



**Abb. 4.01** Brad Pitt als Achilles in Wolfgang Petersens *Troja*, 2004.

## Achilles in der Moderne

Natürlich ist unser Held auch in der Moderne noch bekannt. Der troianische Krieg wird in verschiedensten Medien verarbeitet, auch wenn dabei das Epos Homers teils völlig in den Hintergrund tritt. Mitunter bleibt von Achilles selbst lediglich nur noch sein Name übrig: Google bietet zahlreiche Ergänzungen zu „Achilles-Sehne“ oder „-Ferse“ an, ebenso gibt es Produkte, Firmen, Restaurants und Orte, die mehr oder weniger nahe liegend nach ihm benannt sind.

Dort aber, wo Achilles selbst als Figur auftaucht, mutiert er zum Superhelden, zur Spielfigur oder zum Kinostar. Sein Kriegertum ist ihm dabei geblieben, teilweise auch mit seinen dunklen Seiten. Und noch immer gilt er als schöner Mann und Objekt sexueller Begierde.

Ein ganz anderes Kapitel des Mythos' Achilles wurde ab 1870 mit den Ausgrabungen Heinrich Schliemanns in Hisarlık (von ihm als "Troia" bezeichnet) eröffnet: Achilles als reale historische Figur? Als man im späten 19. Jh. glaubte, den Schauplatz der Ilias ergraben zu können, suchte man dort natürlich auch nach dessen Hinterlassenschaften.

In das, was man dort tatsächlich fand, bietet die Sammlung des Winckelmann-Instituts im zweiten Obergeschoss des Hauptgebäudes der Humboldt-Universität einen spannenden Einblick.



**Abb. 4.02** Achilles (rechts) im Kampf gegen Hektor.  
Screenshot aus *Rise&Fall: Civilizations at War*, Midway Games 2006.

## Achilles als Held in Spielen

Die Achilles-Rezeption in der Moderne zeigt einerseits großes Interesse an der Schönheit des Helden, betont aber auch besonders stark seine kämpferische Seite. Dies wird vor allem in der Verwendung der Figur in (Computer-)Spielen deutlich. Man findet zahlreiche Beispiele von Spielen mit antiken Themen, die sich des Achilles bedienen und ihm eine wichtige Bedeutung zukommen lassen. Er kommt in Schach-, Brett-, Tabletop- und Kartenspielen vor, wie dem hier gezeigten *Hektor und Achill* aus dem Jahr 2003. Außerdem verwenden mindestens fünf Computerspiele der letzten zehn Jahre Achilles: das Aufbaustrategiespiel *Zeus* (Vivendi, 2000), die historischen bzw. mythologischen Echtzeitstrategiespiele *Age of Mythology* (Microsoft, 2002), *Schlacht um Troja* (THQ, 2004) und *Rise&Fall: Civilizations at War* (Midway Games, 2006), sowie das Rollenspiel *Titan Quest* (THQ, 2008).

Seine seit der Antike hoch geschätzten kriegerischen Werte spiegeln sich im Computerzeitalter in Zahlen und Skills wider, die andere Figuren oft weit übertreffen. Die homerische Achill-Geschichte interessiert dabei nur wenig, allein die Stärke des Helden zählt. So dient er nun als Anführer der griechischen Truppen oder als Bekämpfer großer Monster und Beschützer von Städten (in Taten, die der antike Mythos nicht kennt) – und mit ihm oder nach ihm benannter Ausrüstung werden Quests erfüllt.

Der moderne Umgang mit dem Helden kann hier in der Ausstellung gern am Laptop getestet werden: Weitab von Schönheitsidealen und fern sonstiger klassischer Heldenwerte dient Achilles heute im Netz in einem Flashgame zur lockeren Unterhaltung zwischendurch – und leistet hier, was er am besten kann: die massenhafte Vernichtung von Pixelfeinden.



**Abb. 4.03** Achilles in Comic-Adaptionen.  
v.l.n.r.: *Helen of Troy* (1956), *The Iliad* (1. Aufl. 1970er), *The Iliad* (2007)

## Achilles in der Welt der Comics

Die antiken Mythen um Achilles sind in der Moderne nicht nur von der Literatur oder dem Film aufgegriffen worden. Schon Mitte der fünfziger Jahre fand der antike Held Achilles und die Geschichte um den trojanischen Krieg Einzug in die sequenzielle Kunst, welche uns besser bekannt ist als Comic.

**Der große Vorteil des Comics war und ist die Breitenwirkung, die es erzielt. Das Comic spricht viele Altersgruppen an und ist besonders attraktiv für ein jüngeres Publikum.**

Die amerikanischen Werbestrategen verstanden das ziemlich schnell und so kam die erste zeichnerische Darstellung im Jahre 1956 auf, um den damaligen Kinofilm „Helen of Troy“ zu promoten. Dies zieht sich wie ein roter Faden durch die vergangenen fünfzig Jahre.

Den letzten Höhepunkt setzte dabei das amerikanische Verlagshaus Marvel, welches die Troja-Verfilmung von Wolfgang Petersen zum Anlass nahm, eine Comicreihe namens „The Iliad“ zu veröffentlichen.