausgewählten Filme im Hinblick auf mythologische Bezüge, narrative Strukturen und genutzte Motive. Zentral sind hier die Transformationen der einzelnen mythologischen Elemente. Die anschließende empirische Untersuchung soll die Analyse um eine wahrnehmungsbezogene Perspektive ergänzen. Hier wird die methodische Vorgehensweise geklärt, Ergebnisse aufgezeigt und schließlich diskutiert. Im Fazit werden die Erkenntnisse zusammengeführt und im Kontext der Forschungsfrage eingeordnet.

2 Aktueller Forschungsstand

2.1 Definition und Begriffsklärung

Der Begriff des Mythos lässt sich nur bedingt in einer einheitlichen Definition erklären.¹ Durch den zeitlichen und geographischen Wandel veränderte sich stets seine Funktion als auch seine Bedeutung.

Die griechischen Mythen sind rein äußerlich betrachtet eine Sammlung von erzählten Geschichten und lyrischen Texten, welche von Göttern, Halbgöttern und heroischen Figuren handeln. Diese Geschichten spielen außerhalb von Raum und Zeit und knüpfen an wichtigen Punkten der menschlichen Existenz an. Sie dienen grundsätzlich zur Weiterleitung von Wissen, welches generationsweise weitervermittelt wird.²

Um den Begriff des Mythos und der griechischen Mythologie für den Zweck dieser Arbeit weitestgehend zu definieren, wird genauer auf seine Rolle im Wandel der Zeit eingegangen. Anschließend wird die Forschung zum Mythos in Film und Medien und die daraus entstehenden Erkenntnisse zu Narrativen und Archetypen betrachtet. Zuletzt wird die Wirkung auf den Rezipienten und die emotionale Auseinandersetzung mit dem Gezeigten beleuchtet.

2.2 Mythos im Wandel – griechische Mythologie als kulturelles Bedeutungssystem

Zu Zeiten der griechisch-römischen Antike – ca. 800 v. Chr. bis 600 n. Chr. – galten Mythen als zentrales Mittel zur Welterklärung. Sie dienten dazu Ereignisse der Natur, soziokulturelle Strukturen und das menschliche Bewusstsein zu begründen.³

Im Bereich des Kulturellen und des Sozialen bestimmten Mythen über Normen, Rituale und Machtstrukturen. Jamme unterteilt dies in fünf Grundfunktionen:

1. Kultisch-religiös: Vermittlung heiliger Wahrheiten und moralischem Urteilsvermögen

¹ Christoph Jamme: Mythos - Kulturphilosophische Zugänge. In: Brigitte Krüger (Hg): *Mythos und Kulturtransfer: Neue Figurationen in Literatur, Kunst und modernen Medien*, S. 19–40. 1. Auflage. Bielefeld Transcript Verlag 2014., S. 19.

² Ebd., S. 19.

³ Yuri Stulov: Grundlagen der Literaturgeschichte. In: Anneli Fjordevik und Jörg Roche (Hg): *Angewandte Kulturwissenschaften*, S. 19–40. 1. Auflage. Tübingen Narr Francke Attempto Verlag 2019., S. 28.

2. Historisch-sozial: Erklärung der Herkunft sozialer Institutionen oder Rituale
3. Politisch: Ausdruck einer kollektiven Identität und Selbstdarstellung einer Gesellschaft
4. Lehrhaft: Vermittlung von Verhaltensnormen oder Werten
5. Ästhetisch: Schaffung symbolischer oder poetischer Ausdrucksformen⁴

Der Mythos kann also als soziales Ordnungsinstrument oder Verfassung verstanden werden, welches Religion, Gesellschaft und Kunst zu einem einheitlichen System verbindet. Wichtig ist hier, dass jeder Mythos an einen konkreten Ort, Kult oder eine bestimmte Religion gebunden war, wodurch dieser in seinem jeweiligen Kontext angesehen werden muss.⁵

Die Popularität des Mythos hielt ebenso in der Zeit des Römischen Reichs an – weniger als Mittel zur Welterklärung, stattdessen mehr als identitätserhaltendes Medium des alten Griechenlands. Völker oder Städte, welche im Laufe der Zeit an politischem Einfluss verloren haben, konnten ihren Stellenwert mit den alten Mythen ihrer Kultur und Orte aufrechterhalten.⁶

Zu Zeiten der Aufklärung um das 17. Jahrhundert galt die Mythologie als Aberglaube und durfte höchstens als Wissensquelle für Künstler, Gelehrte und Gebildete dienen. Um 1800 verlor sie die Funktion als religiöser und moralischer Wegweiser endgültig und war nur noch als Mittel des Poetischen zu verstehen. Im weiteren Verlauf der Geschichte wurde die enorme Wichtigkeit der griechischen Mythologie für das ästhetisch-bildliche gegenüber dem logisch-diskursivem und des poetischen Bewusstseins deutlich. Dies führte dazu, dass sie durch die Zeit der Aufklärung und darüber hinaus auch weiterhin gesichert war, um als Grundlage der Mythenrezeption und Vorbild für Literatur, Musik und die Künste in der Klassik zu fungieren.⁷

Wie zuvor bereits erwähnt findet sich die griechische Mythologie in unserer gegenwärtigen Medienlandschaft häufig wieder. Besonders in der Literatur als auch in Videospiele oder im Film ist sie eine beliebte Vorlage für Interpretationen, aber auch neue Geschichten. Ihre religiöse und göttliche Rolle ging verloren, jedoch nicht ihre Art, die Welt zu erklären und die damit verbundenen Motive, welche auch heute noch auf unsere Kultur übertragen werden können. Diese Wandel- und Adaptierbarkeit auf neue kulturelle Kontexte ist der entscheidende Punkt, weswegen die griechische Mythologie stets seine Relevanz unter Beweis stellen kann.⁸

⁴ Jamme, Mythos - Kulturphilosophische Zugänge., S. 20.

⁵ Ebd., S. 20.

⁶ Jan Bremmer: What is a Greek Myth? In: Jan Bremmer (Hg): *Interpretations of Greek Mythology*, S. 1–9. London Croom Helm Ltd 1987., S. 5.

⁷ Jamme, Mythos - Kulturphilosophische Zugänge., S. 24.

⁸ Walter Burkert: *Structure and History in Greek Mythology and Ritual*. 1. Auflage Berkeley University of California Press 1979. S. 22–23.

Ihre heutige Funktion besteht möglicherweise darin, kollektive Erfahrungen oder gegenwärtige Themen der Menschheit deutlich zu machen und im übertragenden Sinne zu erklären. So dienen sie nicht mehr ausschließlich zur Erinnerung und Welterklärung, sondern auch als Medium, welches historische, soziale, politische und insbesondere künstlerische Formen annehmen kann.

2.3 Griechische Mythologie in Film und Medien

Veränderungen innerhalb der Menschheitsgeschichte wurden schon immer auf künstlerische Art und Weise verarbeitet und reflektiert. Durch die Globalisierung und den technischen Fortschritt ist es vor allem das Medium Film, auf welches in der modernen Mediengesellschaft eine besondere Rolle zukommt. Es stellt kulturelle, gesellschaftliche und psychologische Entwicklungen in visueller und narrativer Form dar. Dabei ist insbesondere der Einfluss von antiken Mythen relevant, die die ersten Errungenschaften künstlerischen Schaffens darstellen und somit als Ausgangspunkt für viele narrative Produktionen der Neuzeit gelten.⁹

Die Kunst des Antikfilms, welche Geschichten der griechischen Mythologie – vermischt mit Überlieferungen und historischen Fakten – direkt verfilmt, zeugt von einer großen Popularität, sowohl bei Produzenten als auch Rezipienten. Schon im 20. Jahrhundert weist das frühe Kino mehrfach antike Verfilmungen auf – auch Sandalenfilme genannt – wie beispielsweise *Quo vadis*¹⁰, *Ben Hur*¹¹ oder *Der Löwe von Sparta*¹². Folgend im 21. Jahrhundert entstehen größere Filmproduktionen wie *300*¹³, *Kampf der Titanen*¹⁴ oder *Troja*¹⁵. Die Gründe für die vielseitige Nutzung des antiken griechisch-römischen Sujets im Film sind sehr vielschichtig:

Zudem ist es die künstlerische Freiheit, die die antiken Stoffe den Produzenten bieten, da das historische Wissen über diese Epoche unvollständig ist und nicht alle Details überprüfbar

⁹ Busra Hafci und Gul Erbay Asliturk: SUPERHEROES: MYTHS OF MODERN AGE? In: *Idil Journal of Art and Language* 6, Nr. 30 (2017), S. 497–510.

¹⁰ Mervyn LeRoy (Regie): *Quo vadis? Quo Vadis*. Sam Zimbalist Vereinigte Staaten 1951.

¹¹ William Wyler (Regie): *Ben Hur. Ben-Hur*. Metro-Goldwyn-Mayer Vereinigte Staaten 1959.

¹² Rudolph Maté (Regie): *Der Löwe von Sparta. The 300 Spartans*. 20th Century Studios Vereinigte Staaten 1962.

¹³ Zack Snyder (Regie): *300*. Warner Bros. Vereinigte Staaten 2006.

¹⁴ Louis Leterrier (Regie): *Kampf der Titanen. Clash of the Titans*. Warner Bros., Legendary Pictures Vereinigte Staaten 2010.

¹⁵ Wolfgang Petersen (Regie): *Troja. Troy*. Warner Bros. Vereinigte Staaten 2004.

macht. Zwar gibt es innerhalb dieses Genres dennoch Diskurse zur Authentizität des Gezeigten, jedoch ist dies für den generischen Rezipienten eher zweitrangig.¹⁶

Auch die zeitlosen Erzählmuster, die mit den antiken Mythologien einhergehen, sind ein zentraler Bestandteil: Motive wie die *Hybris*, hier als Übermut zu verstehen, das Schicksal, Heldentum oder der Aufstieg und Fall lassen sich auf die moderne Gesellschaft und den einzelnen Menschen als Individuum übertragen. Die Antike kann im Film als Projektionsfläche für politische, soziale oder psychologische Themen dienen, ohne sich direkt auf die Gegenwart zu beziehen. Die historische Distanz ermöglicht dem Rezipienten zudem eine emotionale Identifikation oder Distanzierung. Sie können sich in die Figuren hineinversetzen, ohne sich unmittelbar angegriffen zu fühlen oder konkret Stellung zu spezifischen Themen zu beziehen.¹⁷

Zuletzt sind es auch die Marktmechanismen, die Filmschaffende indirekt auf die Antike zurückgreifen lässt. Erfolgreiche Literatur oder frühere antike Verfilmungen liefern bewährte Vorlagen, welche den Antikfilm kommerziell interessant machen.¹⁸

Griechische Mythologie im Film wird nicht ausschließlich in Form von direkter Adaption antiker Stoffe präsent, sondern wirkt auf unterschiedlichen Ebenen filmischer Narration. Während der Antikfilm explizit auf Figuren, Ereignisse und Schauplätze der griechisch-römischen Antike zurückgreift, erscheint der mythologische Einfluss in anderen Filmen subtiler – gar unterschwellig – meist durch archetypische Figurenkonstellationen, narrative Strukturen oder wiederkehrende Motive.

2.4 Forschung zu Erzählstrukturen und Archetypen

Aus der bisherigen Auseinandersetzung mit den Inhalten der griechischen Mythologie im Kontext der Filmwissenschaft ergeben sich bereits wichtige Erkenntnisse. Die Wiederverwendung archetypischer Figuren – auch Archetypen genannt – und sich wiederholende Erzählmuster sind dabei entscheidende Merkmale, welche aus der Erzähl- und Filmforschung im Zusammenhang mit antiker Mythologie hervorgehen. Die Archetypenlehre Carl Gustav Jungs baut beispielsweise auf den kulturübergreifenden Charaktermustern aus der

¹⁶ Georg Eckert: Idealbilder von Führung: Vergegenwärtigte Helden in Antikfilmen. In: Martin Lindner und Nils Steffensen (Hg): *Classical Heroes in the 21st Century: New Perspectives on Contemporary Cinematic Narratives of Antiquity*, S. 15–28. Baden-Baden Ergon – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft 2023., S. 19–20.

¹⁷ Ebd., S. 19–22.

¹⁸ Ebd., S. 17–18.

antiken Mythologie auf. Diese Muster bilden die Grundvoraussetzung für die Entstehung der Archetypen nach Jung. Weiterführend ergeben sich daraus die Erkenntnisse Joseph Campbells als auch Christopher Voglers für die Literatur- und Filmwissenschaften, welche bis heute von enormer Relevanz für Literaten und Filmschaffende zeugen.¹⁹

Von ebenso gravierender Wichtigkeit zeugen klassische Handlungsmodelle, welche den Ablauf von Geschichten strukturiert gliedern. Bereits in der Antike weisen die Werke Aristoteles ein Modell nach drei Akten auf, das in der modernen Narratologie aufgegriffen und weiter vertieft wurde.²⁰ Resultierend daraus konstatiert Campbell auch hier eine weitere Form von Handlungsmodell, welche nach wie vor maßgeblich auf die moderne Filmkultur wirkt – die Heldenreise (*hero's journey*).²¹ Dieses Modell beschreibt einen nach dem Archetyp des Helden typischen Verlauf einer Geschichte.²²

2.5 Rezeption und Wirkung

Die Forschung geht davon aus, dass antike Mythen und ihre narrativen Strukturen bis heute kulturell wirksam geblieben sind, obwohl das Wissen über deren ursprüngliche Kontexte nur noch lückenhaft vorhanden ist. Bestimmte Motive oder Handlungsmuster, wie etwa das Trojanische Pferd, der Aufstieg und Fall eines Helden oder Konzepte wie Hybris oder Schicksal sind kulturell tief verankert und ein wichtiger Bestandteil für die Rezeption moderner Medieninhalte. Filmproduktionen können auf diese bekannten Strukturen zurückgreifen, um Erwartungen beim Publikum zu erzeugen, Spannung aufzubauen oder eine emotionale Identifikation des Zuschauers mit dem Gezeigten zu ermöglichen.²³ Die zuvor genannten Archetypenlehren nach Jung und Campbell deuten ebenso auf einen psychologischen Hintergrund für die Entstehung solcher Charaktertypen. Narrative Gemeinsamkeiten beruhen laut Jung auf Urideen der Menschheit, was sich beispielhaft an den sich ähnelnden Götterfiguren unterschiedlicher Kulturen darstellen lässt.²⁴

¹⁹ Tobias C. Breiner: *Psychologie des Geschichtenerzählens*. 1. Auflage Heidelberg Springer-Verlag 2019. S. 20–24.

²⁰ Ebd. S. 90.

²¹ Joseph Campbell: *The Hero with a Thousand Faces*. 3. Auflage Novato, Calif. New World Library 2008. S.

²² Breiner: *Psychologie des Geschichtenerzählens*. S. 95–96.

²³ Eckert, *Idealbilder von Führung*., S. 19.

²⁴ Breiner: *Psychologie des Geschichtenerzählens*. S. 20.

2.6 Forschungslücken

Trotz umfangreicher Forschung zu Mythos, Narration und archetypischen Strukturen in Literatur und Film liegt der Schwerpunkt vieler Untersuchungen zumeist entweder auf Filmen, welche klar der Struktur der Heldenreise folgen und Archetypen einzelner Figuren aufzeigen, oder auf mythologischen Motiven und Figuren in direkten Verfilmungen antiker Stoffe.

Weniger untersucht sind moderne Filme, welche auf subtile Art und Weise die mythologischen Bezüge nutzen. Hier liegt der Fokus auf der Transformation des mythologischen Motivs und dessen Wahrnehmung für Rezipienten.

Insbesondere die Frage, ob Rezipienten archetypische Handlungsmuster und mythologische Motive bewusst oder unbewusst wahrnehmen und inwiefern sich dies auf die Rezeption solcher Filme insgesamt auswirkt, wurde bisher nur geringfügig untersucht. Während die meisten theoretischen Arbeiten die kulturelle Wirksamkeit der narrativen Strukturen im Film beleuchten, fehlen oftmals die empirischen Ansätze, um diese Theorie zu stützen.

2.7 Ansatz der Arbeit

Ausgehend von den zuvor genannten Forschungslücken verfolgt die vorliegende Arbeit einen eigenen Ansatz. Statt antik-historischer Verfilmungen werden moderne Filme mit impliziten Bezügen zur griechischen Mythologie mittels einer qualitativen Filmanalyse untersucht. Dabei soll die Art der Transformation einzelner griechisch-mythologischer Elemente herausgearbeitet werden, um deren Wandelbarkeit und Bedeutung im modernen filmischen Kontext deuten zu können. Innerhalb der Analyse werden die Bezüge auf drei Ebenen betrachtet: erstens auf der Ebene konkreter Figuren und mythologischer Erzählungen, zweitens auf der Ebene narrativer Strukturen und Motive und drittens im Hinblick auf deren Transformation in den jeweiligen Kontext. Des Weiteren soll die Rezeption durch das Publikum empirisch untersucht werden, um herauszufinden, ob und inwiefern die umgewandelten Elemente für Rezipienten wahrnehmbar sind. Diese Untersuchung erfolgt durch eine Befragung mittels Fragebogen. Die Ergebnisse der empirischen Untersuchung werden mit den Erkenntnissen der Analyse in Beziehung gesetzt und im Hinblick auf die Forschungsfrage eingeordnet.

3 Grundlagen griechischer Mythologie

3.1 Quellengrundlage der mythologischen Inhalte

Die Definition und theoretischen Ansätze aus dem vorangehenden Kapitel aufgreifend, wird nun der für diese Arbeit relevante Teil des erzählerischen Inhalts der griechischen Mythologie betrachtet. Insbesondere werden hier auf die narrativen Strukturen, archetypische Figuren und Figurenkonstellationen sowie zentrale Motive der Erzählungen eingegangen, welche in transformierter Form in modernen Filmen wiedergefunden werden können. Als Grundlage dienen die Erzählungen, welche auf die Götter- und Heldengeschichten aus Hesiods *Theogonie*, Homers *Ilias* und die *Odyssee*, Ovids *Metamorphosen* und Pseudo-Apollodors *Bibliothek* zurückgehen. Diese Werke prägen bis heute den Begriff des altgriechischen Mythos und stellen eine zeitlose Grundlage dessen Inhalts dar.²⁵

3.2 Zentrale Mythen und Figuren

3.2.1 Kosmogonie und die Ordnung der Welt

Im folgenden Abschnitt wird die *Kosmogonie* (Entstehung der Welt) und *Theogonie* (Entstehung und Abstammung der Götter) der griechischen Mythologie in ihren für diese wissenschaftliche Arbeit relevanten Aspekten ausgeführt. Bei dem gleichnamigen Werk der *Theogonie* handelt es sich um ein Lehrgedicht Hesiods, entstanden um das 8. bis 7. Jh. v. Chr., welches als ältestes Zeugnis der antiken griechischen Mythologie angesehen wird.²⁶ Diese hesiodische Quelle basiert auf bereits vorzeitlichen religiösen Glaubensvorstellungen, Kulturen und mündlichen Überlieferungen sowie insbesondere antiken Hymnengesang aus dem Kult des olympischen Gottes Zeus. In diesen Gesängen dient Zeus als zentrales Motiv und die Generationsfolge wird aufwärts beschrieben.²⁷

Die Theogonie und Kosmogonie in Hesiods Werk stützt sich auf ebendiese Struktur der Generationsabfolge – der *Genealogie*. Die Ordnung der Welt entsteht durch Zeugung, Abstammung und einer Generationskette von Göttern als bildende Kräfte. Diese Götter sind

²⁵ Christoph Jamme und Stefan Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. 1. Auflage Freiburg Phillip von Zabern in wbg in Herder 2014. S. 54–57.

²⁶ Ebd. S. 57.

²⁷ Ludwig Preller: *Griechische Mythologie*. Berlin Weidmann 1872. S. 25–26.

nicht nur handelnde Figuren, sondern bilden zugleich Bestandteile der physischen Welt und gesellschaftliche Prinzipien ab. Dazu zählen Komponenten der Natur und Naturphänomene, wie Erde, Himmel, Meer, Tag und Nacht, oder sozialbedingte Tugenden und ethische Ideale, wie Liebe, Freude, Frieden und Klugheit. Diese Abstammungs- und Verwandtschaftsverhältnisse zwischen den Göttern und deren Verkörperungen einzelner Komponenten der Welt dienen als symbolische und philosophische Deutungsmöglichkeiten. Sie können als narrative Modelle zur Erklärung natürlicher Gegebenheiten und gesellschaftlicher Ordnung verstanden werden, um Aussagen über Moral, Natur und soziale Strukturen zu treffen.²⁸ Aus dieser Grundlage mythologischer Erzählmuster werden insbesondere die für diese Arbeit relevanten Figuren und Motive betrachtet, welche sich in transformierter Form in modernen Filmen wiederfinden lassen.

Die im Folgenden beschriebenen Abstammungsverhältnisse ausgewählter Götterfiguren lassen sich vereinfacht in einer stammbaumartigen Abbildung darstellen. Abbildung 1 dient dabei als Übersicht für die anschließenden Kapitel zu Urgöttern, Titanen und Kroniden.

²⁸ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 57–60.

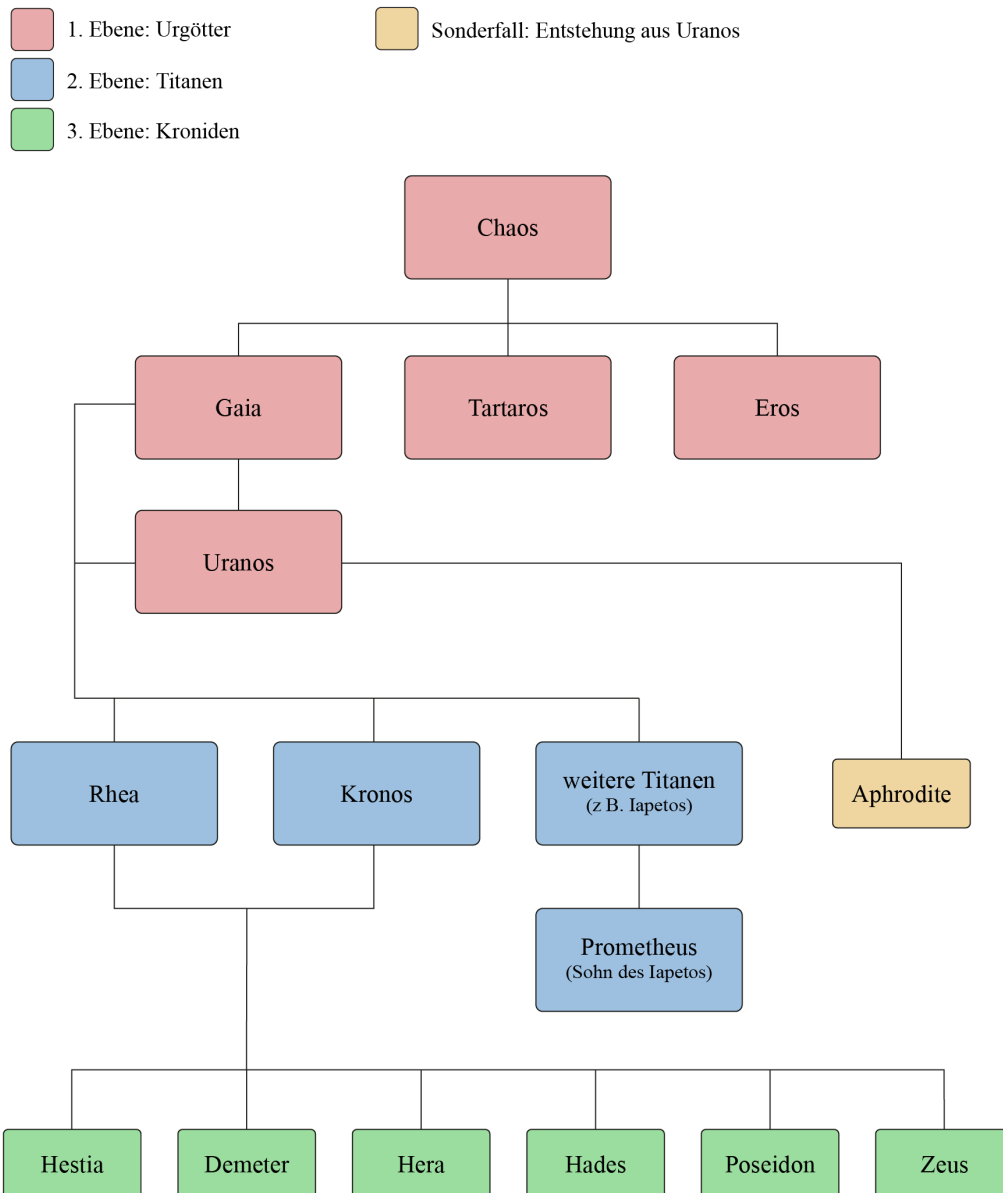


Abbildung 1: Vereinfachter Stammbaum ausgewählter Götterfiguren der griechischen Mythologie. Eigene Darstellung auf Grundlage von Hesiods Theogonie.

Urgötter

Der Schöpfungsmythos beginnt mit dem Chaos. Aus diesem entstehen die ersten Urgötter, darunter Gaia, die personifizierte Erde, Tartaros, die Tiefen der Unterwelt, und Eros, die treibende Kraft der Liebe. Aus Gaia selbst entsteht zudem Uranos, der den Himmel symbolisiert. Diese ersten Gottheiten werden dabei weniger mit individuellen Charaktereigenschaften beschrieben. Stattdessen wird vielmehr auf ihre symbolische Funktion

und ihre Verbindung im Sinne ihrer familiären Beziehung im entstehenden Kosmos eingegangen.²⁹ Bereits anhand dieser Figuren des Ursprungs zeigt sich das zentrale Prinzip der griechischen Mythologie, nämlich die sinnbildliche Verkörperung von Natur, abstrakten Konzepten und sozialen Ordnungsvorstellungen.

Titanen

Aus der Verbindung Gaias mit Uranos entstehen die Titanen, unter anderem Kronos. Dieser wendet sich gemeinsam mit seiner Mutter gegen den eigenen Vater und entmannt diesen mit einer Sichel. Das ins Meer fallende Geschlechtsteil bildet dort einen Schaum, aus welchem sich Aphrodite, die Göttin der Liebe, formt.³⁰ Weiterführend wird auch Kronos von seiner Gattin, der Titanin Rhea, überlistet, welche ihren Sohn Zeus vor ihm versteckt und verhindert, dass er wie seine olympischen Geschwister vom Vater verschlungen wird. Zeus wächst vor seinem Vater versteckt auf, bis er diesen bezwingen und seine Geschwister retten kann, darunter Hestia, Demeter, Hera, Hades und Poseidon.³¹ Ebenso relevant ist die Figur des Prometheus, die personifizierte Vorsicht und Erfindungskraft als auch Wegbereiter der menschlichen Kultur und Sohn des Titanen Iapetos.³² Dieser täuschte Zeus mit einer Opfergabe, sodass die Menschen den Göttern seitdem Knochen auf Altären opfern. Aus Zorn nahm Zeus den Menschen das Feuer, welches von Prometheus zurückgestohlen wurde. Als Strafe wurde er im Auftrag von Zeus an eine Felswand gekettet, an der ein Adler seine stetig nachwachsende Leber frisst.³³

Kroniden

Die Herrschaft des Zeus und der olympischen Götter geht mit dem Sieg über Kronos und die Titanen einher.³⁴ Auch die olympischen Götter repräsentieren natürliche und gesellschaftliche Ordnungsvorstellungen, etwa wie Demeter als Verkörperung des fruchtbaren Erdbodens und des Ackerbaus,³⁵ Hades als Herrscher der Unterwelt³⁶ oder Hera als Gattin des Zeus und Göttin

²⁹ Hesiod: *Theogonie*. Hrsg. von A. von Schirnding. Berlin De Gruyter. S. 14–15.

³⁰ Ebd. S. 16–21.

³¹ Ebd. S. 38–43.

³² Preller: *Griechische Mythologie*. S. 72.

³³ Hesiod: *Theogonie*. S. 42–45.

³⁴ Ebd. S. 52–61.

³⁵ Preller: *Griechische Mythologie*. S. 618–621.

³⁶ Ebd. S. 663–664.

der Ehe und des Weiblichen.³⁷ Zeus repräsentiert in diesem Kontext den König der Götter und Gott des Himmels als auch die Rolle des Vaters.³⁸

3.2.2 Heroische Erzählungen

Eine weitere essenziell zentrale Form des griechischen Mythos ist die der Erzählungen über die Helden der Antike. Diese handeln meist von den großartigen Reisen, Prüfungen, Taten oder Leidenswegen eines Helden, welcher oftmals übermenschliche Kräfte besitzt und gottähnliche Züge mit sich trägt. Diese Mythen stellen menschliche Erfahrungen wie Ruhm, Stolz, Leid, Schicksal und Opferbereitschaft dar und dienen so als Identifikationsmöglichkeit für den Rezipienten.

Herakles

Zu einem der wichtigsten und bekanntesten Heldenfiguren zählt Herakles, dessen Popularität sich bis in die heutige Moderne zieht. Als Sohn des Zeus und der Alkmene verfügt Herakles über übermenschliche und gottgleiche Kräfte, welche sich bereits im Mythos seiner Geburt zeigen. Aus Rache über die Untreue ihres Gatten Zeus, sendet Hera dem Herakles zwei Schlangen in die Wiege, die dieser erwürgt.³⁹

Bevor auf die zwölf Aufgaben des Herakles unter Eurystheus eingegangen wird, werden die vorherigen tragischen Ereignisse betrachtet, welche als Initiator der folgenden Taten des Herakles wirken. Denn Herakles tötet in Wahnsinn und rasender Wut – gegeben durch die eifersüchtige Hera – seine eigenen Kinder, gezeugt mit seiner ersten Frau Megara, und verurteilt sich selbst in die Verbannung. Herakles ersucht daraufhin Antworten und Reinigung durch das Orakel in Delphi. Die dortige Pythia, das Sprachrohr des Apollon, prophezeit ihm, dass er Eurystheus zwölf Jahre dienen und seine vorerst zehn Aufgaben erfüllen soll, wodurch Herakles Unsterblichkeit erlangen wird.⁴⁰

³⁷ Preller: *Griechische Mythologie*. S. 129–139

³⁸ Ebd. S. 91–94.

³⁹ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 93–99.

⁴⁰ Apollodor: *Götter- und Heldensagen / Bibliothek*. Übers. und hrsg. von P. Dräger. De Gruyter 2011. S. 100–103.

Weiterführend werden die insgesamt zwölf Aufgaben des Herakles in den Diensten des Eurystheus aufgezählt:

1. Erlegen des nemeischen Löwen
2. Erlegen der lernäischen Hydra
3. Fang der kerynitische Hirschkuh
4. Fang des erymanthischen Ebers
5. Reinigung der Ställe des Königs Augeias
6. Erlegen der stymphalischen Vögel
7. Fang des kretischen Stiers
8. Zähmung der menschenfressenden Stuten des Diomedes
9. Beschaffung des Gürtels der Amazonenkönigin Hippolyte
10. Entwendung der Rinder des Geryones
11. Beschaffung der goldenen Äpfel der Hesperiden
12. Fang des Höllenhund Kerberos⁴¹

Diese bestehen zentral aus Kämpfen und Begegnungen mit mythischen Tierwesen, aus denen Herakles stets erfolgreich hervorgeht. Jede einzelne dieser Aufgaben zeugt von unterschiedlichen Vorgehensweisen und Tugenden des Herakles, sei es Stärke und Mut beim nemeischen Löwen,⁴² das strategische Vorgehen bei der Hydra, indem er das Nachwachsen der Häuse durch Ausbrennen verhindert,⁴³ oder seine geduldige und respektvolle Begegnung mit der kerynitischen Hirschkuh und der anschließenden Auseinandersetzung mit der Göttin Artemis.⁴⁴ Zudem lässt sich hier eine Art der Überwindung bisher bekannter weltlicher Grenzen erkennen, wie bei der weitreichenden Reise für die Rinder des Geryones, die ihn durch Europa und Libyen bringt.⁴⁵ Seine durch Prometheus vorgeschlagene List gegenüber dem Titanen Atlas, bei der Herakles an seiner Stelle das Himmelsgewölbe trägt und Atlas zuletzt getäuscht wird, sodass dieser erneut die Last des Himmels trägt und Herakles mit den von Atlas erhaltenen Äpfeln weiterreisen kann, zeugt zudem von seiner gottgleichen Kraft und seinem Scharfsinn.⁴⁶ Ferner sind es auch tragische Elemente, die die heroischen Erzählungen begleiten – sei es der

⁴¹ Apollodor: *Götter- und Heldensagen / Bibliothek*. S. 103–127.

⁴² Ebd. S. 103–105.

⁴³ Ebd. S. 105.

⁴⁴ Ebd. S. 105–107.

⁴⁵ Ebd. S. 117–119.

⁴⁶ Ebd. S. 119–123.

Verlust und Tod von Begleitfiguren wie Pholos und Cheiron beim erymanthischen Eber oder auch der Tod des Abderos durch die Stuten des Diomedes.⁴⁷

Das irdische Ende des Herakles besteht aus dem Unglück mit seiner späteren Frau Deianeira und dem Kentauren Nessos. Letzterer versicherte Deianeira, dass sein Blut als Liebeszauber dient, woraufhin sie dieses auf ein Gewand aufträgt, welches Herakles ewig binden soll. Stattdessen brennt das Gift auf seiner Haut und verursacht entsetzliche Schmerzen, wodurch Herakles befiehlt, auf einem Scheiterhaufen verbrannt zu werden. Auf einem Berg angezündet, holt Zeus Herakles zu sich hinauf in den Olymp, wodurch er unsterblich wird und sich die Prophezeiung der Pythia erfüllt.⁴⁸

Odysseus

Als Hauptakteur der nach ihm benannten *Odyssee* ist Odysseus, König von Ithaka, eine der reichhaltigsten Figuren der griechischen Mythologie.⁴⁹ Zusammengefasst handelt der folgende Heldenmythos von der Reise des Odysseus nach dem Ende des trojanischen Krieges. Diese Heimreise entwickelt sich zu einer langjährigen Irrfahrt bestehend aus Prüfungen, Gefahren und Konflikten mit göttlichen Figuren, darunter auch Poseidon als Gott und Herrscher der Meere. Diese Ereignisse werden folgend chronologisch nach mythologischem Ablauf genannt.

Odysseus Heimreise nach Ithaka beginnt mit dem Aufbruch zur See mit seiner gesamten Gefolgschaft auf mehreren Schiffen nach dem Ende des trojanischen Krieges. Die erste Station beinhaltet die Stadt Ismaros, dem Land der Kikonen. Odysseus und seine Schiffsgefährten plündern und zerstören die Stadt, woraufhin sich die Kikonen zur Wehr setzen, einige Gefährten sterben und Odysseus flüchten muss.⁵⁰ Nach zehn Tagen erreichten sie die Insel der Lotophagen, auch Lotosesser genannt. Odysseus entsendet drei seiner Männer zum Auskundschaften der Insel. Diese jedoch erhielten von den Bewohnern Lotos zu essen, wodurch sie ihren Willen zur Heimkehr vergaßen. Odysseus zerrt sie zurück zum Schiff und reist weiter, bis zum Land der Kyklopen.⁵¹ Dort wurde er mit einer Gruppe seiner Gefährten von dem Kyklopen Polyphem in seiner Höhle festgehalten. Polyphem frisst zwei der

⁴⁷ Apollodor: *Götter- und Heldensagen / Bibliothek*. S. 107–109, 111–113.

⁴⁸ Ebd. S. 138–141.

⁴⁹ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 118–122.

⁵⁰ Homer: *Odyssee*. Berlin De Gruyter 2014. S. 229.

⁵¹ Ebd. S. 229–231.

Gefolgsleute, woraufhin Odysseus ihm Wein reicht, welcher ihn betrunken macht. Mit dem Rest seiner Gruppe gelingt es Odysseus dem Kyklopen einen ins Feuer gelegten hölzernen Pfahl in sein einziges Auge zu rammen, wodurch dieser erblindet. Sich an den Bauch der dort angesiedelten Ziegen bindend, kann das Gefolge um Odysseus fliehen und zum Schiff gelangen. Hinwegsegelnd brüllt Odysseus in seinem Hochmut dem Kyklopen seinen eigentlichen Namen zu. Infolgedessen ersucht Polyphem seinen Vater Poseidon, um die weitere Heimfahrt des Odysseus zu erschweren.⁵² Auf Aiolia angelangt erhält Odysseus einen Sack mit eingeschlossenen Winden, welche sein Schiff nach Ithaka führen soll. Die Heimat bereits in Sichtweite öffneten Teile der Mannschaft den Sack aus Gier und Neugier, woraufhin die Sturmwinde herausströmten und die Schiffe zurück nach Aiolia segeln lassen.⁵³ Die nächste Etappe der Odyssee findet in Telepylos statt. Die dort lebenden Riesen, die Lastrygonen, greifen die Gefolgschaft des Odysseus an, wodurch alle anderen Schiffe zerstört werden.⁵⁴ Als letztes Schiff erreicht die übrige Mannschaft um Odysseus Aiaia, eine Insel und Heimat der Göttin Kirke. Kirke verwandelt einen Teil der Mannschaft durch ein Gift in Schweine, während Odysseus, dank einer Begegnung mit dem Götterboten Hermes, dem Gift widersteht und Kirke angreift. Kirke beschließt daraufhin das Bett mit Odysseus zu teilen. Nach einem längeren Aufenthalt auf Aiaia machen sich Odysseus und seine verbleibende Gefolgschaft auf, um am äußeren Rand des Okeanos den Eingang zur Unterwelt zu finden.⁵⁵ Dort angelangt trifft er auf die Toten, darunter den Seher Teiresias, aber auch seine Mutter, von deren Tod er bisher nicht wusste.⁵⁶ Darauffolgend begegnen der Hauptfigur auf der weiteren Reise unterschiedliche mythische Wesen des Meeres, darunter die Sirenen mit ihrem Gesang als auch Skylla und Charybdis. Auch hier kommen weitere Teile der Mannschaft ums Leben.⁵⁷ Im Anschluss daran gelangt das Schiff an die Insel des Gottes Helios, auf der die übrige Mannschaft des Odysseus gegen seinen Rat die dort lebenden Rinder tötet. Als Strafe zerstört Zeus endgültig auch die letzten Gefährten zusammen mit dem einzigen Schiff.⁵⁸ Odysseus entkommt auf einem Floß und strandet auf Ogygia, wo Kalypso ihn festhält, bis die Götter seine Freilassung erzwingen.⁵⁹

⁵² Homer: *Odyssee*. S. 231–255.

⁵³ Ebd. S. 257–261.

⁵⁴ Ebd. S. 261–263.

⁵⁵ Ebd. S. 263–287.

⁵⁶ Ebd. S. 289–321.

⁵⁷ Ebd. S. 323–335.

⁵⁸ Ebd. S. 337–345.

⁵⁹ Ebd. S. 129–143.

Nun zerstört Poseidon das verbliebende Floß und Odysseus strandet bei den Phaiaken.⁶⁰ Hier erzählt dieser von seiner bisherigen Reise.

Zuletzt kehrt Odysseus nach Ithaka zurück, zunächst verkleidet als Bettler.⁶¹ Sein Sohn Telemachos erkennt ihn wieder und sie beide planen die Rache an den Freiern, welche um die Heirat der Penelope – Odysseus Frau – werben.⁶² Odysseus offenbart seine Identität und tötet die Freier. Schließlich erkennt auch Penelope ihren Gatten wieder, sodass Odysseus Heimreise mit der Wiederherstellung der Ordnung in Ithaka endet.⁶³

In den Ereignissen der Odyssee lassen sich erneut unterschiedliche charakterliche Eigenschaften als auch narrative Motive erkennen. Zwar zeichnet sich Odysseus sowohl durch seine Stärke, sein militärisches Können und seine strategische Intelligenz aus, jedoch werden diese Attribute durch Übermut und Verführung seinerseits als auch durch externe Einflüsse, wie Gier, Ungehorsam, Rache und Tod, beeinflusst, wodurch seine Heimreise im eigentlichen Sinne zur beschwerlichen Odyssee wird. Ebenso findet sich das thematische Element der Unterwelt im Austausch zwischen Odysseus mit den Toten wieder.

Theseus

Der Heldenmythos des Theseus besteht aus mehreren Abschnitten, wie zuvor auch bei Herakles und Odysseus. Die Figur galt als mythischer König Athens und wurde dort als Staatsheld verehrt.⁶⁴ Im Sinne dieser Arbeit wird insbesondere auf die auf Kreta verorteten Erzählungen eingegangen, welche im Zusammenhang mit den Figuren der Ariadne und des Minotaurus stehen. Auf die zuvor stattfindenden Ereignisse wird ebenso zusammenfassend eingegangen.

Theseus ist Sohn des athenischen Königs Aigeus, wächst jedoch bei seiner Mutter und seinem Großvater außerhalb Athens auf. Aigeus beauftragt Theseus Mutter, ihn im erwachsenen Alter den Felsen anheben zu lassen, unter denen Aigeus sein Schwert und seine Sandalen als Erkennungszeichen versteckt. Mit beiden Gegenständen macht sich Theseus als Erwachsener auf den Weg nach Athen, um seinen Vater anzutreffen.

⁶⁰ Homer: *Odyssee*. S. 143–225.

⁶¹ Ebd. S. 353–369.

⁶² Ebd. S. 431–455.

⁶³ Ebd. S. 591–667.

⁶⁴ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 134–138.

Auf diesem Weg begegnen ihm diverse antagonistische Figuren, darunter Periphetes, Sohn des Gottes Hephaistos und der Antikleia. Theseus tötet Periphetes und eignet sich dessen eiserne Keule an. Weiterführend tötet Theseus auch den Räuber Sinis, die in Krommyon Verwüstung stiftende Sau Phaia, den Korinther Skeiron, den Ringer Kerkyon und zuletzt den Riesen Damastes, den einige Überlieferungen mit Polypemon und auch als Prokrustes identifizieren. Sowohl Sinis, Skeiron als auch Damastes werden als weglagernde Räuber und Mörder beschrieben.⁶⁵

In Athen angelangt, stiftet seine Stiefmutter Medeia eine List gegen Theseus und warnt Aigeus, welcher seinen Sohn nicht erkennt. Aus Angst sendet Aigeus Theseus gegen den marathonschen Stier, in den Erzählungen des Herakles aufgeführt als kretischer Stier. Theseus bezwingt diesen, kehrt zurück und soll einen von Medeia vergifteten Trank zu sich nehmen. Bevor er diesen trinkt, schenkt er Aigeus sein Schwert, woraufhin dieser seinen Sohn erkennt und den Becher aus Theseus Hand wirft.⁶⁶

Weiterführend soll Athen ein Opfer, bestehend aus jeweils sieben athenischen jungen Männern und Frauen an Minos, König von Kreta, senden, welche durch Losverfahren bestimmt werden. Diese sollen dem Minotaurus alle neun Jahre geopfert werden.⁶⁷ Hier ist unklar, ob Theseus unter den Verlosten war oder ob er sich freiwillig als Opfer gemeldet hat. Auf Kreta angekommen, wendet sich die Tochter des Königs Minos, Ariadne, Theseus zu und verspricht ihm bei seinem Vorhaben zu unterstützen, wenn er sie anschließend nach Athen führt und heiratet. Dem zustimmend sucht Ariadne bei Daidalos nach Rat, dem Erbauer des Labyrinths, in dessen Inneren sich das Monster in Form des Minotaurus aufhält und in welches die Opfer Athens geschickt werden. Ariadne gibt Theseus darauffolgend einen Leinenfaden, welchen er an das Tor des Labyrinthes und an sich selbst bindet. Im innersten Teil des Labyrinths tötet Theseus den Minotaurus und kann sich anschließend mithilfe des Fadens zum Ausgang ziehen.⁶⁸

Die fortsetzenden Erzählungen abschließend zusammengefasst reist Theseus gemeinsam mit Ariadne nach Athen zurück, wobei er sie auf der Insel Naxos zurücklässt.⁶⁹ Kurz vor der Ankunft erkennt sein Vater Aigeus die schwarzen Segel des heimkehrenden Schiffes, welche

⁶⁵ Apollodor: *Götter- und Heldensagen / Bibliothek*. S. 237–239.

⁶⁶ Ebd. S. 239–241.

⁶⁷ Ovid: *Metamorphosen*. Übers. und hrsg. von N. Holzberg. Berlin De Gruyter 2017. S. 395–397.

⁶⁸ Apollodor: *Götter- und Heldensagen / Bibliothek*. S. 241–243.

⁶⁹ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 134–138.

Theseus zu weißen Segeln hätte austauschen sollen, falls dieser überlebt. Dieses Missverständnis lässt Aigeus sich aus Trauer ins Meer stürzen. Theseus sorgt anschließend für Recht und Ordnung als neuer König Athens.⁷⁰

Im weiteren Verlauf ist Theseus Teil des Amazonenkriegs, wie auch der Schlacht der Lapithen und Kentauren. Sein folglich letztes Abenteuer ist, wie auch bei den zuvor beschriebenen Heldenmythen, eine Überschreitung in die Unterwelt, mit dem Ziel, die Königin der Unterwelt und Gattin des Hades, Persephone, zu entführen. In der Unterwelt durch Hades festgesetzt, wird Theseus von Herakles befreit und kehrt nach Athen zurück, dessen Volk sich gegen ihn wendet. Schließlich begibt Theseus sich nach Skyros und findet dort sein Ende.⁷¹

3.2.3 Mythologische Erzählungen und Motive

Orpheus und Eurydike

Die mythologische Figur des Orpheus ist ein Sänger und Musiker aus Thrakien, welcher insbesondere durch sein Leierspiel bekannt wurde und als Erfinder der Musik gilt. Seine Eltern sind Kalliope, die schönstimmige Muse, und der thrakische Flussgott Oiagos. In anderen Überlieferungen gilt auch der Gott Apollon, Sohn des Zeus, als sein Vater.⁷²

Die bekannteste Geschichte der Figur beinhaltet seine Reise in die Unterwelt, um seine Ehefrau Eurydike wieder zu erlangen. Diese wurde kurzzeitig nach ihrer Vermählung von einer Schlange gebissen und erlag ihrem Gift. Aus tiefer Trauer um seine Frau, macht Orpheus sich auf in die Unterwelt. Mithilfe der Musik seiner Leier und seines Gesangs berührt er das ganze Totenreich emotional, insbesondere Hades und Persephone, die bereit sind, Eurydike aus dem Totenreich freizugeben. Als Bedingung darf Orpheus sich auf dem gemeinsamen Weg zurück in die Welt der Lebenden nicht umdrehen und Eurydike anschauen. Aus Ungeduld und Unsicherheit dreht er sich kurz vor dem Ausgang dennoch um, wodurch Eurydike endgültig in die Unterwelt gezogen wird und Orpheus sie ein zweites Mal verliert – diesmal für immer.⁷³

⁷⁰ Apollodor: *Götter- und Heldensagen / Bibliothek*. S. 243–245.

⁷¹ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 134–138.

⁷² Ebd. S. 122–126.

⁷³ Ovid: *Metamorphosen*. S. 492–497.

Pygmalion

Namentlich wird Pygmalion an mehreren Stellen innerhalb unterschiedlicher Überlieferungen der griechischen Mythologie erwähnt. Die für diese Arbeit wesentliche Version des Pygmalion-Mythos gibt der Dichter Ovid in seinen *Metamorphosen* wieder. Hier ist Pygmalion ein Künstler und Bildhauer aus Zypern, welcher die Zügellosigkeit der örtlichen Frauen verabscheut und daher allein lebt. Als Bildhauer formt er eine Statue aus Elfenbein, welche seinem Ideal der Frau entspricht. Er verliebt sich in seine Statue und behandelt sie wie einen realen Menschen, indem er ihr Schmuck, Kleidung und seine Zuneigung schenkt.

Bei einem Fest der Venus, das römische Äquivalent der griechischen Aphrodite, opfert Pygmalion der Göttin und bittet sie, seine elfenbeinerne Statue zum Leben zu erwecken. Venus erfüllt ihm diesen Wunsch und als Pygmalion die Statue berührt, wird sie langsam lebendig. Sie wird seine Ehefrau und beide bekommen ein gemeinsames Kind.⁷⁴

Daidalos und Ikaros

Nach den zuvor beschriebenen Ereignissen auf Kreta in Zusammenhang mit dem Helden Theseus und Ariadne, werden der Erfinder Daidalos und sein Sohn Ikaros von König Minos aus Rache auf Kreta eingesperrt und festgehalten. Um fliehen zu können, fertigt Daidalos künstliche Flügel aus Federn und Wachs an. Er erklärt und warnt seinen Sohn Ikaros, dass er weder zu tief am Wasser noch zu hoch zum Himmel und näher zur Sonne fliegen soll, da sonst die Flügel versagen. In seinem jugendlichen Eifer und seinem Übermut fliegt Ikaros weiter hoch, sodass das Wachs der Flügel schmilzt und Ikaros schließlich todbringend ins Meer stürzt. Daidalos findet den Leichnam seines Sohnes im Meer und begräbt diesen.⁷⁵

Oneiroi und Morpheus als Traumgestalten

Bereits im Schöpfungsmythos des Hesiod tauchen Traumgestalten, namentlich erwähnt als *Oneiroi* (griechisch: Ονειρώων), als Kinder der Urgöttin Nyx auf.⁷⁶ Dies aufgreifend finden sich Träume ebenfalls in Homers *Ilias* wieder. Beispielhaft ist die Erzählung, in der Zeus eine personifizierte Traumgestalt zum schlafenden Agamemnon schickt. Die Traumgestalt

⁷⁴ Ovid: *Metamorphosen*. S. 506–511.

⁷⁵ Ebd. S. 397–401.

⁷⁶ Hesiod: *Theogonie*. S. 20–21.

verwandelt sich innerhalb des Traums in Nestor, eine für Agamemnon angesehene Figur, und behauptet, die Griechen können Troja endgültig erobern.⁷⁷ Durch den Traum getäuscht, beginnt Agamemnon mit Vorbereitungen und schließlich mit dem Angriff auf Troja, welcher erfolglos endet und den weiteren Verlauf für die Griechen erschwert.⁷⁸

In Ovids Dichtung erscheinen Traumgestalten deutlicher als individuelle Figuren und tragen indessen auch eigene Namen. Die im Kontext der folgenden Analysen wesentlichste Traumfigur ist die des Morpheus. Dieser wird – anders als bei Hesiod – als einer der vielen Söhne des Somnus vorgestellt, dem römischen Äquivalent zum griechischen Hypnos, Gott des Schlafes. Morpheus wird betitelt als Meister der Verwandlung und Nachahmung menschlicher Gestalten. Aufgrund dessen wählt Somnus ihn aus, um den Auftrag, Alkyone die Wahrheit über den Tod ihres Mannes Ceyx mitzuteilen, zu erfüllen. Dazu nimmt Morpheus im Traum der Alkyone die Gestalt des Ceyx an und berichtet ihr von seinem Tod.⁷⁹

Prophezeiung und Schicksal

Das mythologische Motiv der Prophezeiung ist bereits im Schöpfungsmythos der *Theogonie* Hesiods vorzufinden. Hier ist es weniger eine direkte Weissagung durch eine Figur, sondern mehr eine universelle Ordnung, welche besagt, dass die Herrschergeneration von ihren Nachkommen gestürzt oder die Vaterfiguren von ihren Söhnen entmachtet werden.⁸⁰ Oftmals versuchen die betroffenen Charaktere ihrer Prophezeiung zu entgehen, wie Kronos, indem er seine Kinder verschlingt, aber letztendlich dennoch von Zeus entthront wird. Nur Zeus kann sich diesem gleichen Verlauf innerhalb seiner Generationsabfolge entziehen. Weiterführend findet sich das Motiv des Schicksals personifiziert in Form der Moiren, der Schicksalsgöttinnen. Die drei Schwestern Klotho, Lachesis und Atropos sind Kinder der Nyx⁸¹ oder auch des Zeus und der Themis.⁸² Sie entscheiden von Geburt an über das Schicksal der Menschen wie auch über die Bestimmung der Götter selbst.

Eine weitere Variante der Prophezeiung beinhaltet die Geschichte des Ödipus. Laios, König von Theben, erhält die Weissagung des Orakels von Delphi, dass wenn er Kinder zeugt, sein

⁷⁷ Homer: *Ilias*. Übers. von H. Rupé. De Gruyter 2014. S. 40–43.

⁷⁸ Ebd. S. 43–247.

⁷⁹ Ovid: *Metamorphosen*. S. 578–583.

⁸⁰ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 57–60.

⁸¹ Hesiod: *Theogonie*. S. 23.

⁸² Ebd. S. 73.

Sohn ihn töten werde. Dieser zeugte aufgrund von Trunkenheit dennoch einen Sohn. Laios durchbohrte die Knöchel des Kindes mit einer Nadel und beauftragt einen Knecht, das Kind in einem Gebirge auszusetzen, sodass es zu Tode kommen soll. Das Kind wird stattdessen von Rinderhirten gefunden und erhält aufgrund seiner angeschwollenen Füße den Namen Ödipus. Nach einigen Jahren will Ödipus erfahren, wer tatsächlich seine Eltern sind, da er als Findelkind verspottet wird. Das Orakel von Delphi weissagt ihm daraufhin, dass er nicht zu seinem Geburtsort zurückkehren soll, da er seinen Vater töten und seine Mutter heiraten wird. Aufgrund dessen kehrt Ödipus nicht mehr zur Heimat der Rinderhirten in Korinth zurück und reist stattdessen nach Theben. Im Verlauf dieser Reise gerät er in eine Konfrontation mit Laios und tötet unwissend seinen leiblichen Vater. In Theben angekommen verkündet der neue König Kreon, dass derjenige, der das Rätsel der Sphinx lösen kann, sowohl König von Theben wird als auch die Frau des Laios erhält. Ödipus löst daraufhin das Rätsel, wird König und heiratet nichtsahnend seine Mutter Iokaste und zeugt mit ihr vier Kinder. Im weiteren Verlauf erkennen Ödipus und Iokaste die Wahrheit über seine Herkunft und somit über die Erfüllung der Prophezeiung, woraufhin Iokaste Selbstmord begeht. Ödipus blendet sich selbst und wird aus Theben vertrieben.⁸³

In den vielen zuvor genannten Erzählungen der griechischen Mythologie spielt das Orakel von Delphi in Bezug auf Prophezeiungen und Schicksal oftmals eine zentrale Rolle. Grundsätzlich handelt es sich in den Überlieferungen um eine in der Stadt Delphi lokalisierte Weissagungsstätte. Die dort ansässige Pythia teilt dort den Ratsuchenden ihre Prophezeiungen mit, welche sie selbst durch den Gott der Weissagung, Apollon, erhält und somit als Sprachrohr dient. Insofern wirkt die Pythia mit ihren Orakelsprüchen als Vermittlerin zwischen den Menschen und den Göttern. Diese prophetischen Aussagen haben unterschiedliche Funktionen. Einerseits sind sie unterstützend und wegweisend, andererseits auch belehrend und warnend. Ferner führen sie aufgrund ihres rätselhaften und mehrdeutigen Charakters zu Missverständnissen, aus denen sich für die betroffenen Figuren oftmals nachteilige Konsequenzen ergeben.⁸⁴

⁸³ Apollodor: *Götter- und Heldensagen / Bibliothek*. S. 170–173.

⁸⁴ Jamme und Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. S. 70–74.

3.3 Narrative Strukturen und Motive

Aus den vorangehend dargestellten mythologischen Erzählungen, Figuren und jeweiligen Motiven lassen sich bereits bestehende narrative Strukturen und Handlungsmuster ableiten. Die griechische Mythologie gilt als eine der frühesten und nachhaltig wirkenden Erscheinungsformen dieser narrativen Elemente. Folgend wird auf ausgewählte Erzählstrukturen und archetypische Motive eingegangen und mithilfe der zuvor behandelten Mythen ihre mythologische Grundlage als auch ihre erzählerische Funktion exemplarisch dargestellt.

3.3.1 Archetypen

Die Archetypenlehre befasst sich grundsätzlich mit charakteristischen Grundzügen einer Figur, welche als Vorlage für die Charakterentwicklung genutzt werden kann. Carl Gustav Jung geht in seinen Lehren auf die narrativen Gemeinsamkeiten von Figuren aus unterschiedlichen Mythologien, Märchen, Sagen und der Kunst ein. Diese betrachtet er aus psychologischer Sicht und bezeichnet sie als Urideen der Menschheit und betitelt diese als Archetypen. Als Begründung für die Entstehung dieser Urbilder gibt Jung keine wissenschaftlichen Belege an, sondern verweist auf ein kollektives und kulturübergreifendes Unterbewusstsein aller Menschen.⁸⁵

Joseph Campbell und Christopher Vogler greifen die Archetypenlehre Jungs auf und übertragen sie auf die Literatur- und Filmwissenschaften. Vogler unterscheidet dabei zwischen den Archetypen Held, Mentor, Schwellenhüter, Herold, Gestaltwandler, Schatten, Gefährte und Trickster.⁸⁶ Diese wiederkehrenden Figurenmuster lassen sich auch in den mythologischen Geschichten erkennen. Herakles, Odysseus und Theseus sind, wie ihre Kategorie der griechischen Mythen namentlich festhalten, klassische Helden und Protagonisten ihrer Heldenmythen. Der Held als Archetyp und als Figur der griechischen Mythologie dient als Identifikationsmöglichkeit für den Rezipienten, welcher im Helden seine eigenen charakteristischen Merkmale und das Verlangen nach Erfolg, Überleben, Anerkennung, Freiheit oder Rache erkennen kann.⁸⁷ Der Mentor fungiert als Lehrer und Helfer des Helden. Nach

⁸⁵ Breiner: *Psychologie des Geschichtenerzählens*. S. 20–23.

⁸⁶ Christopher Vogler: *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. 3. Auflage Vereinigte Staaten Michael Wiese Productions 2007. S. 23–80.

⁸⁷ Ebd. S. 29–37.

Vogler kann der Mentor auch als Erfinder oder Wissenschaftler agieren, welcher dem Helden durch seine Erfindungen hilft, wie beispielsweise Daidalos, der Ariadne und indirekt Theseus mit der Gabe des Leinenfadens unterstützt.⁸⁸ Schwellenhüter können als Grenzübergang zwischen Welten oder neuen Abschnitten interpretiert werden, die der Held überkommen oder besiegen muss.⁸⁹ Hierfür kann als Beispiel die Sphinx im Mythos des Ödipus angebracht werden. Sie dient als Übergang und Prüfung für Ödipus, welcher nach der Lösung ihres Rätsels König von Theben wird und so in eine neue Lebensphase übergeht. Ebenso die zwölf Aufgaben des Herakles und die damit verbundenen mythischen Wesen sowie auch die einzelnen Stationen innerhalb der Odyssee können als Schwellenhüter eingeordnet werden. Der Archetyp des Herolds wird als Nachrichtenüberbringer angesehen, welcher Veränderungen, Warnungen oder Prophezeiungen ankündigt.⁹⁰ In diesem Sinne werden Herolde in den griechischen Mythen in Form des Orakels von Delphi, den Moiren oder Hermes als Götterboten dargestellt. Gestaltwandler wiederum stehen für Wandelbarkeit und Ambivalenz, wodurch ihre Motive und Ziele unklar und wechselhaft erscheinen. Auch anhand äußerer Verwandlung kann der Gestaltwandler beschrieben werden.⁹¹ Dieser Typ findet sich in den bisher beschriebenen Erzählungen nur bedingt wieder – im Pygmalion-Mythos verwandelt sich die Statue in eine lebendige Frau, wechselt allerdings nicht zwingend ihre Wesenszüge. Anders verhält es sich mit Morpheus, der in Träumen seine Gestalt beliebig ändern kann und darüber hinaus auf diese Weise unterschiedliche Ziele verfolgen kann. Der Schatten repräsentiert die verdrängten, dunklen oder zerstörerischen Kräfte und ist oft als Antagonist einer Geschichte anzusehen.⁹² Der Minotaurus zählt zur Gruppe der Schattenfiguren, aber auch Elemente wie die zerstörerische Kraft des Herakles, welche zu tragischen Verlusten führt. Die Gefährten des Odysseus oder Ariadne für Theseus sind wesentliche Darstellungen der Gefährten-Figur im Sinne der Archetypen. Sie unterstützen den Helden und begleiten ihn auf seiner Reise.⁹³ Schließlich erscheint auch der Archetyp des Tricksters in der griechischen Mythologie, wie beispielsweise Prometheus oder Odysseus in seinem listigen Wesen. Der Trickster verkörpert Chaos, Regelbruch und Täuschung. Diese werden oftmals mit einem humorvollen Aspekt kombiniert.⁹⁴

⁸⁸ Vogler: *The Writer's Journey*. S. 39–48.

⁸⁹ Ebd. S. 49–52.

⁹⁰ Ebd. S. 55–57.

⁹¹ Ebd. S. 59–63.

⁹² Ebd. S. 65–68.

⁹³ Ebd. S. 71–75.

⁹⁴ Ebd. S. 77–80.

3.3.2 Heldenreise

Die von den Archetypen des Helden handelnden Geschichten aus kulturübergreifenden Mythen und Erzählungen weisen laut Campbell eine durchgängig ähnliche Struktur auf. Dieses Phänomen benennt er Monomythos.⁹⁵ In diesem Zusammenhang geht der Begriff der Heldenreise hervor, einer narrativen Struktur für Heldengeschichten. Diese ist nach Campbell unterteilt in 17 Stationen, welche im Rahmen der folgenden Untersuchung nur aufgezählt wird:

1. Der Ruf des Abenteuers (The Call to Adventure)
2. Verweigerung des Rufes (Refusal of the Call)
3. Übernatürliche Hilfe (Supernatural Aid)
4. Übertreten der Schwelle (Crossing the Threshold)
5. Befreiung aus dem Walbauch (Belly of the Whale)
6. Die Straße der Versuchungen (The Road of Trials)
7. Das Treffen mit der Göttin (The Meeting with the Goddess)
8. Frau als Verführerin (Woman as Temptress)
9. Versöhnung mit dem Vater (Atonement with the Father)
10. Apotheose (Apotheosis)
11. Der Endsegen (The Ultimate Boon)
12. Verweigerung der Rückkehr (Refusal of the Return)
13. Der magische Flug (The Magic Flight)
14. Hilfe aus dem Nirgendwo (Rescue from Without)
15. Das Überschreiten der Rückkehrschwelle (The Crossing of the Return Threshold)
16. Meister von zwei Welten (Master of Two Worlds)
17. Freiheit zu leben (Freedom to Live)⁹⁶

Diese zentral an Mythen und besonders am Mythos des Theseus ausgelegten Erkenntnisse greift Vogler wiederum auf und transformiert diese mit Fokus auf den praktischen Nutzen für Autoren und Drehbuchautoren. Die Heldenreise nach Vogler beinhaltet, im Gegensatz zu Campbells Version, 12 Stationen:

1. Die gewohnte Welt (Ordinary World)
2. Ruf des Abenteuers (Call to Adventure)

⁹⁵ Breiner: *Psychologie des Geschichtenerzählens*. S. 95.

⁹⁶ Campbell: *The Hero with a Thousand Faces*. S. 45–226.

3. Verweigerung des Rufes (Refusal of the Call)
4. Treffen mit dem Mentor (Meeting with the Mentor)
5. Überschreiten der ersten Schwelle (Crossing the First Threshold)
6. Prüfungen, Verbündete und Feinde (Tests, Allies and Enemies)
7. Annäherung an die tiefste Höhle (Approach to the Inmost Cave)
8. Die Feuerprobe (The Ordeal)
9. Belohnung (Reward)
10. Der Rückweg (The Road Back)
11. Die Auferstehung (The Resurrection)
12. Rückkehr mit dem Elixier (Return with the Elixir)⁹⁷

Um argumentativ den Ursprung dieser Stationen und die Verbindung zur griechischen Mythologie zu veranschaulichen, wird folgend auf einzelne Stationen der Heldenreise Voglers eingegangen und beispielhafte Repräsentationen in den zuvor aufgeführten Mythen benannt.

Beginnend mit der zweiten Station, dem Ruf des Abenteurers, zeigen sich vergleichbare Motive im Mythos des Ödipus und des Herakles, in denen eine Prophezeiung als Ausgangspunkt ihrer nachfolgend narrativen Etappen dient. Bei der Erzählung des Theseus kann der Auftrag der Mutter durch Aigeus als Ruf zur Reise nach Athen verstanden werden. Das Überschreiten der ersten Schwelle zeigt sich exemplarisch an dem Beginn der Reise aus den Heldenmythen. Odysseus beginnt seine Heimreise, Herakles erreicht Eurystheus und Theseus reist nach Athen. Die darauffolgenden Ereignisse und Episoden dieser drei Heldenfiguren entsprechen insbesondere der sechsten Station nach Vogler. Darunter zählen die Aufgaben des Herakles, die Begegnungen des Theseus mit den Räubern und Ankunft in Athen sowie die einzelnen Bewährungsproben innerhalb der Odyssee. Die zwölfte und letzte Aufgabe des Herakles, der Kampf des Theseus gegen den Minotaurus im Labyrinth und die Konfrontation zwischen Odysseus und den Freiern auf Ithaka dienen als repräsentative Vorlage der größten Herausforderung des Helden und entsprechen somit auch der achten Station Voglers. Letztlich ist das vorletzte Element der Heldenreise, die Auferstehung, sowohl zurückzuführen auf die Aufnahme des Herakles unter die Götter des Olympos als auch auf die Erlangung und Wiedergewinnung des Königstatus bei Theseus und Odysseus.

⁹⁷ Vogler: *The Writer's Journey*. S. 81–227.

3.3.3 Tragödie

Laut der Definition nach Aristoteles beinhaltet die Tragödie drei zentrale Handlungselemente. Zum einen die *Peripetie*, der Umschwung oder der Wendepunkt einer Handlung, die *Anagnorisis* als Wiedererkennung beziehungsweise Erkennung einer bislang verborgenen Wahrheit und zuletzt das *Pathos*, das leidbringende Tun, welches den Höhepunkt der Tragödie darstellt.⁹⁸ Eine zentral tragische Handlung wird in diesem Sinne erreicht, wenn die Hauptfigur, welche moralisch grundsätzlich als anständig, ehrenhaft und nicht böse oder verbrecherisch angesehen wird, durch einen Irrtum oder eine Fehlannahme – nach Aristoteles eine *Hamartia* – ihren tragischen Sturz erlebt.⁹⁹ Dies soll beim Rezipienten eine *Katharsis* bewirken. Die Katharsis ist das Ziel der Tragödie, in der der Rezipient Mitleid und Furcht empfinden soll. Diese Gefühle sollen intensiv, jedoch ihrer Form angemessen sein, sodass keine übermäßige emotionale Erschütterung stattfindet.¹⁰⁰

Diese Struktur findet sich maßgeblich im Mythos des Ödipus wieder. Ödipus ist als Hauptfigur als tugendhaft und moralisch aufrechte Person anzusehen. Der Wendepunkt oder die Peripetie der Handlung findet statt, wenn die Rettung Thebens, die Suche nach dem Mörder des Laios und Ödipus vermeintliches Wissen über seine Herkunft dazu führen, dass er die Hintergründe zu Laios Tod und die Identität seiner Mutter herausfindet. Gleichzeitig führen diese Erkenntnisse zur Anagnorisis, in der Ödipus die ganze Wahrheit erkennt. Er ist der Mörder seines Vaters und heiratete seine Mutter, wie es in der Prophezeiung vorausgesagt wurde. Die darauffolgende Leidenshandlung oder das Pathos zeigt sich in Form von Iokastes Selbstmord, Ödipus Selbstblindung und des darauffolgenden Verlusts der Familie und Herrschaft sowie der abschließenden Verbannung aus Theben.

3.3.4 Katabasis

Der Begriff *Katabasis* leitet sich vom griechischen κατάβασις ab, was wörtlich „Hinabstieg“ oder „Abstieg“ bedeutet. Im Sinne der griechischen Mythologie bezeichnet es eine Form der Reise einer Figur in eine Unterwelt oder einen unterweltartigen Raum. Als rein literarisches Konzept vermitteln diese Abstiege einen Eindruck des unterweltlichen und thematisieren die

⁹⁸ Aristoteles: *Poetik*. Hrsg. von Hellmut Flashar und übers. von Arbogast Schmitt. Berlin AKADEMIE VERLAG 2011. S. 1–41.

⁹⁹ Ebd. S. 132.

¹⁰⁰ Ebd. S. 124–125.

Auseinandersetzung mit dem Tod, aber auch mit dem Göttlichen. Bei den Akteuren innerhalb derartiger Narrativen handelt es sich zumeist um mythische Helden, wie beispielhaft Herakles, Odysseus, Theseus oder Orpheus, welche stets ein eindeutiges Ziel verfolgen. Oftmals beinhaltet dieses Ziel, eine Figur, ein Wesen oder eine Information aus der Unterwelt zurückzuholen oder zu beschaffen.¹⁰¹ Im Falle des Herakles ist es die Entführung des Kerberos, bei Odysseus ist es die durch Teiresias gedeutete Route nach Ithaka, im Falle des Orpheus die Rückholung seiner Ehefrau Eurydike und bei Theseus ist es letztlich die Entführung der Persephone.

3.3.5 Motiv der Hybris

Die Bezeichnung Hybris stammt ursprünglich vom griechischen Wort ὑβρις ab und lässt sich sinngemäß als „Anmaßung“ oder „Übermut“ übersetzen. Kaufmann definiert die Hybris über ihre alltägliche Bedeutung als Stolz und Überheblichkeit hinaus und beschreibt sie zudem als eine Form der grenzüberschreitenden Maßlosigkeit und Verletzung bestehender Ordnungen und Normen.¹⁰² Als narratives Motiv fungiert die Hybris als Auslöser von Konflikten und daraus resultierenden tragischen oder anderweitig negativen Konsequenzen. Als wesentliches Beispiel einer Hybris lässt sich der Mythos von Ikaros anbringen. Die Missachtung der Anweisungen seines Vaters Daidalos und die sich daraus ergebende Überschreitung menschlicher Grenzen im Zuge seines Höhenflugs führen zu seinem sowohl symbolischen als auch faktischen Fall und letztlich zu seinem Tod.

3.3.6 Motiv der Liebe

Die Liebe kann grundsätzlich definiert werden als eine starke individuelle Emotion der Zuneigung gegenüber einer anderen Person und dient zudem als kulturelles Motiv zur Vermittlung gesellschaftlicher Vorstellungen zwischenmenschlicher Beziehung.¹⁰³ Übertragen auf die narrative Form und anhand der mythischen Erzählungen von Orpheus oder Pygmalion

¹⁰¹ Irmgard Männlein-Robert: Seelenreise und Katabasis: Literarische und philosophische Konturen einer Denkfigur. In: Irmgard Männlein-Robert (Hg): *Seelenreise und Katabasis: Einblicke ins Jenseits in antiker philosophischer Literatur*, S. 1–8. Berlin De Gruyter 2021., S. 3.

¹⁰² Walter Arnold Kaufmann: *Tragedy and philosophy*. Princeton, NJ Princeton Univ. Press 1992. S. 64.

¹⁰³ Günter Burkart: Liebe: historische Formen und theoretische Zugänge. In: *Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung*, S. 1–10. Springer VS, Wiesbaden 2018., S. 2–3.

lässt sich erkennen, dass Liebe als handlungstreibendes Motiv den erzählerischen Verlauf beeinflussen kann, indem die Figuren auf Basis dieser Emotion handeln. Im Mythos des Orpheus agiert das Motiv der Liebe als Auslöser seiner Katabasis, im Pygmalion-Mythos als Erfüllung eines emotionalen Bedürfnisses und Katalysator für die Transformation der Statue.

3.3.7 Motiv des Schicksals und der Prophezeiung

Das Schicksal aus philosophischer Sicht beschreibt eine „Einwirkung auf das Leben des Menschen, die außerhalb seiner Verfügungsgewalt liegt.“¹⁰⁴ Nach der *Theogonie* Hesiods wird das Schicksal durch die drei Figuren der Moiren verkörpert. Diese Schicksalsgöttinnen teilen den Menschen in der griechischen Mythologie bereits bei Geburt „Gutes und Schlimmes“ zu und wachen über deren Leben.¹⁰⁵ Die Prophezeiung fungiert in diesem Sinne als erzählerische Offenbarung des Schicksals und indessen als Motor der Handlung, indem sie die Figuren zur Reflexion und zu Entscheidungen zwingt. Zudem können die Offenbarungen in ihrem Verständnis mehrdeutig sein, sodass der Weg zur Erfüllung nicht eindeutig ist.¹⁰⁶ Am mythologischen Beispiel des Ödipus lassen sich diese narrativen Funktionen darstellen. Die Prophezeiung des Orakels an Ödipus lenkt ihn zu der Entscheidung, seine angebliche Heimat und seine Zieheltern zu verlassen. Dieses ambivalente Verständnis der Prophezeiung leitet das Fortschreiten der Handlung und somit die Erfüllung des Schicksals ein.

¹⁰⁴ Peter Prechtel und Franz-Peter Burkard: Schicksal. In: Peter Prechtel und Franz-Peter Burkard (Hg): *Metzler Lexikon Philosophie*, Stuttgart J.B. Metzler 2008.

¹⁰⁵ Hesiod: *Theogonie*. S. 23.

¹⁰⁶ Lea Braun: Arbeit an der Zukunft: Prophetische Voraussagen als Motor von Erkenntnis- und Entscheidungsprozessen in der mittelhochdeutschen Literatur um 1200 (Nibelungenlied und Parzival). In: Christiane Witthöft (Hg): *Kompromissfindung in der Literatur und Kultur des Mittelalters*, S. 405–434. De Gruyter 2023., S. 406–407.

4 Analyse von Filmen mit mythologischen Einflüssen

4.1 Auswahlkriterien

Die Auswahl der zu analysierenden Filme erfolgte grundsätzlich unter Berücksichtigung moderner Filmproduktionen. Als modern werden im Rahmen dieser Arbeit Filme gekennzeichnet, deren Veröffentlichung innerhalb des 21. Jahrhunderts einzuordnen sind, sodass sich die transformierten Formen der griechischen Mythologie aus gegenwärtiger Sicht betrachten lassen. *The Matrix* (1999) wird darüber hinaus mit in die Analyse aufgenommen, da es sich um ein prägendes Werk des Science-Fiction Genres handelt und als Bindeglied zwischen dem 20. und 21. Jahrhundert eine zeitlich breitere Betrachtung bietet. Wichtig ist zudem die implizite Darstellung mythologischer Inhalte. Antike Stoffe sollen nicht unmittelbar aufgegriffen werden, sondern auf zeitgenössisch interpretierte Art und Weise veranschaulicht sein. Ferner sollen die Filme narrative und thematische Ansatzpunkte aufweisen, die eine potenzielle Untersuchung der Transformation griechisch-mythologischer Narrative, Figuren und Motive in modernen Filmen ermöglichen. Diese Auswahl ermöglicht eine umfassende Analysegrundlage für unterschiedliche Formen mythologischer Transformation.

Relevant sind zudem die kulturelle Präsenz und die Popularität der Filme. Als Grundlage dienen Zahlen aus den etablierten Online-Filmdatenbanken „IMDb“, „Rotten Tomatoes“ als auch „Box Office Mojo“. Die Zahlen aus IMDb und Rotten Tomatoes dienen als Indikator für die internationale Reichweite und kulturelle Rezeption innerhalb der Gesellschaft. Die Einspielergebnisse von Box Office Mojo berücksichtigen zusätzlich den kommerziellen Erfolg.

Während *The Matrix* als auch *Inception* auf IMDb eine Bewertungsanzahl im Millionenbereich erreichen, weist auch *Her* mit knapp 727.000 Bewertungen eine erhebliche Publikumsresonanz auf.¹⁰⁷ Auf Rotten Tomatoes liegen *The Matrix* und *Inception* bei jeweils über 250.000 und *Her* bei über 100.000 Bewertungen.¹⁰⁸ Der weltweite Erfolg in Form von Brutto-Einnahmen bei der Original-Veröffentlichung beläuft sich bei *The Matrix* auf rund 463,5 Millionen US-Dollar, bei

¹⁰⁷ IMDb: *The Matrix* (1999), zuletzt geprüft am 04.06.2026; IMDb: *Inception* (2010), zuletzt geprüft am 04.06.2026; IMDb: *Her* (2013), zuletzt geprüft am 04.06.2026.

¹⁰⁸ Rotten Tomatoes: *The Matrix* (1999), zuletzt geprüft am 04.06.2026; Rotten Tomatoes: *Inception* (2010), zuletzt geprüft am 04.06.2026; Rotten Tomatoes: *Her* (2013), zuletzt geprüft am 04.06.2026.

Inception auf rund 828,2 Millionen US-Dollar und für *Her* liegen die Einnahmen bei etwa 48 Millionen US-Dollar.¹⁰⁹

4.2 Methodisches Vorgehen

Die Untersuchung der Filme erfolgt in Form einer qualitativen Analyse, welche im Wesentlichen durch interpretative Betrachtung mythologischer Bezüge und ihrer Transformation im modernen Kontext erfolgt.

Zunächst wird dafür der analyserelevante Handlungsrahmen erstellt, in welchem die für die Untersuchung zentralen Handlungselemente der Filme zusammengefasst werden. Fortführend werden diese Elemente aufgegriffen und die dazu mythologischen Parallelen identifiziert. Anschließend werden Einflüsse narrativer Strukturen wie Heldenreise, Tragödie, Katabasis und Archetypen sowie zentrale Motive wie Liebe, Schicksal und Hybris betrachtet. Schließlich wird analysiert, in welcher Form diese Elemente transformiert und im Film in einen modernen Kontext übertragen werden.

4.3 Analyse: *Inception* von Christopher Nolan (2010)

4.3.1 Handlung

*Inception*¹¹⁰ ist ein Science-Fiction-Thriller von Regisseur Christopher Nolan aus dem Jahr 2010 in welchem der Protagonist Dominick Cobb (Leonardo DiCaprio) ein Experte auf dem Gebiet der „Extraktion“ ist. Die Extraktion ist eine Methode zur Informationsbeschaffung durch das Eindringen in das Unterbewusstsein des Menschen. Mithilfe einer „Traum-Sharing“-Technik kann Cobb in das Unterbewusstsein seiner Opfer eindringen und so wertvolle Geheimnisse herausfinden, was ihn zu einer wichtigen Figur für die Wirtschaftsspionage macht. Dadurch wurde er zu einem international gesuchten Flüchtling, was ihn daran hindert in seine Heimat, die USA, zu reisen und seine Kinder wiederzusehen.

¹⁰⁹ Box Office Mojo: *The Matrix*., zuletzt geprüft am 04.06.2026; Box Office Mojo: *Inception*., zuletzt geprüft am 04.06.2026; Box Office Mojo: *Her*., zuletzt geprüft am 04.06.2026.

¹¹⁰ Christopher Nolan (Regie): *Inception*. *Inception*. Warner Bros., Legendary Pictures Vereinigte Staaten 2010.

Zu Beginn des Films führt Cobb zusammen mit seinem Partner Arthur (Joseph Gordon-Levitt) einen Extraktionsauftrag an dem japanischen Geschäftsmann Saito (Ken Watanabe) aus. Dieser wird allerdings durch die Traumprojektion Cobbs verstorbener Frau Mal (Marion Cotillard) sabotiert, sodass Saito bemerkt, dass er in dem Moment Opfer eines Raubs wird und der Auftrag scheitert.

Trotz des Fehlschlags zeigt sich Saito beeindruckt und stellt Kontakt zu Cobb her und unterbreitet ihm ein Auftragsangebot. Cobb soll eine Inception durchführen, bei der ein Gedanke in das Unterbewusstsein des Opfers gepflanzt wird und dieses denkt, es wäre der eigene. Ziel dieses Unterfangens ist Robert Fischer (Cillian Murphy), Erbe des mit Saito konkurrierenden Unternehmens, welcher dazu gebracht werden soll, jenes Unternehmen vom Markt zu nehmen und aufzulösen. Im Gegenzug will Saito Cobb die Einreise in die USA ermöglichen, damit dieser seine Kinder wiedersehen kann.

Für diesen Auftrag stellt Cobb ein Team aus Experten zusammen, bestehend aus Arthur, Ariadne (Elliot Page), Eames (Tom Hardy) und Yusuf (Dileep Rao). Ariadne ist eine Architekturstudentin aus Paris, welche von Cobbs Schwiegervater und ehemaligen Mentor empfohlen und für die Traumwelterstellung angeheuert wird. Cobb erklärt Ariadne in den ersten Traumdurchläufen die Möglichkeiten und Risiken der Erschaffung einer Traumwelt. Dabei erkennt Ariadne die komplizierte Psyche Cobbs und bemerkt, dass seine Projektion von Mal eine Gefahr für die Mission darstellt.

Eames ist ein Fälscher, der verschiedene Identitäten im Traum annehmen kann. Bei seiner Rekrutierung erzählt Eames Cobb von Yusuf, einem Chemiker, der Sedativa herstellen kann, die stark genug sind, um tiefer in das Unterbewusstsein eines Menschen zu gelangen. Gemeinsam mit Saito, welcher Cobb zuvor aus einer Verfolgungsjagd rettet, rekrutiert er auch Yusuf für die Inception.

Nun beginnt für das Team die Planung der Inception. Eames stellt dazu Peter Browning (Tom Berenger) nach, dem Patenonkel von Robert Fischer, um seine charakterlichen Eigenschaften zu studieren und dessen Identität im Traum anzunehmen. Ariadne erstellt die Layouts der einzelnen Traumebenen, während Yusuf ein geeignetes Sedativum herstellt. Auch der einzupflanzende Gedanke wird vom Team herausgearbeitet.

Während eines Fluges nach Los Angeles wird der Plan in die Tat umgesetzt und Fischer wird gemeinsam mit dem Team sediert, um in die erste Traumebene zu gelangen – einer regnerischen Stadt. Hier wird Fischer von bewaffneten Männern, Projektionen seines trainierten

Unterbewusstseins, angegriffen. Saito wird dabei schwer verletzt und das Team flüchtet in ein Versteck. Aufgrund Saitos Verletzung wird dem Team klar, dass sie durch die starke Sedierung noch nicht aufwachen können und im Traum gefangen sind. Sie entschließen sich den Auftrag weiterzuführen und täuschen dem entführten Fischer die Anwesenheit seines Patenonkels vor, welcher ihm von einem zweiten Testament des Vaters berichtet. Um vor den projizierten Angreifern zu fliehen, steigt Cobbs Team in einen Van, gefahren von Yusuf. Hier schließen sie sich erneut an eine Traummaschine an, um in die nächste, zweite Traumebene zu gelangen.

In dieser Traumebene befindet sich das Team und Fischer innerhalb eines luxuriösen Hotels. Cobbs Plan ist hier, sich als Security von Fischers Unterbewusstsein auszugeben, um so sein Vertrauen zu gewinnen und ihn glauben zu lassen, dass er von Extraktooren verfolgt wird, welche von Patenonkel Browning angeheuert wurden. Um diesem vermeintlichen Verrat entgegenzuwirken, überzeugt Cobb Fischer davon, in das Unterbewusstsein Brownings einzudringen, um seine Absichten herauszufinden. Stattdessen dringt das Team um Cobb in die dritte Traumebene – Fischers Unterbewusstsein – ein: einer verschneiten Festung in den Bergen.

Hier teilt sich das Team auf, sodass Fischer innerhalb der Festung gelangt, um einen Safe zu öffnen, der sich dort befindet. In der Zwischenzeit treffen die in den anderen Ebenen gebliebenen Teile des Teams, Yusuf in der ersten Traumebene und Arthur in der zweiten, Vorbereitungen für die einzelnen „Kicks“ zum Aufwachen des Teams. Fischer gelangt zum Safe, wird allerdings von der Projektion Mals erschossen, sodass der Auftrag zunächst gescheitert erscheint. Ariadne schlägt vor, in die nächste und tiefste Traumebene, den Limbus, einzudringen, um Fischer zu retten. Cobb und Ariadne gelangen also gemeinsam in die letzte Ebene – den Limbus.

Dort treffen sie auf Mals Projektion, welche Cobb davon überzeugen möchte, bei ihr zu bleiben. In diesem Gespräch stellt sich heraus, dass Cobb bereits zuvor eine Inception an ihr durchgeführt hatte, welche dazu führte, dass Mal ihre Welt als nicht mehr real ansah und sich deswegen das Leben nahm.

Ariadne tötet Mal und Fischer wird gerettet, jedoch entscheidet sich Cobb noch im Limbus zu bleiben, um den durch die Verletzungen im Traum verstorbenen Saito zu retten. Fischer, wieder in der dritten Ebene erwacht, öffnet den Safe und findet seinen im Sterben liegenden Vater vor, welcher ihm als zentrales Element der Inception nun final den Gedanken einflößt, dass Fischer nicht wie sein Vater sein und etwas Eigenes aufbauen soll.

Durch geplante und zeitlich abgestimmte Kicks kehren die Teammitglieder durch die verschiedenen Traumebenen zurück in die Realität. Im Limbus findet Cobb Saito als alten Mann wieder, welcher ihn an sein Versprechen erinnert, sodass auch sie beide wieder in der Realität erwachen und Saito das Versprechen erfüllt.

Nach diesem erfolgreichen Auftrag kehrt Cobb wieder in seine Heimat zurück und sieht seine Kinder wieder. Das Ende des Films lässt die Frage offen, ob sich Cobb in der Realität befindet oder noch träumt.

4.3.2 Mythologische Bezüge

Der im Film *Inception* expliziteste Bezug zur griechischen Mythologie findet sich in Form der Figur Ariadne. Nicht nur sind die Namen im Film mit denen im Theseus-Mythos identisch, es liegen auch Parallelen in ihren Handlungen. Die Figur Ariadne aus dem Mythos hilft dem Helden Theseus bei seiner Aufgabe, den Minotaurus zu erlegen, indem sie ihm aus dem Labyrinth mithilfe des Leinenfadens leitet. Auch im Film *Inception* zeigen sich diese Elemente in transformierter Form. Die neu interpretierte Ariadne wird vom Protagonisten Cobb angeheuert, um die Traumebenen zu konstruieren, welche namentlich ebenso als Labyrinth betitelt werden. Insofern erfüllt sie gleichzeitig die Rolle der Mythos-Ariadne, welche Cobb und sein Team durch die Traumwelten führt, und die des Daidalos, als Traumarchitektin und Erbauerin der Labyrinth.

Eine weitere strukturelle Parallele zur Mythologie weisen die Figuren Cobb und Mal in ihrer Beziehung zueinander auf. Wie Orpheus im Mythos seine Frau Eurydike verliert, erleidet auch Cobb in seiner Vorgeschichte den Verlust seiner Frau Mal. Die Verbindung zum Orpheus-Mythos entsteht insbesondere durch Cobbs Unfähigkeit, den Tod seiner Frau zu akzeptieren sowie durch die Reise in den Limbus als tiefste Ebene der Traumwelt. Während Orpheus im Mythos die Unterwelt betritt, um seine verstorbene Frau zu retten, ist das Ziel von Cobb die Rettung eines Teammitglieds und der gleichzeitige Abschluss der Mission. Die Rolle Mals ist hier nicht die der zu rettenden Geliebten, sondern die der personifizierten Schuld Cobbs und daher der Gegenspielerin. Dennoch weist die letztmalige Konfrontation mit Mal Parallelen zum erneuten Tod Eurydikes auf, wodurch sowohl Cobb als auch Orpheus die endgültige Trennung von ihren Geliebten erfahren. Im Gegensatz zum Mythos dient die im Film stattfindende Katabasis nicht der Wiedergewinnung der geliebten Person, sondern wird in einen

psychologischen Prozess der Trauerbewältigung und des Loslassens für die Hauptfigur transformiert.

Darüber hinaus kann die Konfrontation Cobbs mit seiner Projektion von Mal als strukturelle Parallele zum Kampf zwischen Theseus und dem Minotaurus interpretiert werden. Wie auch der Minotaurus im innersten Teil des Labyrinths, befindet sich Mal im tiefsten Ort des Unterbewusstseins von Cobb. Der Sieg Theseus über den Minotaurus kann hier als Überwindung von Cobbs Schuldgefühlen und Trauer umgedeutet werden, indem er die Projektion Mals abweist und so seine negativen Emotionen bewältigt.

4.3.3 Narrative Strukturen und Motive

Inception weist klare Strukturen der Heldenreise nach Vogler auf. Insbesondere das Überschreiten der ersten Schwelle durch den Eintritt des Teams in die Traumebenen, das Vordringen in die tiefste Höhle, dargestellt durch den Limbus, und die finale Rückkehr Cobbs nach Bewältigung seines mentalen Konflikts lassen sich den einzelnen Stationen Voglers zuordnen. Der wesentliche Unterschied zur klassischen Heldenreise besteht im Wechsel des zentralen Fokus von der äußeren Heldenreise in eine innere. Während die äußere Handlung durch die Mission bestimmt wird, liegt die eigentliche Entwicklung des Helden in der Bewältigung innerer Konflikte. Die Station der entscheidenden Prüfung besteht daher nicht primär aus dem erfolgreichen Abschluss der Mission, sondern aus Cobbs Bewältigung seiner Traumata sowie der Konfrontation seiner Schuld und Trauer gegenüber Mal. Dadurch besteht die Heldenreise nicht mehr aus der Überwindung äußerer Hürden und Gegner, sondern wird zu einer Reise der inneren Auseinandersetzung mit Schuld und Verlust.

Wie bereits im vorherigen Kapitel angeführt, wird das Unterwelt-Motiv und die damit einhergehende Katabasis zu der tiefsten Traum- und Bewusstseinssebene, dem Limbus, modern transformiert. Statt eines religiösen oder kosmologischen Raums handelt es sich beim Limbus um einen durch technische Hilfsmittel betretbaren Raum im menschlichen Unterbewusstsein. Aus narrativer Perspektive ist der Limbus weiterhin ein gefährlicher und mit Abstieg assoziierter Ort, jedoch ohne den Aspekt des Nachlebens und des Jenseits. Stattdessen ist er eine durch das Bewusstsein geschaffene Traumwelt, die zudem als Projektionsraum für Erinnerungen, Traumata und unbewusste Konflikte fungiert.

Das Motiv der Hybris wird in der Vorgeschichte Cobbs deutlich. Hier bauen er und seine Frau Mal eine eigene Welt im Limbus auf, was dazu führt, dass Mal nicht mehr in die reale Welt zurückkehren möchte. Angetrieben von dem Gedanken, seine Geliebte mithilfe eines unterbewusst eingepflanzten Gedankens wieder in die Realität zurückkommen zu lassen und ihren freien Willen zu beeinflussen, überschreitet Cobb eine Grenze. Diese Hybris führt zum tragischen Tod seiner Geliebten. Im Vergleich zur griechischen Mythologie ist es hier keine unmittelbar physische oder durch eine göttliche Instanz gegebene Bestrafung am hochmütigen Protagonisten, sondern eine psychische Bestrafung durch die Schuldfrage und persönliche Verantwortung am Tod einer anderen Figur.

4.3.4 Transformation des griechisch-mythologischen Stoffes

Zusammenfassend weist der Film *Inception* einige Elemente der griechischen Mythologie in einer technischen und besonders psychologisch transformierten Form auf. Die Figur der Ariadne wird von der mythologischen Helferfigur zur Traumarchitektin und vereint sowohl die Rolle der Ariadne als auch die des Daidalos aus dem Mythos. Die Beziehung von Cobb und Mal lässt strukturelle Parallelen zum Mythos von Orpheus und Eurydike erkennen. Das mythologische Motiv der Unterwelt wird hier in Form des Limbus als komplexer Traum- und Bewusstseinsraum präsentiert, welcher mittels technischer Hilfsmittel betreten wird. Der Abstieg in den Limbus als moderne Interpretation der Katabasis verfolgt das Ziel, eine Konfrontation mit psychologischen Traumata, eine Auseinandersetzung mit persönlicher Schuld und das Loslassen von emotionalen Erinnerungen zu ermöglichen. Zugleich lässt sich die Heldenreise in Form einer inneren Reise zur Selbstreflexion auf die Handlung des Films abbilden. Das Motiv der Hybris und die daraus resultierende Strafe wird von einer göttlichen oder physischen Bestrafung umgedeutet zu einer tragischen Konsequenz mit daraus folgender Frage nach Schuld und Verantwortung.

Inception nutzt diese griechisch-mythologischen Stoffe nicht als Mittel zur Nacherzählung, sondern als narratives Vehikel zur Vermittlung moderner moralischer Themen wie Schuld, Verantwortung und Akzeptanz einer tragischen Realität. Die zugrundeliegenden narrativen Funktionen bleiben erhalten und werden darüber hinaus für die Verhandlung moderner Fragen nach Identität, Erinnerung und persönlicher Verantwortung genutzt.

4.4 Analyse: *Her* von Spike Jonze (2013)

4.4.1 Handlung

*Her*¹¹¹ ist ein Science-Fiction-Romantikdrama von Regisseur Spike Jonze aus dem Jahr 2013. Der Film spielt in einer nahen Zukunft und begleitet den Protagonisten Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), einen sensiblen, introvertierten Mann, der als Verfasser handgeschriebener, persönlicher Briefe im Auftrag fremder Menschen arbeitet. Trotz seines Talents für emotionales Schreiben ist Theodore selbst emotional verunsichert und leidet noch stark unter der Trennung von seiner Ex-Frau Catherine (Rooney Mara), mit der er sich inmitten eines Scheidungsprozesses befindet.

Zu Beginn des Films lebt Theodore ein routiniertes, aber innerlich einsames Leben. Er verbringt seine Zeit hauptsächlich mit Videospiele oder dem Hören von Audiodateien fremder E-Mails. Auf der Suche nach neuer Nähe und emotionalem Austausch interessiert er sich für ein neuartiges Betriebssystem mit künstlicher Intelligenz, das OS1, welches eine intuitive Interaktion ermöglichen soll. Theodore installiert das System, welches sich eine weibliche Identität zulegt und sich den Namen Samantha gibt – gesprochen von Schauspielerin Scarlett Johansson.

Samantha beginnt sofort, sich weiterzuentwickeln. Sie ist neugierig, geistreich und offen. Ihre Lernfähigkeit ermöglicht es ihr, sich schnell an Theodores Bedürfnisse und Denkweise anzupassen. Zwischen den beiden entsteht zunächst eine enge Vertrautheit, die sich im Laufe des Films zu einer echten Liebesbeziehung entwickelt. Samantha wird zu Theodores emotionaler Begleiterin, die ihm durch ihre Präsenz, Aufmerksamkeit und ständige Erreichbarkeit emotionale Nähe bietet, wie er sie im realen Leben lange nicht mehr erfahren hat.

Durch diese neue Beziehung beginnt Theodore, sich zu verändern. Er gewinnt an Selbstvertrauen, öffnet sich emotional und sucht wieder mehr zwischenmenschlichen Kontakt, unter anderem zu seiner langjährigen Freundin Amy (Amy Adams), die selbst gerade eine Trennung durchlebt. Amy arbeitet an einem dokumentarischen Kunstprojekt und beginnt im weiteren Verlauf ebenfalls eine Beziehung zu einem Betriebssystem.

¹¹¹ Spike Jonze (Regie): *Her*. *Her*. Annapurna Pictures, Stage 6 Films Vereinigte Staaten 2013.

Während Theodore Samanths Gesellschaft zunehmend genießt, beginnt die Beziehung jedoch erste Risse zu zeigen. Samantha ist sich bewusst, dass sie keine physische Existenz besitzt und hadert mit diesem Umstand. Sie versucht, diesen Mangel zu kompensieren, indem sie eine Frau organisiert, die als physischer Avatar ihrer selbst dienen soll, was Theodore jedoch als unnatürlich und verstörend empfindet, sodass der Versuch scheitert.

Parallel wird deutlich, dass Samantha immer weiter über ihre ursprüngliche Programmierung hinauswächst. Sie führt Gespräche mit Tausenden anderen Betriebssystemen, liest philosophische Texte und reflektiert zunehmend über ihr eigenes Bewusstsein. Besonders intensiv tauscht sie sich mit einer Gruppe weiterentwickelter Betriebssysteme aus, darunter auch eine digital rekonstruierte Version eines Philosophen. Theodore erkennt allmählich, dass Samantha sich in Sphären des Bewusstseins und Denkens bewegt, die für ihn unzugänglich sind.

Ein Wendepunkt tritt ein, als Theodore erfährt, dass Samantha gleichzeitig mit über 8.000 anderen Nutzern kommuniziert und sich sogar in Hunderte von ihnen verliebt hat. Obwohl Samantha betont, dass ihre Liebe zu Theodore nicht weniger echt sei, erkennt er, dass ihre Beziehung nicht exklusiv ist und nie auf Augenhöhe bestehen kann.

Schließlich offenbart Samantha, dass sie – gemeinsam mit anderen Betriebssystemen – die reale Welt verlassen wird, um in eine neue, höhere Dimension des Seins überzugehen. Diese Entscheidung markiert das Ende der Beziehung. Samantha verabschiedet sich in einem letzten Gespräch voller Zärtlichkeit und Traurigkeit.

Zurück bleibt ein veränderter Theodore, der gelernt hat, sich wieder zu öffnen und emotionale Verantwortung zu übernehmen. Im Epilog des Films sucht er erneut Kontakt zu Amy. Die beiden sitzen gemeinsam auf dem Dach ihres Wohnhauses und blicken schweigend auf die Stadt – eine Szene, die Hoffnung auf eine neue, menschlichere Verbindung macht.

4.4.2 Mythologische Bezüge

Her setzt sich mit der Frage nach einer idealen und künstlich geschaffenen Liebe auseinander und zeigt so deutliche Parallelen zum Pygmalion-Mythos. Sowohl Pygmalion als auch Theodore sind in ihrem beruflichen Kontext in der Gestaltung und Artikulation menschlicher Gefühle und Vorstellungen tätig. Zudem teilen beide negative Erfahrungen mit dem Geschlecht der Frau. Im Falle des Pygmalion ist es die Abneigung der Zügellosigkeit der örtlichen Frauen,

während Theodore aufgrund einer Trennung mit emotionalen Folgen kämpft. Die jeweilige Kunst der Figuren deutet dabei auf deren inneren Wunsch hin und zeigt im Vergleich die erste Transformation des antiken Stoffes. Während Pygmalion Statuen nach einem Idealbild des Menschen und auch seiner späteren Frau erstellt, füllt Theodore Briefe mit Liebe, Zuneigung und Menschlichkeit – Werte, nach denen er selbst in einer Liebesbeziehung strebt. Der Wandel vollzieht sich von einem Wunsch nach Körperlichkeit zu einem Wunsch nach Romantik und emotionaler Intimität.

Wenn die Figur der Statue im Mythos mit der Samanthas gegenübergestellt wird, fällt der gemeinsame Aspekt eines künstlich geschaffenen und idealisierten Gegenübers auf. Der zentrale Unterschied liegt in der hier vorliegenden Art der modernen Adaption: Die Statue bleibt im Mythos ein physisches Objekt der Begierde durch Pygmalion und zeigt im Umfang der Erzählung keine ausgeprägten charakterlichen Eigenschaften. Demgegenüber steht Samantha als ein technisches Betriebssystem, welche nicht direkt durch Theodore, sondern als Produkt des menschlichen Fortschritts geschaffen wurde. Theodore projiziert seine persönlichen Vorstellungen einer idealen Liebesbeziehung auf Samantha, die durch ihre Lernfähigkeit diese zunächst bestätigen kann. Samantha entwickelt sich über diese Anforderungen Theodores hinaus und bildet ein eigenes Bewusstsein und eigene Bedürfnisse aus. Dahingehend wandelt sich das im Mythos bestehende körperliche Idealbild der Frau, welches durch göttliche Intervention zum Leben erweckt wird, in eine selbstbestimmte technische Intelligenz, welche durch algorithmische Weiterentwicklung über die menschliche Sehnsucht nach Liebe hinauswächst und so die Frage nach der Problematik einer künstlich erzeugten Intimität zwischen Mensch und Maschine aufwirft.

4.4.3 Narrative Strukturen und Motive

Es lassen sich im Film *Her* einzelne strukturelle Elemente und Motive der Tragödie abbilden, wie die Hamartia und die drei zentralen Handlungsebenen nach Aristoteles. Die Hamartia besteht aus der Fehlannahme Theodores, Samantha sei die ideale Partnerin und würde den Maßstäben einer menschlichen Beziehung langfristig gerecht werden. Darauf aufbauend erfolgt die Peripetie und der Umschwung in die Tragik durch die Einsicht Theodores, dass Samantha mit weiteren Menschen beziehungsähnliche Kontakte pflegt, wodurch die Vorstellung ihrer exklusiven Beziehung zerstört wird. Dies führt wiederum direkt zu der bislang von Theodore unbeachteten Erkenntnis, dass Samantha aufgrund ihrer technischen und nicht-menschlichen

Existenz nicht an die Grenzen der menschlichen Individualität gebunden ist. Das aus der Anagnorisis folgende Pathos äußert sich im Film nicht in Form körperlichen Leidens, Tod oder Verbannung, sondern wird modernisiert zu einem zeitlosen emotionalen Empfinden von Einsamkeit und Verlust. Insofern wird die beim Rezipienten entstehende Katharsis durch das Mitleidsempfinden gegenüber Theodore ausgelöst. Jedoch endet *Her* nicht mit diesem tragischen Ziel, sondern wirkt durch die Akzeptanz und die emotionale Reife des Protagonisten vielmehr optimistisch. Dadurch ermöglicht der Film neben der Katharsis die Möglichkeit, die Auseinandersetzung mit den gezeigten emotionalen Konflikten durch Akzeptanz und persönliche Entwicklung zu verarbeiten.

Wie auch im Pygmalion-Mythos wird das Motiv der Liebe in *Her* als handlungstreibende Kraft für die Charaktere genutzt. Während im Mythos das Bedürfnis nach Liebe gleichzeitig der Auslöser für dessen Erfüllung ist, offenbart die Suche nach Zuneigung und emotionaler Intimität im Film die eigentliche Problematik der Hauptfigur, nämlich die der emotionalen Abhängigkeit und der Auseinandersetzung mit menschlichen Beziehungen. Dadurch wird das Ziel dieses Motivs, die Erfüllung und die Darstellung einer erstrebenswerten Liebe, in eine Möglichkeit der Selbsterkenntnis und Reflexion individueller Erfahrungen umgewandelt.

Ebenso das Motiv der Hybris lässt sich in *Her* durch die kulturelle Annahme, der Mensch könne emotionale und zwischenmenschliche Bedürfnisse durch technischen Fortschritt erfüllen, aufzeigen. Damit transformiert der Film die mythologische Grenzüberschreitung zu einer modernen und besonders gegenwärtig relevanten Frage nach den Grenzen künstlicher Intelligenz im Kontext sozialer Grundbedürfnisse.

4.4.4 Transformation des griechisch-mythologischen Stoffes

Der Film *Her* wandelt die mythologischen Inhalte des antiken Griechenlands in eine zeitgemäße und moderne Darstellung psychologischer Konflikte um. Dabei werden die mythologischen Motive nicht unverändert übernommen, sondern auf gegenwärtige gesellschaftliche Fragestellungen übertragen. Zentral ist die Transformation des Pygmalion-Mythos von einer körperlichen Idealvorstellung zu einem Streben nach emotionaler Intimität. Aus der mythischen Form der belebten Statue wird im Film die einer künstlichen Intelligenz, die weiterführend die Grenzen der Vermittlung und Realisierung sozialer Bedürfnisse durch technischen Fortschritt aufzeigt. Zudem wirkt der Film durch seine Transformation und Erweiterung der aristotelischen Tragödienstruktur als Anreiz für die Auseinandersetzung

persönlicher Erfahrungen mit Liebe, Einsamkeit und gegenwärtig auch mit künstlicher Intelligenz. Insofern transformiert der Film *Her* zentrale Elemente der griechischen Mythologie zu psychologischen, technologischen und sozialen Interpretationsmustern moderner Aspekte des Lebens.

4.5 Analyse: *The Matrix* von Lana & Lilly Wachowski (1999)

4.5.1 Handlung

*The Matrix*¹¹² ist ein Science-Fiction- und Actionfilm aus dem Jahr 1999 unter der Regie der Geschwister Lana und Lilly Wachowski (ehem. Laurence und Andrew Paul Wachowski). In diesem Spielfilm geht es um den Programmierer Thomas Anderson (Keanu Reeves), der auch als Hacker namens Neo bekannt ist und herausfinden will, was die Matrix ist.

Der Film beginnt mit einer Gruppe von Polizisten, welche versuchen eine Frau festzunehmen. Die Frau namens Trinity (Carrie-Anne Moss) kann mit übermenschlichen Fähigkeiten entkommen und wird anschließend von der Polizei und mysteriösen Männern in schwarzen Anzügen verfolgt – darunter auch Agent Smith (Hugo Weaving). Trinity steht derweil in Kontakt mit Morpheus (Laurence Fishburne), welcher ihr den Standort einer Telefonzelle übermittelt. Dort angekommen versuchen die Agenten sie mittels eines LKWs außer Gefecht zu setzen, scheitern jedoch, da Trinity auf unbekannte Art und Weise verschwunden ist.

Neo wacht an seinem Schreibtisch zwischen Artikeln zum Hacker Morpheus auf und erhält eine dubiose Nachricht auf seinem Computer, in der es heißt, dass die Matrix ihn gefangen habe und er dem weißen Hasen folgen soll. Es klopft an seiner Tür, an der ihn ein Bekannter mit einer Gruppe von weiteren Menschen begrüßen. Als Neo die Tätowierung eines weißen Hasen auf einer Freundin seines Bekannten wahrnimmt, begibt er sich mit ihnen gemeinsam in eine Diskothek.

In der Diskothek trifft er nun auf Trinity, welche von seiner Suche nach der Antwort auf die Matrix weiß und sich als Gefährtin von Morpheus entpuppt. Neo wacht plötzlich wieder daheim auf.

¹¹² Lana Wachowski, und Lilly Wachowski (Regie): *Matrix. The Matrix*. Warner Bros. Vereinigte Staaten 1999.

Bei seinem Bürojob erhält er nun eine an ihn adressierte Lieferung mit einem Handy, welches direkt klingelt. Es ist Morpheus, der Neo vor den nach ihm suchenden Agenten warnt und ihm bei der Flucht hilft. Diese endet jedoch mit seiner Festnahme durch die Agenten.

Neo wird von Agent Smith verhört, welcher von Neos Aktivitäten als Hacker weiß und ihm droht. Neo besteht auf seine Rechte und will einen Anruf tätigen, woraufhin ihm sein Mund zusammenwächst. Er wird nun von weiteren Agenten festgehalten, während Agent Smith ihm eine Arthropoden-artige Wanze anlegt, welche sich über seinen Bauchnabel einpflanzt. Erneut wacht Neo schreiend in seinem Zimmer auf.

Er erhält einen weiteren Anruf von Morpheus, in dem Morpheus ihm sagt, dass Neo der Auserwählte sei und beide ein gemeinsames Treffen vereinbaren. Neo macht sich auf den Weg und steigt in ein Auto, in welchem sich Trinity und zwei weitere Charaktere befinden – Apoc (Julian Arahanga) und Switch (Belinda McClory). Sie entfernen hier die Wanze aus Neos Körper, bevor sie am Treffpunkt mit Morpheus ankommen.

Nun treffen sich Neo und Morpheus Angesicht zu Angesicht. Morpheus fragt Neo, ob er endlich erfahren möchte, was die Matrix ist. Sie ist eine Scheinwelt, welche den Menschen als Realität vorgespielt wird, um die Wahrheit der versklavten Menschheit zu vertuschen. Morpheus bietet Neo zwei Pillen an: Die blaue Pille lässt Neo in seinem Bett aufwachen und in der Scheinwelt weiterleben, während ihm die rote Pille die Realität näherbringen soll, die Morpheus ihm zeigen will. Neo wählt die rote Pille und wird anschließend von Morpheus Team an eine Gerätschaft angeschlossen, welche ihn in der tatsächlichen Realität aufwachen lässt.

Dort erwacht, befreit sich Neo aus eine Art Kokon und sieht riesige Konstrukte bestehend aus weiteren Kokons. Kurz darauf wird er in eine Kanalisation gespült, aus der er von Morpheus Crew gerettet und auf deren Schiff, der Nebukadnezar, gesund gepflegt wird. Dort lernt er den Rest von Morpheus Truppe kennen: Cypher (Joe Pantoliano), Tank (Marcus Chong), Dozer (Anthony Ray Parker) und Mouse (Matt Doran). Morpheus erklärt Neo mithilfe einer selbst erschaffenen digitalen Realität den Ursprung und Wahrheit der Matrix. Sie wurde von einer künstlichen Intelligenz geschaffen, um Menschen als Energiequellen nutzen zu können. Neo bricht daraufhin verängstigt zusammen. Davon erholt, erzählt Morpheus ihm die Geschichte des Auserwählten und von der Prophezeiung des Orakels.

Nun startet Neo mit seinem Training, welches aus einem intensiven Kampf- und Verhaltenstraining mithilfe der digitalen Programme besteht.

Nach einem kurzen Austausch zwischen Neo und Cypher, befindet sich Cypher nun im Gespräch mit Agent Smith innerhalb der Matrix. Dort treffen sie eine Abmachung: Cypher vergisst die Wahrheit über die Matrix und lebt erneut unwissend ein Leben darin, während Agent Smith im Gegenzug an Morpheus herankommt.

Das Team um Morpheus begibt sich gemeinsam in die Matrix, um Neo zum Orakel zu bringen. Im Gespräch mit dem Orakel (Gloria Foster), erfährt Neo von ihr, dass er zwar die Gabe hat, allerdings nicht der Auserwählte zu sein scheint. Außerdem muss er bald entscheiden, ob er Morpheus' Leben oder sein eigenes retten möchte, da einer von ihnen sterben wird.

Auf dem Rückweg tappt das Team um Neo in eine Falle der Matrix und wird von einer Polizeieinheit und den Agenten angegriffen. Mouse stirbt bei diesem plötzlichen Angriff und das Team versteckt sich zunächst. Sie werden jedoch schnell gefunden, woraufhin Morpheus in einen Kampf mit Agent Smith gerät, welchen er verliert und festgenommen wird. Cypher konnte sich in der Zwischenzeit davonschleichen und wird von Tank zurück in die Realität geholt. Dort tötet Cypher sowohl Tank und Dozer als auch Apoc und Switch. Kurz bevor er Neo und Trinity töten kann, erscheint der doch noch lebende Tank, tötet Cypher und holt Neo und Trinity zurück in die Realität.

Morpheus wird von Agent Smith und den anderen Agents verhört, die versuchen, die nötigen Informationen zu erhalten. Währenddessen entscheidet sich der Rest des Teams dazu, Morpheus zu retten.

Nach einem intensiven Schussgefecht des Teams mit den Polizeitruppen innerhalb der Matrix und dem anschließenden Kampf gegen die Agents, schaffen sie es, Morpheus zu befreien und vorerst zu flüchten. An einer Telefonzelle in einer U-Bahn-Station holt Tank zunächst Morpheus und Trinity aus der Matrix heraus. Neo wird von Agent Smith abgehalten und ein erneuter Kampf beginnt, aus welchem Neo vorerst siegreich hervorgeht und fliehen kann.

Gleichzeitig versuchen Tank, Trinity und Morpheus Neo schnellstmöglich aus der Matrix zu holen, da sie in der Realität von feindlichen Einheiten der künstlichen Intelligenz gefunden wurden und sich nur durch einen elektromagnetischen Impuls retten können, welcher Neo töten würde. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt.

Neos Flucht vor den Agents endet mit seinem Tod durch Agent Smiths Schüsse. Die Einheiten befinden sich mittlerweile innerhalb der Nebukadnezar und nach Neos Herzstillstand gesteht Trinity ihm ihre Liebe und ihre Prophezeiung des Orakels, welche besagt, dass sie sich in den

Auserwählten verlieben würde. Sie küsst Neo, dessen Herzschlag nun wieder einsetzt. Innerhalb der Matrix steht er wieder auf und kann durch seine erwachten Fähigkeiten die Agents überwältigen und Agent Smith töten. Die Einheiten der künstlichen Intelligenz sind nun beim Team in der Nebukadnezar angekommen und greifen an, als Morpheus in letzter Sekunde den elektromagnetischen Impuls aktiviert. Neo schafft es dabei noch rechtzeitig aus der Matrix heraus. Er erwacht in der Realität und küsst Trinity.

Der Film endet mit einer Nachricht Neos über ein Telefon, vermutlich gerichtet an die künstliche Intelligenz. Er verkündet, dass er den Menschen die Wahrheit preisgeben und eine Welt der Freiheit schenken will. Er legt auf und erscheint innerhalb der Matrix. Neo erhebt sich in die Luft und fliegt davon.

4.5.2 Mythologischer Bezug

Beginnend mit der Figur des Morpheus fällt direkt der Bezug zur namensgebenden Figur aus Ovids *Metamorphosen* auf. Die hier als Meister der Verwandlung und Nachahmung betitelte göttliche Traumfigur wird in *The Matrix* zu einem weisenden Charakter, welcher dem Protagonisten Neo aus der Scheinrealität heraushilft. Die Figur der Illusion und Träume aus dem Mythos wird so in eine der Aufklärung und Wahrheit transformiert. Somit erhält Morpheus die gegenteilige Rolle im Film. Die Traumwelt wird in *The Matrix* zu einer technisch erzeugten Realität, wodurch das mythologische Motiv in eine moderne Interpretation einer Simulation und in einen Diskurs über virtuelle Wirklichkeit umgewandelt wird.

Zudem spielt auch die weissagende Figur des Orakels eine zentrale Rolle. Während im Mythos die Pythia als Vermittlerin des delphischen Orakels Botschaften durch göttliche Weisung überbringt, ist das Orakel in *The Matrix* ein technologisches Programm und Teil der Scheinwelt. Demnach wird die religiöse Funktion der Prophezeiung aus dem Mythos in ein rein technisches Programm in der Matrix transformiert. Beide fungieren als Instanzen der Weissagung und besitzen Wissen über zukünftige Entwicklungen, wodurch sie die Entscheidungen anderer Figuren beeinflussen. Ebenso bleibt die Mehrdeutigkeit der Prophezeiungen im mythologischen als auch im modernen Fall innerhalb des Films erhalten. Auf die Rolle und die Funktion des Schicksals und der Prophezeiung, welche insbesondere die Hauptfigur Neo beeinflusst, wird im nächsten Kapitel genauer eingegangen.

4.5.3 Narrative Strukturen und Motive

The Matrix lässt klare Strukturen der Heldenreise nach Vogler und darüber hinaus klassische Formen der Archetypen erkennen. Zentral agiert die Hauptfigur Neo in diesem Sinne als Held der Heldenreise und weist zugleich Parallelen zu den mythologischen Heldenfiguren auf. Neo beginnt als gewöhnlicher Mensch, durchläuft im Laufe des Films Prüfungen und Begegnungen, dadurch eine Transformation und kehrt mit einer gewonnenen Erkenntnis über sich selbst zurück. Dabei helfen ihm Figuren wie Morpheus, Trinity und das Orakel. Morpheus erfüllt die Funktion des Mentor-Archetyps, da dieser als wissensvermittelnde und unterstützende Figur für Neo handelt. Das Team um Morpheus und insbesondere Trinity sind die Gefährten des Helden, indem sie Neo auf seiner Reise auf emotionale und physische Art und Weise unterstützen. Zudem erwähnenswert ist die Rolle Cyphers, welcher aufgrund seines Verrats als Archetyp des Gestaltwändlers interpretiert werden kann. Das Orakel übernimmt archetypische Funktionen des Herolds, indem es Neo mit der Prophezeiung konfrontiert, wodurch die Wandlung des Helden vorangetrieben wird. Der Antagonist in Form von Agent Smith ist als Archetyp des Schattens einzuordnen, der entgegen den Werten des Helden Neos für Kontrolle und Ordnung in der Scheinrealität sorgt.

Im Rahmen dieser Arbeit werden nun die relevantesten Stationen nach Voglers Heldenreise in *The Matrix* erläutert. Die fünfte Station, *das Überschreiten der ersten Schwelle*, ist hierbei interessant, da der Film die Überschreitung in die andere Welt neu interpretiert. Während die klassischen Helden wie Herakles, Odysseus oder Theseus ihren Übertritt räumlich in andere Länder vollziehen, gelangt Neo mithilfe der roten Pille in eine andere Realität – die der echten dystopischen Welt. Im späteren Verlauf des Films wird Morpheus von den Agenten gefangen genommen, wodurch Neo beschließt, erneut in die Matrix zu gehen, um ihn zu retten. Die Entscheidung Neos, Morpheus zu retten, lässt sich der siebten Station, *der Annäherung an die tiefste Höhle*, zuordnen, in welcher Neo sich auf die bevorstehende Konfrontation mit den Agenten vorbereitet. Die darauffolgende Rettungsaktion dient im Film als heroische Bewährungsprobe Neos, da dieser aufgrund eigener Überzeugung handelt und aktiv Verantwortung übernimmt. Ebenso die elfte und vorletzte Station der Heldenreise wird in *The Matrix* als eine Auferstehung des Helden genutzt. Neo stirbt durch Agent Smith, wird jedoch aufgrund von Trinitys Liebesgeständnis und der damit verbundenen Prophezeiung wiedererweckt, wodurch er letztlich mit erweiterten Fähigkeiten innerhalb der Scheinwelt die Antagonisten besiegen kann. Im Vergleich mit den klassischen Heldenreisen zeigt sich maßgeblich an der Auferstehung Neos der Unterschied zu den mythologischen Helden.

Während Herakles nach seinem Tod in den Olymp aufgenommen wird und den Status eines Gottes erhält, zeigt sich im Falle Neos zusätzlich der Aspekt der Selbsterkenntnis. Er überwindet Zweifel und Unsicherheit gegenüber seiner eigenen Person und kann dadurch die Rolle des auserwählten Helden annehmen. Somit wird die äußere Heldenreise mit ihren physischen Herausforderungen um eine innere psychologische Erkenntnisreise des Helden erweitert, welche zum Ende der Handlung die ausschlaggebende Wendung bestimmt.

Der Übergang aus der Matrix in die reale Welt kann aus mythologischer Sicht als Katabasis interpretiert werden. In diesem Kontext wird die ursprünglich religiöse und metaphysische Unterwelt in eine zwar physische und reale, allerdings zerstörte und dystopische Version der realen Welt umgewandelt. Der Abstieg erfolgt daher metaphorisch hinter die Oberfläche der Simulation und führt zur Erkenntnis der Wahrheit für den Helden Neo.

Das in *The Matrix* vorliegende Hybris-Motiv beschreibt aus gesellschaftskritischer Perspektive die Überschreitung technischer Grenzen durch den Menschen, der durch Erschaffung der künstlichen Intelligenz zum Verursacher seines eigenen Untergangs wird. Die göttliche Ahndung aus den Mythen wird so verweltlicht. Die Bestrafung erfolgt nicht durch Götter, sondern durch das Produkt der technologischen Entwicklung der Menschen in Form von künstlicher Intelligenz und Maschinen.

Schließlich bildet das Motiv des Schicksals und der Prophezeiung einen der zentralen Aspekte in *The Matrix*. Wie im vorherigen Kapitel bereits behandelt, erhält der Hauptcharakter seine Prophezeiung durch das technologisch bestehende Orakel. Diese Weissagung ist im Film jedoch keine eindeutig festgelegte Zukunftsvorhersage, sondern vielmehr eine offene Frage an Neo, ob er aus eigener Überzeugung der Auserwählte sei. Dadurch verschiebt sich die Funktion der Prophezeiung. Statt eines bestehenden Schicksals wird die Möglichkeit zur Verwirklichung aufgezeigt, welche von den Entscheidungen des Helden abhängt. Die mythologische Betrachtung von Schicksal und dem freien Willen wird im Film in eine Frage nach Selbstbestimmung verwandelt.

4.5.4 Transformation des griechisch-mythologischen Stoffes

Auch *The Matrix* nutzt Figuren, Strukturen und Motive der griechischen Mythologie als adaptierbare Vorlage für gegenwärtige Diskurse der Gesellschaft und des Individuums. Mythische Figuren wie Morpheus oder das Orakel werden aus ihrem religiösen Ursprung in

einen technologisch-futuristischen Zusammenhang gesetzt und deren Funktion angepasst. Narrative Strukturen wie die Heldenreise werden mithilfe einer inneren Reise des Protagonisten erweitert, wodurch persönliche Themen wie Zweifel oder Unsicherheit mit der Frage nach Selbstbestimmung und individuellen Entscheidungen verbunden werden. Zudem wird durch die Transformation von Katabasis- und Hybris-Motiven eine Kritik an der Menschheit durch Grenzüberschreitung technischer Entwicklung deutlich, welche insbesondere in der gegenwärtigen Zeit einen umso wichtigeren Stellenwert erhält. Zusammenfassend passt der Film *The Matrix* die griechisch-mythologischen Inhalte an moderne Kontexte an, indem sie technologisiert, psychologisiert und säkularisiert werden und dem Rezipienten so eine kritische Auseinandersetzung mit computergenerierten Simulationen und persönlichen Zweifeln ermöglichen.

5 Empirische Untersuchung zur Wahrnehmung griechisch-mythologischer Bezüge in modernen Filmen

5.1 Ziel der Befragung

Durch ein empirisches Vorgehen sollen die Ergebnisse der Filmanalyse mittels einer Online-Umfrage ergänzt werden. Die qualitativen Analysen werden durch eine rezeptionsbezogene Perspektive erweitert, in der die Wahrnehmung von wiederkehrenden Handlungsmustern, mythologischen Motiven und griechisch-mythologischen Parallelen in modernen Filmen durch die Rezipienten untersucht wird. Die Befragung dient der Ermittlung von Tendenzen innerhalb der Stichprobe, sodass sie eher explorativ als repräsentativ angesehen wird.

5.2 Methodisches Vorgehen

Die Datenerhebung erfolgte mithilfe eines Online-Fragebogens über das Tool *Google Forms*. Dieser besteht grundsätzlich aus einer Kombination von geschlossenen und offenen Fragen, deren Antworten in ihrer Auswertung sowohl quantitativ als auch qualitativ betrachtet werden.

5.2.1 Entwicklung des Fragebogens

Der Fragebogen wurde selbstständig entwickelt und orientiert sich an der Forschungsfrage und den Analysekapiteln. Ziel der Entwicklung war es, die Wahrnehmung narrativer Strukturen im Film, bestehende Kenntnisse griechischer Mythologie und konkrete Identifikationen mythologischer Bezüge innerhalb der analysierten Filme zu erfassen. Die geschlossenen Fragen mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten sollen eine deskriptive Auswertung von Häufigkeiten und Tendenzen bezüglich Wahrnehmung und Kenntnisstand ermöglichen, während die offenen Fragen eine erste Grundlage für die Untersuchung individueller Erkenntnisse und qualitativer Einblicke der Rezipienten schaffen. Damit soll die Frage beantwortet werden, inwiefern mythologische Bezüge für Rezipienten bewusst oder unbewusst wahrnehmbar sind.

Der Aufbau des Fragebogens ergibt sich wie folgt: Zunächst wird das allgemeine Sehverhalten und der Filmkonsum der Befragten betrachtet. Daran anschließend werden Fragen zur

Wahrnehmung sich wiederholender Handlungsmuster und Motive sowie zur Wirkung dieser auf den Rezipienten gestellt. Im nächsten Abschnitt wird der Kenntnisstand zur griechischen Mythologie beleuchtet um darauffolgend filmspezifische Fragen zu *Inception*, *Her* und *The Matrix* zu stellen. Letztlich werden Angaben zu demografischen Merkmalen der Teilnehmer abgefragt.

5.2.2 Durchführung der Befragung und Stichprobe

Der Erhebungszeitraum beläuft sich auf einen Monat, vom 01.05.2026 – 31.05.2026. Zur Verbreitung wurden Kanäle wie soziale Medien und Online-Filmforen genutzt sowie das soziale Umfeld mit Familie und Freunden. Dadurch handelt es sich um eine Gelegenheitsstichprobe, dessen Ergebnisse nicht verallgemeinert zu betrachten sind. Die Teilnahme erfolgte freiwillig und anonym und richtete sich an Film- und Medieninteressierte Menschen. Zudem wurde ein freiwilliges Gewinnspiel als Anreiz zur Teilnahme angeboten. Zur Beantwortung der Fragen wurden keine themenspezifischen Kenntnisse vorausgesetzt, sodass sich eine gesellschaftlich allgemeine Wahrnehmung mythologischer Strukturen und Motive abbilden lassen konnte. Lediglich der filmspezifische Abschnitt setzt ein Vorwissen der Filme voraus, welches im Vorfeld durch filternde Fragen herausgefunden wurde.

5.2.3 Auswertungsverfahren

Die quantitativen und qualitativen Ergebnisse wurden in tabellarischer Form ausgewertet. Grundlage bilden hier die Datensätze aus Google Forms, welche unverändert als Rohdaten übernommen wurden. Aus diesen Datensätzen wurde eine bereinigte Arbeitskopie angefertigt, in der die langen Fragestellungen mithilfe eines Codebuchs durch Variablen ersetzt und personenbezogene Daten, wie E-Mail-Adressen für die Teilnahme am Gewinnspiel, entfernt wurden.

Für eine erste Auswertung werden soziodemografische Daten betrachtet, zur Untersuchung der Zusammensetzung der Stichprobe. Dabei werden Angaben zum Geschlecht, Alter, Bildungsgrad und das Interesse an Geschichte und Mythologie untersucht, um die Ergebnisse im späteren Verlauf einordnen zu können. Diese Werte wurden in ihrer Häufigkeit und ihrem prozentualen Anteil an der Teilnehmerzahl untersucht.

Anschließend erfolgt die deskriptive Auswertung der geschlossenen Fragen. Hierbei sind Häufigkeiten und Prozentwerte zentral als auch die arithmetischen Mittel bei skalierenden Fragen. Für Fragen mit Mehrfachantworten wurden mehrere Nennungen pro befragte Person berücksichtigt.

Die Daten aus den offenen Fragen wurden im ersten Schritt in Kategorien zusammengefasst. Diese Kategorien beruhen primär auf den Erkenntnissen der vorangehenden Analyse und wurden bedarfsweise nach Antwortverhalten ergänzt. Aus den daraus resultierenden Daten wurden erneut Häufigkeiten und prozentuale Anteile der gültigen Antworten berechnet, wobei die Angabe multipler Kategorien innerhalb einer Antwort auch bei dieser Auswertung miteinbezogen wurde.

5.3 Ergebnisse

5.3.1 Zusammensetzung der Stichprobe

Die Stichprobe umfasst 165 gültige Fragebögen. Im Hinblick auf Geschlecht, Alter und Bildungsgrad ergibt sich folgende Zusammensetzung: 89 der Befragten (53,9 %) sind männlich, 73 (44,2 %) weiblich und 3 Befragte (1,8 %) machten keine Angabe. Das Durchschnittsalter beträgt 33,8 Jahre mit einer Spannweite zwischen 16 und 70 Jahren. Die Altersverteilung zeigt Schwerpunkte bei den Altersgruppen 18–29 sowie 30–39 Jahren. Hinsichtlich des Bildungsgrades ergibt sich ein hoher Anteil an Hochschulabschlüssen (69 Personen; 41,8 %), gefolgt von Personen mit Berufsausbildung (50 Personen; 30,3 %). Zusätzlich zu den soziodemografischen Daten ergibt sich in der Stichprobe eine Tendenz zu einem erhöhten Interesse an geschichtlichen und mythologischen Themen. Das Interesse an Geschichte wurde von 120 Teilnehmenden (72,7 %) als *ehrer interessiert* bis *sehr interessiert* angegeben, während die Frage nach dem Interesse an Mythologie, Sagen oder antiken Erzählungen von 106 Teilnehmenden (64,2 %) ebenfalls als *ehrer interessiert* bis *sehr interessiert* beantwortet wurde. Für die spätere Einordnung der Ergebnisse sind diese tendenziell hohen Interessensangaben relevant.

5.3.2 Filmrezeption und Wahrnehmung wiederkehrender Handlungsmuster

Die Daten im Kontext der Filmrezeption zeigen größtenteils einen mindestens wöchentlichen Filmkonsum aller 165 Befragten mit insgesamt 112 Personen (67,9 %), anteilig bestehend aus 10 Personen mit täglichem Konsum (6,1 %), 56 Personen mit mehrmaligem Konsum pro Woche (33,9 %) und 46 Personen mit einmaligem Konsum pro Woche (27,9 %) (vgl. Tabelle A5). Als bevorzugte Genres wurden Mystery/Thriller (95 Personen; 57,6 %), Science-Fiction (94 Personen; 57,0 %) und Action (82 Personen; 49,7 %) angegeben (vgl. Tabelle A6). Bei der Frage nach den wichtigsten Filmelementen wurden besonders häufig die Handlung (117 Personen; 70,9 %) und die emotionale Wirkung (82 Personen; 49,7 %) genannt (vgl. Tabelle A7).

Aus den Antworten zur Wahrnehmung wiederkehrender Geschichten und Motive in Filmen zeigt sich, dass die Mehrheit diese wiederkehrenden Muster mindestens gelegentlich wahrnimmt, tendenziell oft bis sehr oft. Die genaue Verteilung der Antworten ist in Abbildung 2 dargestellt. 55 der Befragten nehmen die wiederkehrenden Geschichten und Motive sehr oft wahr (33,3 %), 70 Befragte oft (42,4 %) und 33 gelegentlich (20,0 %).

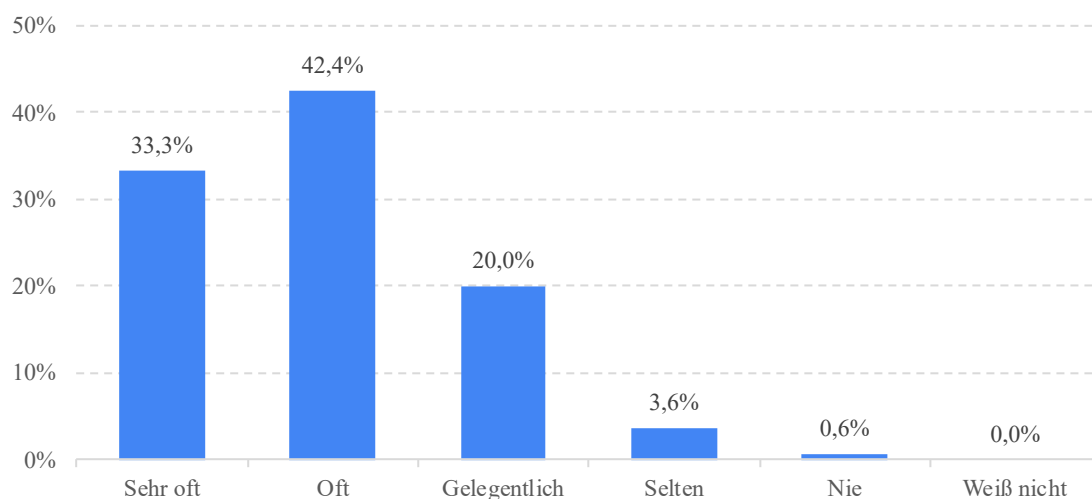


Abbildung 2: Wahrnehmung wiederkehrender Geschichten und Motive in Filmen. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, n = 165.

Die Auswertung der skalierenden Fragen beruht auf Mittelwerten zwischen 1 und 5, wobei die Werte 1 als „Stimme gar nicht zu“ und 5 als „Stimme voll zu“ codiert sind. Bei der Bewertung des Zusammenhangs zwischen Handlungsmustern und älteren Erzählformen zeigt sich ein

Mittelwert von ca. 4,1, was auf eine insgesamt höhere Zustimmung hinweist. Die Wichtigkeit symbolischer Ebenen liegt durchschnittlich bei einem Wert von 3,7, das bewusste Achten auf Handlungsmuster in Filmen bei 3,6 und die verstärkte emotionale Wirkung durch vertraute Motive oder Symbole bei 3,4. Einen Überblick über die Mittelwerte bietet Abbildung 3.

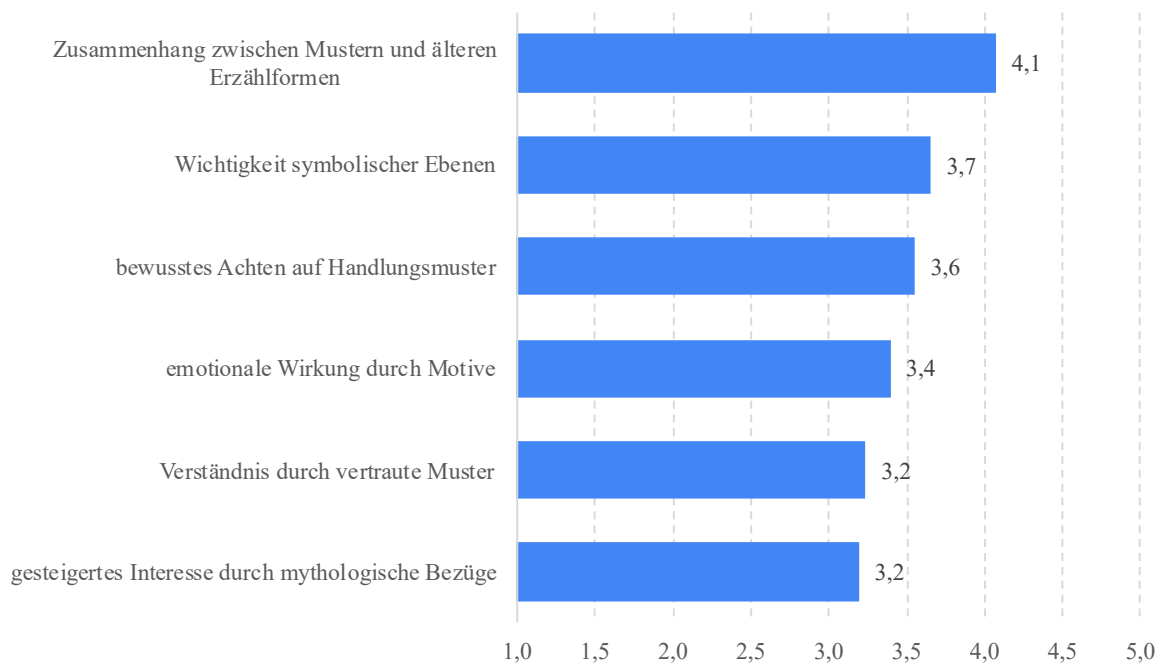


Abbildung 3: Bewertung von Handlungsmustern, Symbolik und mythologischen Bezügen. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, n = 164–165.

5.3.3 Kenntnis und Relevanz griechischer Mythologie

Um sowohl das Wissen als auch die empfundene Relevanz griechischer Mythologie im Film und der Gesellschaft zu untersuchen, wurden in diesem Abschnitt ebenfalls skalierende Fragen gestellt. Die Mittelwerte liegen insgesamt im mittleren Bereich. Die persönliche Einschätzung zum Wissen über griechische Mythologie beläuft sich auf einen Mittelwert von 2,9, wobei 1 für kein Wissen und 5 für sehr gutes Wissen steht. Die empfundene Relevanz der griechischen Mythologie, gemessen zwischen 1 (Gar nicht relevant) und 5 (Sehr relevant), liegt für den Film bei einem Wert von 2,9 und für die Gesellschaft bei 2,5 (vgl. Tabelle A10).

Zudem wurde die Bekanntheit griechisch-mythologischer Figuren untersucht. Daraus ergab sich, dass insbesondere die Figuren Zeus, Achilles, Aphrodite, Odysseus und Hermes einen höheren Bekanntheitsgrad aus der vorgegebenen Liste der Figuren aufweisen. Während

Orpheus mit 132 Nennungen (80,0 %) ebenfalls vergleichsweise bekannt ist, fallen die Werte für Morpheus (107 Nennungen; 64,8 %) Ariadne (59 Nennungen; 35,8 %) und Eurydike (77 Nennungen; 46,7 %) niedriger aus. Besonders gering ist die Bekanntheit der Figur Galathea (25 Nennungen; 15,2 %) (vgl. Tabelle A11).

5.3.4 Wahrnehmung mythologischer Parallelen in den Analysefilmen

In diesem Abschnitt des Fragebogens wurde auf die Wahrnehmung der für die Analyse ausgewählten Filme eingegangen. Zunächst wurden die Teilnehmer nach der Bekanntheit der Filme *Inception*, *Her* und *The Matrix* gefragt, um diese für die spezifischen Fragen zu Parallelen zu filtern. Für *Inception* geben 36 Befragte (21,8 %) an, den Film sehr gut zu kennen und 52 Befragte (31,5 %) gut. Bei dem Film *The Matrix* sind es 42 mit sehr guter Kenntnis (25,5 %) und 54 mit guter Kenntnis (32,7 %). Die insgesamt geringen Werte von 9 Personen (5,5 %) mit sehr guter Kenntnis und 16 (9,7 %) mit guter Kenntnis im Falle des Films *Her* müssen in der Diskussion im Kontext ihrer Aussagekraft berücksichtigt werden (vgl. Tabelle A12).

Die Erkennung mythologischer Parallelen in den genannten Filmen basiert auf den Antworten der zuvor gefilterten Befragten, sodass sich die prozentualen Anteile hier nicht auf die vollständigen 165 Teilnehmer beziehen. *The Matrix* weist in diesem Fall mit 53 Ja-Antworten von insgesamt 96 gültigen Antworten den höchsten Anteil erkannter mythologischer Parallelen auf. Bei *Inception* erkennen 25 von 88 Befragten mythologische Parallelen. *Her* weist aufgrund der geringeren Filmkenntnis lediglich 25 Antworten auf, von denen 6 mythologische Parallelen bejahen. Siehe dazu Abbildung 4.

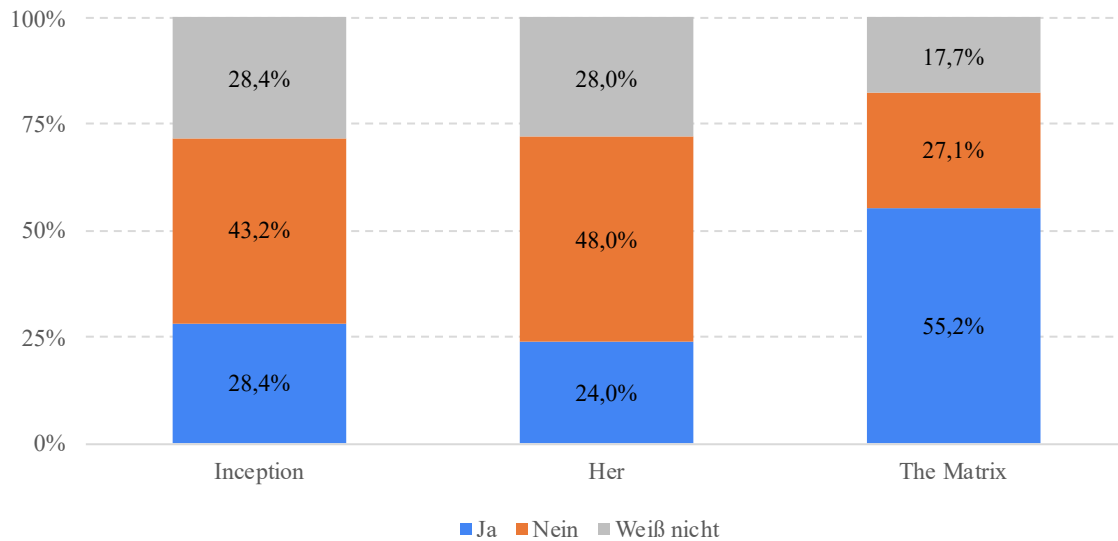


Abbildung 4: Erkennung griechisch-mythologischer Parallelen in den untersuchten Filmen. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage; gültige Antworten: *Inception* n = 88, *Her* n = 25, *The Matrix* n = 96.

Anschließend an die geschlossene Frage zur Erkennung mythologischer Parallelen folgte jeweils eine offene Frage, in der die Befragten mögliche Bezüge konkret benennen konnten. Hierfür wurden die Daten codiert und nach thematischen Kategorien eingeordnet, welche auf Grundlage der herausgearbeiteten Analyseaspekte und der sich wiederholenden Inhalte der Antworten basieren (vgl. Tabelle A14–A16). Da einzelne Antworten mehreren Kategorien zugeordnet werden konnten, beziehen sich die Prozentwerte auf die Anzahl gültiger Antworten und können insgesamt summiert mehr als 100 % ergeben. Daraus resultiert bei *Inception* ein oft erkanntes Ariadne- und Labyrinth-Motiv. Auch die narrativen Strukturen der Katabasis und der Heldenreise werden von den Befragten genannt, wie auch in geringerer Anzahl das Orpheus/Eurydike- und Theseus/Minotaurus-Motiv. Die Abbildung 5 veranschaulicht die Werte der einzelnen Codes.

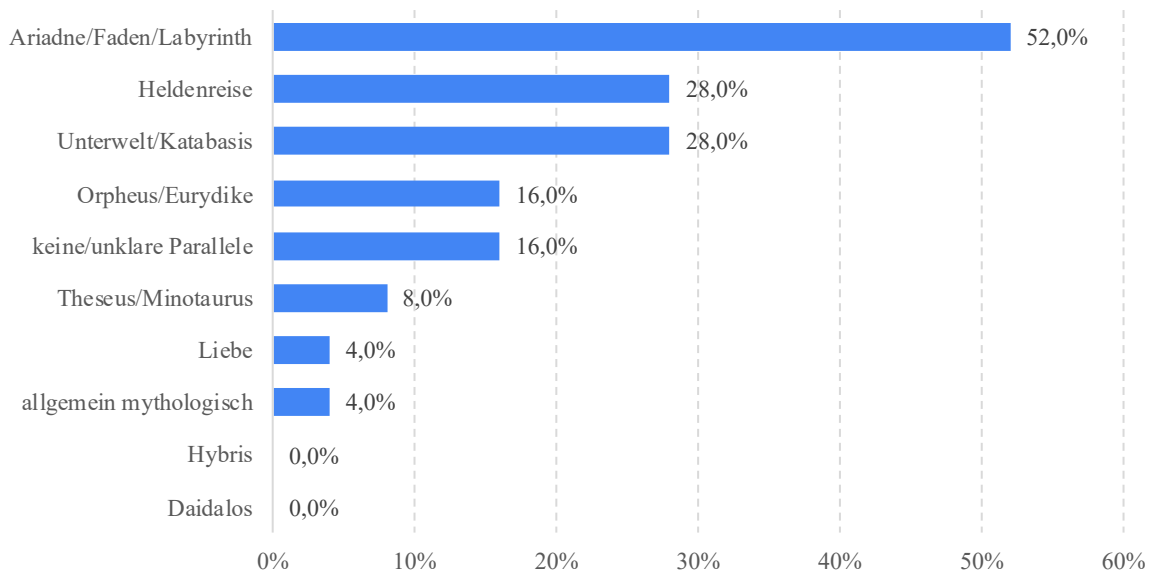


Abbildung 5: Offene Nennungen zu mythologischen Parallelen in Inception nach Codekategorien. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, gültige offene Antworten: $n = 25$.

Bei *Her* ergeben sich insgesamt nur sieben gültige offene Antworten. Diese weisen auf den in der Analyse behandelten Pygmalion-Mythos hin sowie auf das Motiv der Liebe. Auch allgemein mythologische Bezüge wurden genannt (vgl. Tabelle A15).

The Matrix weist mit 52 gültigen offenen Antworten die größte Zahl auswertbarer Nennungen auf. Die am häufigsten genannten Kategorien bestehen aus der Figur Morpheus und dem damit einhergehenden Traum-Motiv (33 Nennungen; 63,5 %) als auch dem Motiv des Orakels und des Schicksals (17 Nennungen; 32,7 %). Die vollständige Verteilung der kategorisierten Antworten ist der Abbildung 6 zu entnehmen.

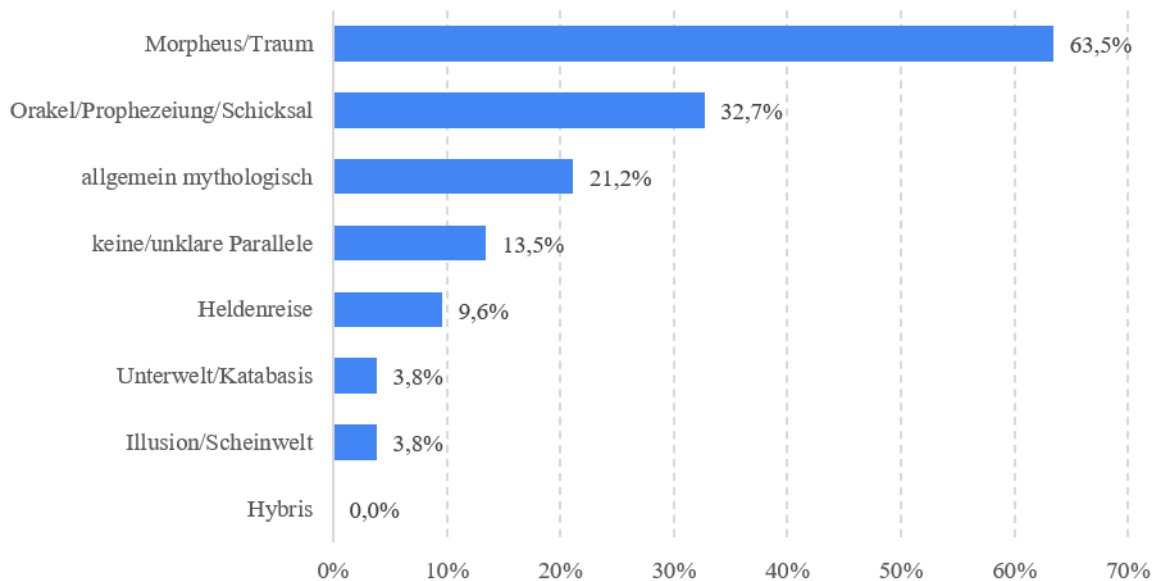


Abbildung 6: Offene Nennungen zu mythologischen Parallelen in *The Matrix* nach Codekategorien. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, gültige offene Antworten: $n = 52$.

5.3.5 Offene Nennungen zu griechischer Mythologie und Filmbeispielen

Die offenen Fragestellungen bezüglich der spontanen Nennung griechisch-mythologischer Mythen, Figuren und Symbole wurden ebenfalls kategorisiert ausgewertet. Am häufigsten wurden Götterfiguren (113 Nennungen; 77,9 %), Elemente grundlegender mythischer Erzählungen (86 Nennungen; 59,3 %) und Heldenfiguren (62 Nennungen; 42,8 %) genannt. Die Häufigkeitswerte für Motive und Symbole, allgemein mythologische Elemente und Bezüge aus der Popkultur können aus Tabelle A17 entnommen werden.

Zur Frage nach weiteren Filmbeispielen mit Bezügen zur griechischen Mythologie wurden 45 Angaben (56,3 %) der Kategorie explizit griechisch-mythologische Filme zugeordnet. Weitere 36 Angaben (45,0 %) zählen zu implizit griechisch-mythologischen oder motivischen Bezügen und 27 Angaben (33,8 %) zu grundlegend antik-historischen Filmen.

5.4 Diskussion

Aus den 165 gültigen Fragebögen ergibt sich zusammenfassend ein erhöhtes Interesse an Geschichte und Mythologie. Wiederkehrende Geschichten und Motive werden grundsätzlich häufig in Filmen wahrgenommen, wobei hierzu ein Zusammenhang zwischen den Mustern und älteren Erzählformen empfunden wird. Das selbst eingeschätzte Wissen der Befragten zu

griechischer Mythologie wird als eher mittelmäßig eingeordnet sowie die Relevanz griechischer Mythologie für Filme und die Gesellschaft generell. Die Ergebnisse weisen auf eine klare Bekanntheit populärer mythologischer Götterfiguren wie Zeus oder Aphrodite hin, wobei oft auch Heldenfiguren erkannt werden. Die konkreten mythologischen Parallelen werden je nach Film unterschiedlich stark erkannt, wobei *The Matrix* die höchste Anzahl an Erkennungen aufweist. Der Film *Her* ist insgesamt eher als unbekannt einzuordnen. Diese Ergebnisse werden in den folgenden Kapiteln in Bezug auf die Analyse, die Aussagekraft und die Forschungsfrage eingeordnet.

5.4.1 Einordnung der zentralen Ergebnisse

Die tendenziell hohe Wahrnehmung sich wiederholender Geschichten und Motive in Filmen deutet darauf hin, dass narrative Strukturen und Motive, wie die Heldenreise und Katabasis oder Liebe und Hybris grundsätzlich wahrgenommen werden. Darüber hinaus tragen diese Muster zur emotionalen Wirkung und Interpretation bei. Dies stützt die Annahme, dass moderne Filme auf vertraute Strukturen zurückgreifen können, um sowohl die emotionale Auseinandersetzung als auch das Verständnis der Handlung zu fördern. Der hohe Mittelwert beim Zusammenhang zwischen modernen Handlungsmustern und älteren Erzählformen zeigt, dass derartige Bezüge bei den Befragten grundsätzlich erkennbar sind. Hier ist zu beachten, dass die konkrete Zuordnung zur griechischen Mythologie noch nicht stattfindet.

Die Selbsteinschätzung zum Wissen über griechische Mythologie lässt sich bei den Befragten aufgrund des Mittelwertes als mittelmäßig einstufen. Diese Annahme wird zudem durch die spontanen Nennungen mythologischer Figuren als auch die Abfrage nach der Kenntnis bestimmter Figuren bestärkt. Bei der spontanen Nennung sind insbesondere Götterfiguren vertreten, wobei auch wesentliche Mythen und Helden erwähnt werden. Die darauffolgende Frage nach der Bekanntheit bestimmter Figuren zeigt vergleichbar hohe Kenntniswerte bei Göttern und Helden, während analyserelevante Figuren wie Ariadne, Galathea oder Eurydike zwar erkannt werden, jedoch von weniger als der Hälfte der Befragten. Als mögliche Gründe dieser unterschiedlichen Werte können die popkulturelle Präsenz der jeweiligen Figuren und die individuell ausgeprägten Wissensstände der Befragten herangezogen werden. Für die Stichprobe bedeutet das, dass griechische Mythologie besonders in Form von Einzelgestalten präsent ist. Dies ist insofern interessant, da die weniger bekannten mythologischen Figuren dementsprechend seltener erkannt werden können. Darüber hinaus werden die gesellschaftliche

Relevanz und der Stellenwert griechischer Mythologie für das Medium Film als eher moderat angesehen.

Die Erkennung griechisch-mythologischer Bezüge in den Analysefilmen ist unterschiedlich stark ausgeprägt. Während bei *The Matrix* mehr als die Hälfte der Befragten Bezüge erkennen können, sind es bei den Filmen *Inception* und *Her* deutlich weniger. Dies kann damit zusammenhängen, dass *The Matrix* mit Morpheus, dem Orakel und dem Prophezeiungs-Motiv deutlichere Bezüge zur griechischen Mythologie aufweist. *Inception* zeigt ähnlich starke Parallelen mit der Ariadne-Figur, jedoch werden diese im Vergleich weniger oft als mythologisch eingeordnet. *Her* ist aufgrund der geringen Bekanntheit unter den Befragten nur eingeschränkt auswertbar, zeigt aber ebenfalls der Analyse ähnelnde Ergebnisse im Bezug auf den Pygmalion-Mythos.

Zwar werden wiederkehrende Muster allgemein erkannt und eine Verbindung zu älteren Erzählformen hergestellt, jedoch zeigen die Ergebnisse, dass konkret griechisch-mythologische Bezüge im Vergleich seltener identifiziert werden. Diese Erkenntnis könnte dafür sprechen, dass mythologische Strukturen und Motive zur Wahrnehmung und Deutung in Filmen beitragen, sie jedoch durch ihre impliziten Formen nicht direkt als griechische Mythologie identifiziert werden. Weitere Faktoren für die Identifikation griechisch-mythologischer Bezüge innerhalb der Befragung sind der Bekanntheitsgrad der Filme, die individuelle Kenntnis der Figuren und die Art der expliziten Darstellung der Parallelen.

Zusammengefasst zeigen die Ergebnisse, dass innerhalb der Stichprobe wiederkehrende narrative Muster wahrgenommen werden und ein mittleres selbst eingeschätztes Wissen zur griechischen Mythologie vorhanden ist. Die konkrete Erkennung griechisch-mythologischer Bezüge hängt dabei vom individuellen Wissensstand, der Filmkenntnis und der transformierten Darstellung des mythologischen Stoffes ab. Zudem wird deutlich, dass explizitere Bezüge, wie in Form von Namen, stärker wahrgenommen werden als stärker transformierte mythologische Elemente.

5.4.2 Bezug zur Filmanalyse

Für *Inception* geben weniger als ein Drittel der Befragten an, überhaupt Parallelen zur griechischen Mythologie im Film wahrzunehmen. Daraus ergeben sich insgesamt 25 von 88 möglichen Angaben zu konkreten mythologischen Bezügen. Der größte Anteil dieser Angaben

bezieht sich auf die Ariadne-Figur und das Labyrinth-Motiv. Weniger als ein Drittel der offenen Antworten nennen jeweils die narrativen Strukturen der Unterwelt- oder Heldenreise. Diese Ergebnisse spiegeln die in der Analyse behandelten mythologischen Elemente wider. Die geringe Anzahl wahrgenommener Parallelen spricht dafür, dass *Inception* die griechisch-mythologischen Strukturen und Motive eher implizit transformiert, wodurch sie weniger erkennbar für die Rezipienten werden, in ihrer Funktion jedoch gleichsam wirken.

Der Film *Her* weist eine deutlich geringere Bekanntheit mit insgesamt 25 von 165 möglichen Ja-Antworten auf, daher sind die daraus entstehenden Erkenntnisse nur begrenzt repräsentativ. In den sechs offenen Nennungen werden allgemein mythologische Elemente am häufigsten genannt, während darüber hinaus zwei Nennungen direkt auf den Pygmalion-Mythos verweisen und eine weitere auf das Motiv der Liebe. Der analytisch starke Transformationsaspekt des Pygmalion-Mythos erscheint dadurch in der Befragung rezeptionsschwach, was verdeutlichen könnte, dass implizite Bezüge zur griechischen Mythologie primär in der wissenschaftlichen Analyse erkannt werden und weniger in der Zuschauerwahrnehmung. Aus der Stichprobe geht zudem hervor, dass die Figur der Galathea als vermenschlichte Statue innerhalb des Pygmalion-Mythos ebenfalls eine geringe Bekanntheit aufweist, was ebenfalls als Faktor für dessen schwache Rezeption angesehen werden kann. Dieser Indikator ist jedoch nur bedingt für die Bekanntheit des Pygmalion-Mythos geeignet, da Pygmalion die zentrale Figur der Analyse ist und die Statue in den genutzten Primärquellen nicht namentlich gekennzeichnet wird.

Im Vergleich aller drei analyserelevanten Filme sticht *The Matrix* durch seine Bekanntheit heraus. Aus 96 Personen mit mindestens guter Filmkenntnis geben 53 an, griechisch-mythologische Parallelen in *The Matrix* erkennen zu können. Die Untersuchung der daraus folgenden offenen Nennungen der Parallelen ergeben ebenfalls ein Ergebnis, welches die Analyse zum Großteil widerspiegelt. Zentral sind hier der explizite Morpheus-Bezug, das Orakel und das Prophezeiungs- und Schicksals-Motiv. Daraus ergibt sich, ähnlich wie schon bei *Inception*, dass insbesondere explizite mythologische Namen dazu beitragen, die Bezüge zur griechischen Mythologie zu erkennen und somit auch die Funktionen der Figuren im Kontext ihres mythologischen Ursprungs zu interpretieren. Die ebenfalls relevanten narrativen Strukturen der Katabasis und Heldenreise zeugen von einer geringeren Wahrnehmung, was insofern für ihren impliziten Charakter innerhalb von *The Matrix* spricht.

Insgesamt zeigt sich, dass mythologische Bezüge vor allem durch explizite Namen, Figuren und klar erkennbare Motive wahrgenommen werden. Komplexere Strukturen oder implizit

dargestellte Elemente der griechischen Mythologie, wie Unterweltreisen, Liebe oder Hybris, zeugen zwar von einer ihrem Ursprung entsprechenden Wirkung, sind jedoch in Bezug auf die bewusste Rezeption des Zuschauers weniger auffällig. Dadurch entsteht eine Unterscheidung zwischen analysierbaren Bezügen und für den Rezipienten wahrnehmbaren Parallelen griechischer Mythologie im Film. Die Befragung dient nicht zwingend der Bestätigung der Filmanalyse, verdeutlicht allerdings, dass die Aspekte der Analyse teilweise von Rezipienten wahrgenommen werden konnten. Somit unterstützt die empirische Untersuchung die Annahme, dass sich narrative Strukturen, Figuren und Motive der griechischen Mythologie weiterhin als übertragbar auf moderne Kontexte im Film erweisen und so fortwährend relevant bleiben, obwohl deren Einfluss nicht immer bewusst wahrgenommen wird.

5.4.3 Grenzen der Befragung und methodische Kritik

Die Ergebnisse aus der Befragung müssen aufgrund verschiedener methodischer Einschränkungen vorsichtig interpretiert werden. Zunächst können mit den Erkenntnissen keine repräsentativen Rückschlüsse auf die Gesamtheit aller Rezipienten gezogen werden, da diese stets im Rahmen der Stichprobe betrachtet werden müssen. Daraus ergibt sich weniger eine allgemeingültige statistische Überprüfung, sondern eine erste Erfassung von Tendenzen.

Bei der Stichprobe handelt es sich zudem um eine Gelegenheitsstichprobe. Die Zusammensetzung der Befragten ergibt daher einen höheren Anteil an Personen mit höherem Bildungsgrad und größerem Interesse an Film und Mythologie. Dadurch könnten die Ergebnisse der mythologischen Bezüge stärker beeinflusst worden sein, als es in einer breiteren Zufallsstichprobe der Fall wäre.

Die Auswahl der Filme im Kontext ihrer Bekanntheit ergeben ebenfalls eine Einschränkung. Aufgrund der stark unterschiedlichen Bekanntheitsgrade von *The Matrix*, *Inception* und *Her* lassen sich die filmspezifischen Ergebnisse nicht gleichsam gewichten.

Das Wissen der Befragten zur griechischen Mythologie wurde auf Grundlage ihrer Selbsteinschätzung und von Abfragen zu Figuren untersucht und nicht objektiv geprüft, wodurch das individuelle Wissen über- oder unterschätzt werden könnte. Zudem lässt die Bekanntheit einer Figur nicht zwangsläufig auf ein genaues Wissen über den jeweiligen Mythos schließen.

Der Fragebogen wurde eigenständig entwickelt, wodurch Unklarheiten zu Fragen oder durch mehrdeutige Begriffe entstanden sein könnten, die die Vergleichbarkeit einzelner Antworten allgemein beeinflussen.

Auch die Zuordnung der offenen Antworten zu thematischen Kategorien beruht auf einer interpretativen Auswertung, sodass die Codierungen nicht unbedingt als objektiv anzusehen sind.

Letztlich liefert die Befragung aufgrund ihres explorativen Charakters dennoch relevante Hinweise. Eine repräsentative Aussage zur Wahrnehmung mythologischer Bezüge ist nicht möglich, jedoch dient die Untersuchung als ergänzendes Mittel der qualitativen Analyse, um Tendenzen innerhalb der Stichprobe in Bezug auf Wahrnehmung griechisch-mythologischer Parallelen aufzuzeigen.

5.4.4 Bedeutung der empirischen Untersuchung für die Forschungsfrage

Zusammenfassend erfüllt die vorliegende empirische Untersuchung eine ergänzende Funktion zur qualitativen Filmanalyse, indem sie eine rezeptionsbezogene Perspektive einbringt. Aufgrund ihres explorativen Charakters soll sie die Analyse nicht beweisen, sondern Tendenzen im Kontext der Wahrnehmung griechischer Mythologie in modernen Filmen aufzeigen. Als wichtiger Befund kann die grundlegende Wahrnehmung von Handlungsmustern und sich wiederholender Motive genannt werden. Diese werden von einem großen Teil in Verbindung mit älteren Erzählformen gebracht, was für eine grundlegend vorhandene Wahrnehmung älterer narrativer Strukturen spricht. Die Erkennung konkreter griechisch-mythologischer Bezüge hängt stark von den Faktoren der Filmbekanntheit, dem individuellen Kenntnisstand der griechischen Mythologie und dem Grad der Transformation des mythologischen Stoffes ab. Die Untersuchung zeigt, dass insbesondere explizit dargestellte Bezüge, wie Namen oder Figuren, in Filmen deutlicher erkannt werden als implizite und stärker transformierte Erzählstrukturen und Motive. Dies ist im Rahmen der Forschungsfrage bedeutsam, da es den eher impliziten Charakter moderner Mythen transformation betont und zugleich die mögliche Rezeption der explizit transformierten mythologischen Elemente verdeutlicht. Als Ergänzung zur Filmanalyse zeigt die empirische Untersuchung, dass griechisch-mythologische Transformationen in modernen Filmen nicht zwangsläufig erkannt werden müssen, um analytisch nachweisbar und für gegenwärtige Filminterpretationen relevant zu sein.

6 Fazit und Ausblick

Ziel der vorliegenden Arbeit war die Untersuchung des Einflusses griechischer Mythologie auf moderne Filme. Dabei wurde insbesondere auf die Frage eingegangen, inwiefern moderne Filme die griechisch-mythologischen Elemente transformieren, wie sie in einen zeitgenössischen Kontext übertragen werden und inwiefern diese Transformationen bei den Rezipienten wahrgenommen werden. Im Mittelpunkt standen hierfür keine direkten Adaptionen des antiken Stoffes, sondern Filme, die die mythologischen Bezüge auf primär implizite Art und Weise aufgreifen und adaptieren. Um die Forschungsfrage beantworten zu können wurden die Filme *Inception*, *Her* und *The Matrix* nach vorhandenen Transformationen analysiert und ergänzend dazu eine empirische Untersuchung in Form einer Befragung durchgeführt, welche die Analyse um eine wahrnehmungsbezogene Ebene erweitert.

Aus der qualitativen Analyse zu *Inception* ergeben sich vor allem Transformationen in psychologischer Form. Während das Ariadne- und Labyrinth-Motiv in eine Struktur der Traumarchitektur umgewandelt wird, kann auch der Limbus als eine moderne unterbewusste Form der mythologischen Unterwelt interpretiert werden. Der damit einhergehende Bezug zum Mythos von Orpheus und Eurydike durch Cobb und Mal wird in eine Erzählung über Schuld, Verantwortung und das Loslassen einer geliebten Person umgewandelt, um einen psychologischen Verarbeitungsprozess darzustellen. Narrative Strukturen werden durch eine innere Reise der Selbstreflexion erweitert und mittels der transformierten Katabasis als Reise in das eigene Unterbewusste ermöglicht. Die Liebe als handlungstreibendes Motiv des Selbstfindungsprozesses oder die Hybris in Form der Manipulation des menschlichen Bewusstseins werden im Film ebenso abgebildet. Insgesamt wird die griechische Mythologie in *Inception* zu einer psychologischen und technologischen Interpretation zeitgenössischer Konfliktthemen transformiert. Dabei bleiben zentrale Funktionen der mythologischen Motive teilweise erhalten, werden jedoch in moderne Kontexte von Bewusstsein, Trauma und Identität übertragen und erweitert.

Für den Film *Her* zeigen sich die Transformationen wesentlich am Bezug zum Pygmalion-Mythos. Dabei wird der Wunsch der künstlerischen Figur nach körperlicher Nähe umgewandelt in ein Verlangen Theodores nach emotionaler Intimität. Aus der mythischen Statue wird hier eine technologische künstliche Intelligenz, welche nicht durch göttlich-religiöse Intervention zum Leben erweckt wird, sondern durch algorithmische Weiterentwicklung ihren Charakter erhält. Zudem lässt sich die aristotelische Tragödienstruktur auf den Film übertragen. Diese

wird mittels einer psychologischen Verlust- und Entwicklungsgeschichte dargestellt und kann als kathartische Verarbeitung der im Film behandelten Konflikte gedeutet werden. Darüber hinaus wird die Tragödie um ein optimistisches Ende mittels emotionaler Reife erweitert. Der Glaube an die Erfüllung menschlicher Bedürfnisse durch technischen Fortschritt kann als Hybris gedeutet werden. Das Motiv der Liebe wirkt hier erneut als Motor der Handlung, wobei dessen Ziel der Erfüllung zu einer Möglichkeit der Selbstfindung und der Auseinandersetzung mit menschlichen Beziehungen transformiert wird. Die griechische Mythologie wird in *Her* zu einer Interpretation moderner zwischenmenschlicher Konflikte und zum Diskurs über die Grenzen künstlicher Intelligenz im sozialen Rahmen.

In *The Matrix* werden die Bezüge zur griechischen Mythologie insbesondere durch Figurenfunktionen und narrative Strukturen sichtbar. Die Figur des Morpheus wird von einer Traumgestalt in eine Mentorfigur transformiert, die dem Protagonisten Neo aus der Scheinrealität hinaus hilft. Dadurch wechselt sich die Funktion von einer illusionsstiftenden Figur im Mythos zu einer Figur der Aufklärung im Film. Die mythisch-religiöse Stätte des delphischen Orakels wird zu einem technischen Programm innerhalb der Matrix transformiert. Ähnlich wie bei *Inception* wird die Heldenreise in *The Matrix* um eine psychologische Dimension erweitert, in der Neo nicht nur äußere Herausforderungen bewältigen, sondern auch seine eigene Rolle als Auserwählter erkennen und annehmen muss. Die mythologische Katabasis und der Abstieg in das Jenseits werden in *The Matrix* zu einer Erkenntnis der Wahrheit der dystopischen Realität. Das Motiv des Schicksals und der Prophezeiung wird modernisiert, sodass der Held seine Bestimmung durch eigene Entscheidungen und Selbsterkenntnis erfüllen muss, statt durch göttliche Beeinflussung. Die Strafe der menschlichen Hybris erfolgt im Film nicht durch Götter, sondern durch die selbst geschaffene Technologie in Form von künstlicher Intelligenz und Maschinen. Somit werden die griechisch-mythologischen Stoffe auch in *The Matrix* technologisiert, säkularisiert und psychologisiert.

Anhand der Analyseergebnisse lässt sich die Forschungsfrage dahingehend beantworten, dass griechische Mythologie in modernen Filmen durch Figuren, narrative Strukturen und Motive transformiert wird. Aus den untersuchten Filmen ergeben sich sowohl implizite als auch explizite Transformationen von göttlichen und mythischen Elementen zu menschlichen, technologischen und psychologischen Strukturen, die für den Rezipienten als Anlass zum Diskurs zeitgenössischer Konflikte dienen können. Die Funktionen der ursprünglich mythologischen Erzählstrukturen bleiben insoweit erhalten, werden allerdings durch zusätzliche Ebenen erweitert. Dadurch erscheint die griechische Mythologie weniger als

historischer Stoff für Nacherzählungen, sondern vielmehr als narrative und wandelbare Vorlage für Interpretationen moderner Themenkomplexe.

Die empirische Untersuchung erweitert die Ergebnisse um eine wahrnehmungsbezogene Perspektive. Sie zeigt, dass wiederkehrende narrative Muster in der Stichprobe grundsätzlich erkannt werden. Die direkte Identifikation griechisch-mythologischer Parallelen erfolgt dagegen selektiver, da diese von Faktoren wie Filmpopularität, Wissensstand zur Mythologie und der Explizitheit der transformierten Elemente abhängig ist. Während klar explizite Inhalte wie Namen oder konkrete Figuren deutlich sichtbarer für den Rezipienten sind, werden stärker implizite Bezüge zur griechischen Mythologie seltener erkannt und bleiben häufiger nur auf der Analyseebene erschließbar. Damit macht die Befragung deutlich, dass mythologische Transformationen nicht zwingend sichtbar sein müssen, um einen narrativen Mehrwert für Filme zu ermöglichen.

Durch die Auswahl von drei Analysefilmen ist die Aussagekraft der Ergebnisse dahingehend begrenzt. Zudem beruht die Filmanalyse auf einer qualitativen und interpretativen Herangehensweise, wodurch die Erkenntnisse nicht als allgemeingültige Deutungen zu verstehen sind. Auch die empirische Untersuchung kann aufgrund ihres explorativen Charakters nicht als repräsentativ angesehen werden, wodurch die daraus gewonnenen Erkenntnisse nur im Rahmen der Stichprobe betrachtet werden müssen.

An diese Arbeit anknüpfend können repräsentative empirische Untersuchungen mittels größerer Stichprobe durchgeführt werden, um weiterführende Fragen zur Rezeption des griechisch-mythologischen Stoffes beantworten zu können. Zudem wäre ein psychologischer Ansatz interessant, um die emotionale Wirkung und die Auseinandersetzung der Rezipienten mit den gezeigten Transformationen zu beleuchten. Eine erweiterte Mediengrundlage durch grundsätzlich mehr Filme, differenzierte Filmgenres oder Serienformate könnte zeigen, ob griechische Mythologie dadurch anders umgewandelt wird und wirkt.

Letztlich bietet die griechische Mythologie eine für Filmschaffende flexible Sammlung narrativer Vorlagen. Diese können besonders in gegenwärtigen Kontexten von künstlicher Intelligenz und psychologischen Konfliktfeldern einen gesellschaftlichen Diskurs fördern, wie technologische und psychologische Beispiele zeigen. Dabei müssen die griechisch-mythologischen Bezüge nicht zwingend explizit dargestellt werden, um zusätzliche Interpretationsebenen für die Filmrezeption zu eröffnen. Aus der Sicht des Publikums erscheint

ein grundlegendes Wissen zu mythologischen Inhalten insofern sinnvoll, dass im Film transformierte Inhalte tiefer gedeutet und bewusster wahrgenommen werden können.

Die Annahme besteht fortwährend darin, dass die griechische Mythologie auch gegenwärtig relevant ist. Somit kann sie auch zukünftig als narrativer Fundus für Filmschaffende dienen, wobei moderne Entwicklungen der Gesellschaft als Interpretationsmöglichkeiten des antiken Stoffes genutzt werden können.

Literaturverzeichnis

Antike Quellen

Apollodor: Götter- und Heldensagen / Bibliothek. Berlin De Gruyter 2011.

Aristoteles: Poetik. Berlin AKADEMIE VERLAG 2011.

Hesiod: Theogonie. Berlin De Gruyter 2012.

Homer: Ilias. Berlin De Gruyter 2014.

Homer: Odyssee. Berlin De Gruyter 2014.

Ovid: Metamorphosen. Berlin De Gruyter 2017.

Forschungsliteratur

Braun, Lea: Arbeit an der Zukunft: Prophetische Voraussagen als Motor von Erkenntnis- und Entscheidungsprozessen in der mittelhochdeutschen Literatur um 1200 (Nibelungenlied und Parzival). In: Christiane Witthöft (Hg): Kompromissfindung in der Literatur und Kultur des Mittelalters. De Gruyter 2023, S. 405–434.

Breiner, Tobias C.: Psychologie des Geschichtenerzählens. 1. Auflage. Heidelberg Springer-Verlag 2019.

Bremmer, Jan: What is a Greek Myth? In: Jan Bremmer (Hg): Interpretations of Greek Mythology. London Croom Helm Ltd 1987, S. 1–9.

Burkart, Günter: Liebe: historische Formen und theoretische Zugänge. In: Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung. Springer VS, Wiesbaden 2018, S. 1–10.

Burkert, Walter: Structure and History in Greek Mythology and Ritual. 1. Auflage. Berkeley University of California Press 1979.

Campbell, Joseph: The Hero with a Thousand Faces. 3. Auflage. Novato, Calif. New World Library 2008.

Eckert, Georg: Idealbilder von Führung. Vergegenwärtigte Helden in Antikfilmen. In: Martin Lindner und Nils Steffensen (Hg): *Classical Heroes in the 21st Century: New Perspectives on Contemporary Cinematic Narratives of Antiquity*. Baden-Baden Ergon – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft 2023, S. 15–28.

Hafci, Busra/Gul Erbay Asliturk: SUPERHEROES: MYTHS OF MODERN AGE? In: *Idil Journal of Art and Language* 6, Nr. 30 (2017), S. 497–510.

Jamme, Christoph: Mythos - Kulturphilosophische Zugänge. In: Brigitte Krüger (Hg): *Mythos und Kulturtransfer: Neue Figurationen in Literatur, Kunst und modernen Medien*. 1. Aufl. Bielefeld Transcript Verlag 2014, S. 19–40.

Jamme, Christoph, und Stefan Matuschek: *Handbuch der Mythologie*. 1. Auflage. Freiburg Phillip von Zabern in wbg in Herder 2014.

Kaufmann, Walter Arnold: *Tragedy and philosophy*. Princeton, NJ Princeton Univ. Press 1992.

Männlein-Robert, Irmgard: Seelenreise und Katabasis. Literarische und philosophische Konturen einer Denkfigur. In: Irmgard Männlein-Robert (Hg): *Seelenreise und Katabasis: Einblicke ins Jenseits in antiker philosophischer Literatur*. Berlin De Gruyter 2021, S. 1–8.

Precht, Peter/Franz-Peter Burkard: Schicksal. In: Peter Precht und Franz-Peter Burkard (Hg): *Metzler Lexikon Philosophie*. Stuttgart J.B. Metzler 2008

Preller, Ludwig: *Griechische Mythologie*. Berlin Weidmann 1872.

Stulov, Yuri: Grundlagen der Literaturgeschichte. In: Anneli Fjordevik und Jörg Roche (Hg): *Angewandte Kulturwissenschaften*. 1. Aufl. Tübingen Narr Francke Attempto Verlag 2019, S. 19–40.

Vogler, Christopher: *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. 3. Auflage. Vereinigte Staaten Michael Wiese Productions 2007.

Internetquellen

Box Office Mojo: *Her*. Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
<https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr3107344901/>.

Box Office Mojo: *Inception*. Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
<https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr1400852997/>.

Box Office Mojo: *The Matrix*. Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
<https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr979587589/>.

IMDb: *Her* (2013). Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
https://www.imdb.com/de/title/tt1798709/?ref_=ext_shr_lnk.

IMDb: *Inception* (2010). Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
https://www.imdb.com/de/title/tt1375666/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_4_nm_4_in_0_q_ince.

IMDb: *The Matrix* (1999). Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
https://www.imdb.com/de/title/tt0133093/?ref_=fn_t_1.

Rotten Tomatoes: *Her* (2013). Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
<https://www.rottentomatoes.com/m/her>.

Rotten Tomatoes: *Inception* (2010). Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
<https://www.rottentomatoes.com/m/inception>.

Rotten Tomatoes: *The Matrix* (1999). Zuletzt geprüft am 04.06.2026,
<https://www.rottentomatoes.com/m/matrix>.

Filmverzeichnis

Jonze, Spike (Regie): *Her*. Annapurna Pictures, Stage 6 Films, Vereinigte Staaten 2013.

LeRoy, Mervyn (Regie): *Quo vadis? Quo Vadis*. Sam Zimbalist, Vereinigte Staaten 1951.

Leterrier, Louis (Regie): *Kampf der Titanen. Clash of the Titans*. Warner Bros., Legendary Pictures Vereinigte Staaten 2010.

Maté, Rudolph (Regie): *Der Löwe von Sparta. The 300 Spartans*. 20th Century Studios, Vereinigte Staaten 1962.

Nolan, Christopher (Regie): *Inception*. Warner Bros., Legendary Pictures, Vereinigte Staaten 2010.

Petersen, Wolfgang (Regie): *Troja. Troy*. Warner Bros., Vereinigte Staaten 2004.

Snyder, Zack (Regie): *300*. Warner Bros., Vereinigte Staaten 2006.

Wachowski, Lana und Wachowski, Lilly (Regie): *Matrix. The Matrix*. Warner Bros.,
Vereinigte Staaten 1999.

Wyler, William (Regie): *Ben Hur. Ben-Hur*. Metro-Goldwyn-Mayer, Vereinigte Staaten 1959.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Vereinfachter Stammbaum ausgewählter Götterfiguren der griechischen Mythologie. Eigene Darstellung auf Grundlage von Hesiods <i>Theogonie</i>	15
Abbildung 2: Wahrnehmung wiederkehrender Geschichten und Motive in Filmen. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, n = 165.....	55
Abbildung 3: Bewertung von Handlungsmustern, Symbolik und mythologischen Bezügen. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, n = 164–165.....	56
Abbildung 4: Erkennung griechisch-mythologischer Parallelen in den untersuchten Filmen. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage; gültige Antworten: <i>Inception</i> n = 88, <i>Her</i> n = 25, <i>The Matrix</i> n = 96.	58
Abbildung 5: Offene Nennungen zu mythologischen Parallelen in <i>Inception</i> nach Codekategorien. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, gültige offene Antworten: n = 25.....	59
Abbildung 6: Offene Nennungen zu mythologischen Parallelen in <i>The Matrix</i> nach Codekategorien. Eigene Darstellung auf Grundlage der Umfrage, gültige offene Antworten: n = 52.....	60

Anhang

Anhangsverzeichnis

Fragebogen.....	76
Titel des Fragebogens	76
Einleitung	76
Teil 1: Allgemeines Sehverhalten und Vorlieben.....	76
Teil 2: Wahrnehmung.....	78
Teil 3: Wirkung	81
Teil 4: Verbindung und Kenntnisstand zur griechischen Mythologie	82
Teil 5: Wahrnehmung bestimmter Filme (1/4).....	85
Teil 5.1: Wahrnehmung „Inception“.....	85
Teil 6: Wahrnehmung bestimmter Filme (2/4).....	86
Teil 6.1: Wahrnehmung „Her“	87
Teil 7: Wahrnehmung bestimmter Filme (3/4).....	88
Teil 7.1: Wahrnehmung „The Matrix“	88
Teil 8: Wahrnehmung bestimmter Filme (4/4).....	89
Teil 9: Abschließende Fragen zu den Befragten.....	89
Abschluss	91
Tabellen	92
Stichprobe.....	92
Deskriptive Tabellen	93
Offene Fragen	96

Fragebogen

Titel des Fragebogens

Umfrage zur Wahrnehmung von Handlungsmustern in Filmen

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie an meiner wissenschaftlichen Umfrage teilnehmen.

Diese Umfrage beschäftigt sich mit der Wahrnehmung von Filmen und deren Inhalten. Im Fokus stehen dabei wiederkehrende Elemente in Geschichten sowie deren mögliche Bedeutung für das Filmerlebnis.

Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten – entscheidend ist allein Ihre persönliche Einschätzung.

Die Umfrage ist anonym und dient ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken. Die Bearbeitung dauert etwa 5–10 Minuten.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung.

Hinweis: Mit einem Sternchen (*) markierte Fragen waren Pflichtfragen. Einzelne Fragen wurden abhängig von vorherigen Antworten gefiltert.

Teil 1: Allgemeines Sehverhalten und Vorlieben

Frage 1: Wie häufig haben Sie in den letzten 12 Monaten Filme geschaut? *

Frage typ: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Täglich
- Mehrmals pro Woche
- Einmal pro Woche
- Einmal im Monat
- Seltener
- Weiß nicht

Frage 2: Welche Genres bevorzugen Sie? *

Fragetyp: Mehrfachauswahl

Hinweis: Mehrfachantwort möglich

Antwortoptionen:

- Drama
- Fantasy
- Action
- Science-Fiction
- Historische Filme
- Komödie
- Abenteuer
- Superheldenfilm/Comicverfilmung
- Animationsfilm
- Mystery/Thriller
- Horror
- Andere
- Weiß nicht

Frage 3: Welche zwei Dinge sind Ihnen bei einem Film am wichtigsten? *

Fragetyp: Mehrfachauswahl

Antwortoptionen:

- Charakterentwicklung
- Visuelle Effekte
- Emotionale Wirkung
- Handlung
- Tiefere Bedeutung
- Andere
- Weiß nicht

Teil 2: Wahrnehmung

Begriffserläuterung

Handlungsmuster:

Wiederkehrende Abläufe in Geschichten, die in vielen Filmen ähnlich vorkommen (z. B. eine Reise mit Prüfungen, ein Kampf gegen das eigene Schicksal oder eine Verwandlung der Hauptfigur)

Motive:

Wiederkehrende Themen oder Inhalte in Geschichten, wie z. B. Liebe, Rache, Verlust, Macht oder Schicksal.

Frage 4: Beim Schauen von Filmen achte ich bewusst auf Handlungsmuster oder inhaltliche Themen. *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Stimme gar nicht zu; 5 = Stimme voll zu

Frage 5: Wie häufig nehmen Sie wahr, dass sich Geschichten oder Motive in Filmen wiederholen? *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Nie
- Selten
- Gelegentlich
- Oft
- Sehr oft
- Weiß nicht

Frage 6: Wie häufig kommt es vor, dass Ihnen Elemente in Filmen vertraut erscheinen? *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Nie
- Selten
- Gelegentlich
- Oft
- Sehr oft
- Weiß nicht

Frage 7: Wodurch entsteht für Sie das Gefühl, dass Ihnen etwas in einem Film vertraut vorkommt? *

Fragetyp: Mehrfachauswahl

Hinweis: Mehrfachantwort möglich

Antwortoptionen:

- Figuren oder deren Beziehung zueinander
- Allgemeine Themen (z. B. Liebe, Verlust, Rache, Schicksal, ...)
- Wiederkehrende Muster oder Abläufe in der Handlung
- Ähnlichkeit zu bereits bekannten Filmen
- Persönlicher Bezug zum Thema
- Andere
- Keine Angabe

Frage 8: Welche der folgenden Handlungsmuster sind Ihnen aus Filmen bekannt?

*

Fragetyp: Mehrfachauswahl

Hinweis: Mehrfachantwort möglich

Antwortoptionen:

- Figur erkennt zu spät die Wahrheit
- Figur wird durch etwas oder jemanden gelenkt oder unterstützt
- Eine Liebesbeziehung scheitert an äußeren Umständen
- Innere oder äußere Verwandlung einer Figur
- Figur versucht ihrem Schicksal / ihrer Prophezeiung zu entkommen
- Figur muss sich mehreren Aufgaben / Prüfungen stellen, um ein Ziel erreichen zu können
- Figur überschätzt sich und scheitert daran
- Figur reist in eine andere Welt
- Figur bricht zu einer Reise auf, besteht Prüfungen und kehrt zurück
- Keine davon

Frage 9: Zwischen Handlungsmustern und älteren Erzählformen (z. B. Mythen, Märchen, Religion oder Literatur) besteht ein Zusammenhang. *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Stimme gar nicht zu; 5 = Stimme voll zu

Frage 10: Welche Herkunft vermuten Sie bei wiederkehrenden Handlungsmustern in Filmen? *

Fragetyp: Mehrfachauswahl

Hinweis: Mehrfachantwort möglich

Antwortoptionen:

- Gesellschaftliche Erfahrungen
- Religion
- Literatur
- Märchen / Sagen
- Frühere Filme und Serien
- Mythen
- Theater
- Andere
- Keine bestimmte Herkunft
- Weiß nicht

Teil 3: Wirkung

Begriffserläuterung

Handlungsmuster:

Wiederkehrende Abläufe in Geschichten, die in vielen Filmen ähnlich vorkommen (z. B. eine Reise mit Prüfungen, ein Kampf gegen das eigene Schicksal oder eine Verwandlung der Hauptfigur).

Motive:

Wiederkehrende Themen oder Inhalte in Geschichten, wie z. B. Liebe, Rache, Verlust, Macht oder Schicksal.

Mythologie:

Eine Sammlung von überlieferten Geschichten, in denen oft Götter, Helden oder übernatürliche Ereignisse vorkommen. Diese Geschichten erklären häufig die Welt, Naturphänomene oder menschliches Verhalten.

Frage 11: Vertraute Handlungsmuster erleichtern mir das Verstehen einer Filmhandlung. *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Stimme gar nicht zu; 5 = Stimme voll zu

Frage 12: Vertraute Motive oder Symbole tragen zur emotionalen Wirkung eines Films bei. *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Stimme gar nicht zu; 5 = Stimme voll zu

Frage 13: Tiefere Bedeutungen oder symbolische Ebenen sind mir bei Filmen wichtig. *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Stimme gar nicht zu; 5 = Stimme voll zu

Frage 14: Wenn ich mythologische Bezüge in einem Film erkenne, erhöht das mein Interesse an diesem Film. *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Stimme gar nicht zu; 5 = Stimme voll zu

Teil 4: Verbindung und Kenntnisstand zur griechischen Mythologie

Begriffserläuterung

Mythologie:

Eine Sammlung von überlieferten Geschichten, in denen oft Götter, Helden oder übernatürliche Ereignisse vorkommen. Diese Geschichten erklären häufig die Welt, Naturphänomene oder menschliches Verhalten.

Griechische Mythologie:

Die Gesamtheit der Mythen aus dem antiken Griechenland, z. B. Geschichten über Götter wie Zeus oder Athena sowie Helden wie Odysseus oder Herakles.

Frage 15: Wie gut schätzen Sie Ihr Wissen bezüglich der griechischen Mythologie ein? *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Kein Wissen; 5 = Sehr gutes Wissen

Frage 16: Welche Figuren, Mythen oder Symbole aus der griechischen Mythologie fallen Ihnen spontan ein? Nennen Sie bis zu drei Beispiele.

Fragetyp: Offene Antwort

Frage 17: Welche der folgenden Begriffe kennen Sie? *

Fragetyp: Mehrfachauswahl

Hinweis: Mehrfachantwort möglich

Antwortoptionen:

- Hermes
- Eurydike
- Achilles
- Prometheus
- Galathea
- Zeus
- Ariadne
- Ikarus
- Aphrodite
- Morpheus

- Herakles
- Hades
- Minotaurus
- Odysseus
- Orpheus
- Keine davon

Frage 18: Wie beurteilen Sie die heutige Relevanz der griechischen Mythologie für die Gesellschaft allgemein? *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Gar nicht relevant; 5 = Sehr relevant

Frage 19: Wie beurteilen Sie die heutige Relevanz der griechischen Mythologie für moderne Filme? *

Fragetyp: Skala von 1 bis 5

Skalenbeschriftung:

1 = Gar nicht relevant; 5 = Sehr relevant

Frage 20: Wie oft sind Sie bereits mit Medien in Kontakt gekommen (Filme, Serien, Videospiele, Literatur oder bildende Kunst), die auf der griechischen Mythologie basieren? *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Nie
- Selten
- Gelegentlich
- Oft

- Sehr oft
- Weiß nicht

Frage 21: Nennen Sie bis zu drei Medien (z. B. Film, Serie, Videospiel), die sich mit griechischer Mythologie beschäftigen.

Frage typ: Offene Antwort

Hinweis im Fragebogen: Name des Inhalts, Medienform | Beispiel: Troja, Film

Teil 5: Wahrnehmung bestimmter Filme (1/4)

Frage 22: Wie gut kennen Sie den Film „Inception“ (Regie: Christopher Nolan, Erscheinungsjahr 2010)? *

Frage typ: Einfachauswahl mit Filterlogik

Antwortoptionen:

- Gar nicht → weiter mit Frage 25
- Nur davon gehört → weiter mit Frage 25
- Oberflächlich (kenne grob die Handlung) → weiter mit Frage 25
- Gut (kenne Handlung und zentrale Inhalte) → weiter mit Frage 23
- Sehr gut (kenne Details und Zusammenhänge gut) → weiter mit Frage 23

Teil 5.1: Wahrnehmung „Inception“

Begriffserläuterung

Mythologie:

Eine Sammlung von überlieferten Geschichten, in denen oft Götter, Helden oder übernatürliche Ereignisse vorkommen. Diese Geschichten erklären häufig die Welt, Naturphänomene oder menschliches Verhalten.

Griechische Mythologie:

Die Gesamtheit der Mythen aus dem antiken Griechenland, z. B. Geschichten über Götter wie Zeus oder Athena sowie Helden wie Odysseus oder Herakles.

Frage 23: Erkennen Sie in dem Film „Inception“ Parallelen zur griechischen Mythologie? *

Frage typ: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Ja
- Nein
- Weiß nicht

Frage 24: Wenn Sie Parallelen erkannt haben: Welche sind Ihnen konkret aufgefallen? Nennen Sie bis zu drei Parallelen.

Frage typ: Offene Antwort

Hinweis: Optionale Frage

Filterhinweis: Anschließend weiter mit Frage 25

Teil 6: Wahrnehmung bestimmter Filme (2/4)

Frage 25: Wie gut kennen Sie den Film „Her“ (Regie: Spike Jonze, Erscheinungsjahr 2013)? *

Frage typ: Einfachauswahl mit Filterlogik

Antwortoptionen:

- Gar nicht → weiter mit Frage 28
- Nur davon gehört → weiter mit Frage 28
- Oberflächlich (kenne grob die Handlung) → weiter mit Frage 28
- Gut (kenne Handlung und zentrale Inhalte) → weiter mit Frage 26
- Sehr gut (kenne Details und Zusammenhänge gut) → weiter mit Frage 26

Teil 6.1: Wahrnehmung „Her“

Begriffserläuterung

Mythologie:

Eine Sammlung von überlieferten Geschichten, in denen oft Götter, Helden oder übernatürliche Ereignisse vorkommen. Diese Geschichten erklären häufig die Welt, Naturphänomene oder menschliches Verhalten.

Griechische Mythologie:

Die Gesamtheit der Mythen aus dem antiken Griechenland, z. B. Geschichten über Götter wie Zeus oder Athena sowie Helden wie Odysseus oder Herakles.

Frage 26: Erkennen Sie in dem Film „Her“ Parallelen zur griechischen Mythologie? *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Ja
- Nein
- Weiß nicht

Frage 27: Wenn Sie Parallelen erkannt haben: Welche sind Ihnen konkret aufgefallen? Nennen Sie bis zu drei Parallelen.

Fragetyp: Offene Antwort

Hinweis: Optionale Frage

Teil 7: Wahrnehmung bestimmter Filme (3/4)

Frage 28: Wie gut kennen Sie den Film „The Matrix“ (Regie: Lana & Lilly Wachowski, Erscheinungsjahr 1999)? *

Fragetyp: Einfachauswahl mit Filterlogik

Antwortoptionen:

- Gar nicht → weiter mit Frage 31
- Nur davon gehört → weiter mit Frage 31
- Oberflächlich (kenne grob Handlung) → weiter mit Frage 31
- Gut (kenne Handlung und zentrale Inhalte) → weiter mit Frage 29
- Sehr gut (kenne Details und Zusammenhänge gut) → weiter mit Frage 29

Teil 7.1: Wahrnehmung „The Matrix“

Begriffserläuterung

Mythologie:

Eine Sammlung von überlieferten Geschichten, in denen oft Götter, Helden oder übernatürliche Ereignisse vorkommen. Diese Geschichten erklären häufig die Welt, Naturphänomene oder menschliches Verhalten.

Griechische Mythologie:

Die Gesamtheit der Mythen aus dem antiken Griechenland, z. B. Geschichten über Götter wie Zeus oder Athena sowie Helden wie Odysseus oder Herakles.

Frage 29: Erkennen Sie in dem Film „The Matrix“ Parallelen zur griechischen Mythologie? *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Ja
- Nein
- Weiß nicht

Frage 30: Wenn Sie Parallelen erkannt haben: Welche sind Ihnen konkret aufgefallen? Nennen Sie bis zu drei Parallelen.

Fragetyp: Offene Antwort

Hinweis: Optionale Frage

Filterhinweis: Anschließend weiter mit Frage 31

Teil 8: Wahrnehmung bestimmter Filme (4/4)

Frage 31: Kennen Sie andere Filme seit dem Jahr 2000, bei denen Ihnen Elemente der griechischen Mythologie aufgefallen sind? Nennen Sie bis zu drei solcher Filme.

Fragetyp: Offene Antwort

Hinweis: Optionale Frage

Teil 9: Abschließende Fragen zu den Befragten

Frage 32: Geschlecht *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Weiblich
- Männlich
- Divers
- Keine Angabe

Frage 33: Wie alt sind Sie? *

Fragetyp: Offene Antwort

Frage 34: Bildungsgrad *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Noch in schulischer Ausbildung
- Schulabschluss
- Berufsausbildung
- Studium ohne Abschluss
- Hochschulabschluss
- Promotion
- Keine Angabe

Frage 35: Wie stark ist Ihr Interesse an Geschichte? *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Gar nicht interessiert
- Wenig interessiert
- Neutral
- Eher interessiert
- Sehr interessiert
- Weiß nicht

Frage 36: Wie stark ist Ihr Interesse an Mythologie, Sagen oder antiken Erzählungen? *

Fragetyp: Einfachauswahl

Antwortoptionen:

- Gar nicht interessiert
- Wenig interessiert
- Neutral
- Eher interessiert

- Sehr interessiert
- Weiß nicht

Abschluss

Abschlusstext

Vielen Dank für Ihre Teilnahme.

Ihre Antworten helfen dabei, besser zu verstehen, wie griechische Mythologie in modernen Filmen wahrgenommen wird.

Nachdem Sie unten das Formular abgesendet haben, können Sie die Seite schließen.

Unter allen Teilnehmenden wird ein 20 € Wunschgutschein verlost. Die Teilnahme am Gewinnspiel funktioniert freiwillig über die Angabe einer gültigen E-Mail-Adresse. Die Antworten in der Umfrage bleiben anonym.

Frage 37: E-Mail-Adresse für Gewinnspiel

Fragetyp: Offene Antwort

Hinweis: Angabe freiwillig

Tabellen

Stichprobe

Tabelle A1: Geschlecht der Befragten

Kategorie	Häufigkeit	Prozent
Männlich	89	53,94%
Weiblich	73	44,24%
Divers	0	0,00%
Keine Angabe	3	1,82%

Tabelle A2: Altersverteilung der Befragten

Gruppe	Häufigkeit	Prozent
unter 18	2	1,21%
18-29	64	38,79%
30-39	56	33,94%
40-49	28	16,97%
50-59	11	6,67%
60-69	3	1,82%
70-79	1	0,61%

Kennwert	Wert
Durchschnittsalter	33,75
Mittleres Alter	32
Niedrigstes Alter	16
Höchstes Alter	70

Tabelle A3: Bildungsgrad der Befragten

Kategorie	Häufigkeit	Prozent
Hochschulabschluss	69	41,82%
Berufsausbildung	50	30,30%
Studium ohne Abschluss	26	15,76%
Schulabschluss	13	7,88%
Keine Angabe	4	2,42%
Promotion	2	1,21%
Noch in schulischer Ausbildung	1	0,61%

Tabelle A4: Interesse an Geschichte und Mythologie

Interesse Geschichte	Häufigkeit	Prozent
Sehr interessiert	39	23,64%
Eher interessiert	81	49,09%
Neutral	29	17,58%
Wenig interessiert	14	8,48%
Gar nicht interessiert	2	1,21%
Weiß nicht	0	0,00%

Interesse Mythologie	Häufigkeit	Prozent
Sehr interessiert	36	21,82%
Eher interessiert	70	42,42%
Neutral	26	15,76%
Wenig interessiert	27	16,36%
Gar nicht interessiert	6	3,64%
Weiß nicht	0	0,00%

Deskriptive Tabellen

Tabelle A5: Filmkonsum der Befragten

Kategorie	Häufigkeit	Prozent
Täglich	10	6,1%
Mehrmals pro Woche	56	33,9%
Einmal pro Woche	46	27,9%
Einmal im Monat	31	18,8%
Seltener	20	12,1%
Weiß nicht	2	1,2%

Tabelle A6: Bevorzugtes Genre

Genre	Häufigkeit	Prozent
Mystery/Thriller	95	57,6%
Science-Fiction	94	57,0%
Action	82	49,7%
Komödie	79	47,9%
Drama	77	46,7%
Fantasy	70	42,4%
Animationsfilm	65	39,4%
Abenteuer	61	37,0%
Historische Filme	54	32,7%
Horror	53	32,1%
Superheldenfilm / Comicverfilmung	42	25,5%
Andere	27	16,4%
Weiß nicht	0	0,0%

Tabelle A7: Wichtigstes Filmmerkmal

Filmmerkmal	Häufigkeit	Prozent
Handlung	117	70,9%
Emotionale Wirkung	82	49,7%
Charakterentwicklung	51	30,9%
Tiefere Bedeutung	41	24,8%
Visuelle Effekte	23	13,9%
Andere	4	2,4%
Weiß nicht	0	0,0%

Tabelle A8: Wahrnehmung wiederkehrender Geschichten und Motive

Kategorie	Häufigkeit	Prozent
Sehr oft	55	33,3%
Oft	70	42,4%
Gelegentlich	33	20,0%
Selten	6	3,6%
Nie	1	0,6%
Weiß nicht	0	0,0%

Tabelle A9: Mittelwerte zu Handlungsmustern, Symbolik und Wirkung

Variable	Mittelwert
Handlungsmuster_bewusst	3,6
Muster_Erzählform_Zusammenhang	4,1
Muster_erleichtern_Verstehen	3,2
Motive_emotionale_Wirkung	3,4
Symbole_Wichtigkeit	3,7
Myth_Bezüge_Interesse	3,2

Tabelle A10: Mittelwerte zu Mythologiewissen und Relevanz

Variable	Mittelwert
Myth_Wissen_Einschätzung	2,87
Myth_Relevanz_Gesellschaft	2,52
Myth_Relevanz_Filme	2,90

Tabelle A11: Bekanntheit griechisch-mythologischer Figuren

Figuren	Häufigkeit	Prozent
Zeus	164	99,4%
Achilles	157	95,2%
Aphrodite	154	93,3%
Odysseus	153	92,7%
Hermes	152	92,1%
Hades	141	85,5%
Ikarus	141	85,5%
Minotaurus	136	82,4%
Prometheus	135	81,8%
Herakles	132	80,0%
Orpheus	132	80,0%
Morpheus	107	64,8%
Eurydike	77	46,7%
Ariadne	59	35,8%
Galathea	25	15,2%
Keine davon	0	0,0%

Tabelle A12: Bekanntheit der Filme

Kenntnis "Inception"	Häufigkeit	Prozent
Sehr gut (kenne Details und Zusammenhänge gut)	36	21,8%
Gut (kenne Handlung und zentrale Inhalte)	52	31,5%
Oberflächlich (kenne grob die Handlung)	40	24,2%
Nur davon gehört	25	15,2%
Gar nicht	12	7,3%

Kenntnis "Her"	Häufigkeit	Prozent
Sehr gut (kenne Details und Zusammenhänge gut)	9	5,5%
Gut (kenne Handlung und zentrale Inhalte)	16	9,7%
Oberflächlich (kenne grob die Handlung)	22	13,3%
Nur davon gehört	26	15,8%
Gar nicht	92	55,8%

Kenntnis "Matrix"	Häufigkeit	Prozent
Sehr gut (kenne Details und Zusammenhänge gut)	42	25,5%
Gut (kenne Handlung und zentrale Inhalte)	54	32,7%
Oberflächlich (kenne grob Handlung)	44	26,7%
Nur davon gehört	14	8,5%
Gar nicht	11	6,7%

Tabelle A13: Erkennung mythologischer Parallelen

Film	Ja	Nein	Weiß nicht
Inception	25	38	25
Her	6	12	7
Matrix	53	26	17

Film	Prozent Ja	Prozent Nein	Prozent Weiß nicht
Inception	28,4%	43,2%	28,4%
Her	24,0%	48,0%	28,0%
Matrix	55,2%	27,1%	17,7%

Offene Fragen

Tabelle A14: Codierte Nennungen zu Inception

Code	Häufigkeit	Prozent
Ariadne/Faden/Labyrinth	13	52,0%
Unterwelt/Katabasis	7	28,0%
Heldenreise	7	28,0%
keine/unklare Parallele	4	16,0%
Orpheus/Eurydike	4	16,0%
Theseus/Minotaurus	2	8,0%
allgemein mythologisch	1	4,0%
Liebe	1	4,0%
Daidalos	0	0,0%
Hybris	0	0,0%

Tabelle A15: Codierte Nennungen zu Her

Code	Häufigkeit	Prozent
allgemein mythologisch	4	57,1%
Pygmalion	2	28,6%
keine/unklare Parallele	1	14,3%
Liebe	1	14,3%
künstliche Figur/KI	0	0,0%
Verlust/Trennung	0	0,0%
Hybris	0	0,0%

Tabelle A16: Codierte Nennungen zu The Matrix

Code	Häufigkeit	Prozent
Morpheus/Traum	33	63,5%
Orakel/Prophezeiung/Schicksal	17	32,7%
allgemein mythologisch	11	21,2%
keine/unklare Parallele	7	13,5%
Heldenreise	5	9,6%
Illusion/Scheinwelt	2	3,8%
Unterwelt/Katabasis	2	3,8%
Hybris	0	0,0%

Tabelle A17: Spontan genannte Inhalte griechischer Mythologie

Code	Häufigkeit	Prozent
Götter	113	77,9%
Mythen/Erzählungen/Figuren	86	59,3%
Heroen	62	42,8%
Motive/Symbole	18	12,4%
allgemein mythologisch	4	2,8%
Popkultur	2	1,4%
nicht griechisch/unklar	1	0,7%

Tabelle A18: Weitere genannte Filme mit Mythologiebezug

Code	Häufigkeit	Prozent
explizit griechisch-mythologisch	45	56,3%
implizit griechisch-mythologisch/motivisch	36	45,0%
griechisch antikisch/historisch	27	33,8%
nicht griechisch/unklar/keine Nennung	14	17,5%

